

Manuel Utilisateur 3 :

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



Quand le jeu se lance, on a l'affichage suivant qui apparaît.

Vous avez trois options « **Jouer** », « **Options** » (non disponible) et « **Quitter** » pour fermer la fenêtre.

Si on appuie sur « **Jouer** », on arrive au menu principal de sélection de sauvegarde :

Vous pouvez créer jusqu'à 3 sauvegardes qui seront stockées dans un fichier et actualisées à chaque fois que vous sauvegardez.

On peut également « **Supprimer une sauvegarde** » que nous verrons plus tard et « **Retour au menu** » qui ramène à la fenêtre précédente



Nous allons créer une « **Nouvelle partie** » :

Il faut que vous sélectionner une écurie déjà existante ou « **Créer une écurie** » (non disponible). L'option « **Retour** » au menu de sauvegarde est également disponible.

Nous allons prendre la première écurie « **Ferrari** ».



L'affichage communique des informations basiques sur l'état de l'écurie.



On peut « **Lancer une course** », « **Gestion des pilotes** » (non disponible), « **Sauvegarder et quitter** » et **Gestion de la voiture** ».

Nous allons commencer par « **Gestion de la voiture** » (l'ordre n'a pas d'importance).



On peut voir les caractéristiques de la voiture ainsi que le budget de l'écurie et le coût de l'amélioration qui augmentera les performances de la voiture.

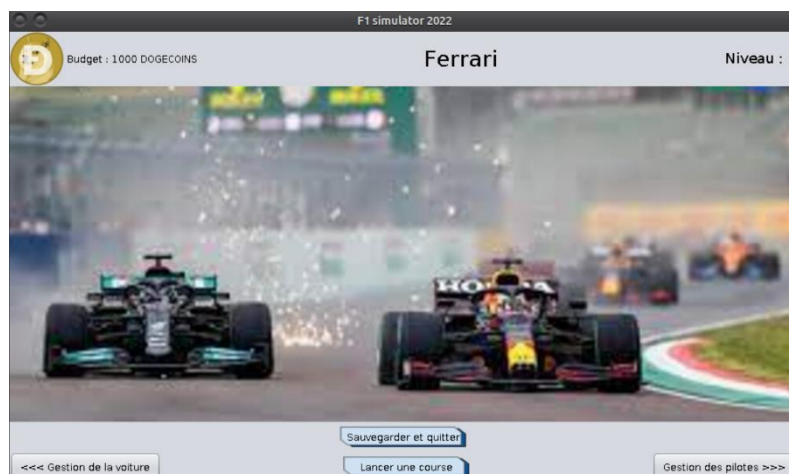
On peut donc soit sélectionner « **Retour au menu** » ou « **Améliorer la voiture** » ou « **Améliorer X élément** » .

Si on améliore la voiture, on aura l'affichage suivant :

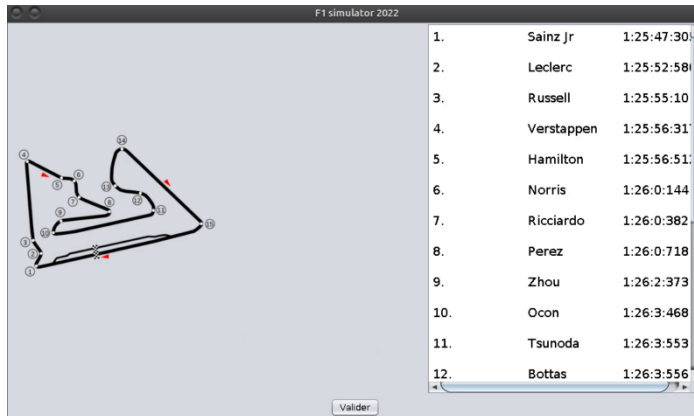
On peut essayer d'améliorer la voiture encore une fois mais un message indiquera qu'il manque du budget nécessaire à cette amélioration.



On fait donc « **Retour au menu** ».



Puis on fait « **Lancer une course** » et on obtient l’affichage suivant :



On a d’abord l’affichage du circuit avec le temps des pilotes que l’on peut faire défiler.

On appuie sur « **Valider** » pour confirmer la fin de la Course.

On a le classement final de la course avec chaque pilote associé à leur temps.

On appuie sur « **Valider** » pour confirmer la prise de connaissance du résultat.

On revient donc au menu précédent.

Le budget a été actualisé en fonction des résultats des pilotes de l’écurie.



On peut faire « **Sauvegarder et Quitter** » pour enregistrer les résultats de la course.



Nous revenons à l’écran titre du jeu.

Si on revient au menu des sauvegardes, on voit que les modifications ont été enregistrées.

Pour finir il est possible de supprimer une sauvegarde en appuyant sur « **Supprimer une sauvegarde** ».



On a cet affichage suivant : si on clique sur supprimer une sauvegarde qui n'existe pas, il ne se passe rien.

On peut cliquer sur la zone de la première sauvegarde pour la supprimer.

Il est aussi possible de revenir en arrière avec « **Annuler** » ou de revenir au menu Principal avec « **Retour au Menu** ».

Lorsque l'on supprime la sauvegarde, il nous reste cette fenêtre :



On peut revenir au Menu Principal avec « **Retour au menu** » et faire « **Quitter** » pour clore la session de Jeu.

