

Manuel d'utilisation

Projet Langage à Objet Avancé

Raphaëlle Gauchée, Constance Yvon

January 2020

1 Compilation

Pour compiler le jeu, se placer à la racine du projet (dossier contenant le makefile) et taper la commande

```
make
```

Toute autre commande à taper par la suite sera dans ce même dossier.

2 Création d'un jeu

Pour lancer le créateur de niveau, taper la commande

```
./build/apps/builder [nom]
```

Le créateur de niveau permet de créer un jeu, qui est un ensemble de plateaux. On peut ajouter autant de plateau que l'on veut au jeu que l'on crée.

Suivre ensuite les instructions données pour définir son plateau et ajouter des éléments dessus. (Pour avoir une description plus détaillée de chaque élément, se référer au chapitre suivant.)

3 Lancement d'un jeu

Pour lancer un jeu, taper la commande

```
./build/apps/builder [nom]
```

Si l'on ne spécifie pas le nom, le jeu lancé est un jeu par défaut. Un jeu X correspond à un dossier du même nom avec des tableaux Xi.board. Le premier plateau s'affiche et l'utilisateur peut commencer à jouer.

Un plateau est constitué de différents caractères représentant chacun un élément particulier (l'absence d'un caractère représente une case vide) :

X : un mur
 ni le joueur, ni les monstres ne peuvent traverser un mur
 - : une porte fermée
 agit comme un mur jusqu'à son ouverture
 + : une porte ouverte
 l'objectif du joueur est d'aller sur une porte ouverte !
 J : le pion Joueur
 \$: un diamant
 ouvre automatiquement une porte une fois récupéré par le
 joueur
 * : un chargeur
 permet d'avoir une téléportation supplémentaire
 n : un monstre pas très intelligent
 avance de façon aléatoire autour de lui et mange le joueur
 si il atteint sa case
 m : un monstre normal
 avance vers le joueur et le mange si il atteint sa case
 M : un monstre aléatoire
 se téléporte à des positions aléatoires sur le plateau,
 mange le joueur si il atteint sa case ainsi que les
 chargeurs car il veut le monopole de la téléportation

Commandes pour bouger son pion Joueur :

a : en haut à gauche
 z : en haut
 e : en haut à droite
 q : à gauche
 d : à droite
 w : en bas à gauche
 x : en bas
 c : en bas à droite

Téléportation :

Appuyer sur t.

Le pion Joueur sera téléporté sur une case aléatoire vide (ou contenant un diamant ou un chargeur) du plateau.

Un chargeur sera utilisé.

Si le joueur ne possède plus de chargeur, la téléportation échouera.

Pour quitter le programme, appuyer sur p.

Pour sauvegarder, appuyer sur j et entrer le nom de la sauvegarde.

Pour reprendre une partie sauvegardée, lancer le jeu comme nous l'avons vu précédemment mais en utilisant le nom de la sauvegarde.