

Manuel Utilisateur :

Pour lancer le simulateur de F1, il faut se placer dans le dossier src du projet, puis lancer le Main dans le default package sur Eclipse, ou compiler et exécuter avec javac et java dans le terminal depuis le répertoire courant.

Une fois lancé vous verrez l'invite suivante :

```
Lancement du jeu !
-----
Menu de lancement
-----
1) Jouer
0) Quitter
-----
Votre choix :
```

Après avoir taper 1, vous rentrez dans le menu de l'écurie, vous pouvez à présent lancer une course, gérer les pilotes ou les voitures, ou quitter.

```
MENU PRINCIPAL

Bienvenue à toi, jeune directeur d'écurie ! Voici le menu d'où tu pourras controler celle-ci !
Tu peux lancer une course, ou t'occuper de tes voitures et ou pilotes
Quelques infos sur l'écurie :

Ecurie : Roger, Budget : 1000 DogeCoins, classement : 1
-----
1) Lancer la course
2) Gérer les pilotes
3) Gérer les voitures
0) Quitter
-----
Votre choix :
```

Vous avez ci-dessous le menu où vous pouvez voir les caractéristiques des 2 pilotes.

```
MENU PILOTES MANAGEMENT

Pilote 1 : Pilote {
    Nom : Chen
    Prénom : Bryan
    Nationalité : Chinois
    Age : 20 ans
    Sexe : homme
    Taille : 1.85 m
    Poids : 71.5 kg
}
Pilote 2 :Pilote {
    Nom : Lee
    Prénom : Yu-Chi
    Nationalité : Française
    Age : 21 ans
    Sexe : femme
    Taille : 1.6 m
    Poids : 52.5 kg
}
-----
0) Quitter
-----
Votre choix :
```

En tapant 2, vous arrivez sur le menu de gestion de la voiture de l'écurie, vous pouvez l'améliorer en tapant 1 si vous avez assez de budget, sinon vous aurez le message d'erreur suivant :

```
MENU CAR MANAGEMENT

Budget de l'écurie : 1000 DOGECOINS

Voiture {
    marque : Mercedes,
    poids : 752.0 kg,
    performances : 70
}

Prix de la prochaine amélioration : 7000 DOGECOINS
-----
1) Améliorer la voiture
0) Quitter
-----
Votre choix :

Votre choix : 1
Vous n'avez pas suffisamment d'argent pour acheter le prochain niveau !
```

Enfin, nous avons vérifié que les choix de l'utilisateur sont bien compris dans les possibilités proposées :

```
-----
Votre choix : 5
Le numéro doit être compris entre 0 et 3 !
Votre choix :
```