



UNIVERSITÉ DE NANTES

Architectures modulaires

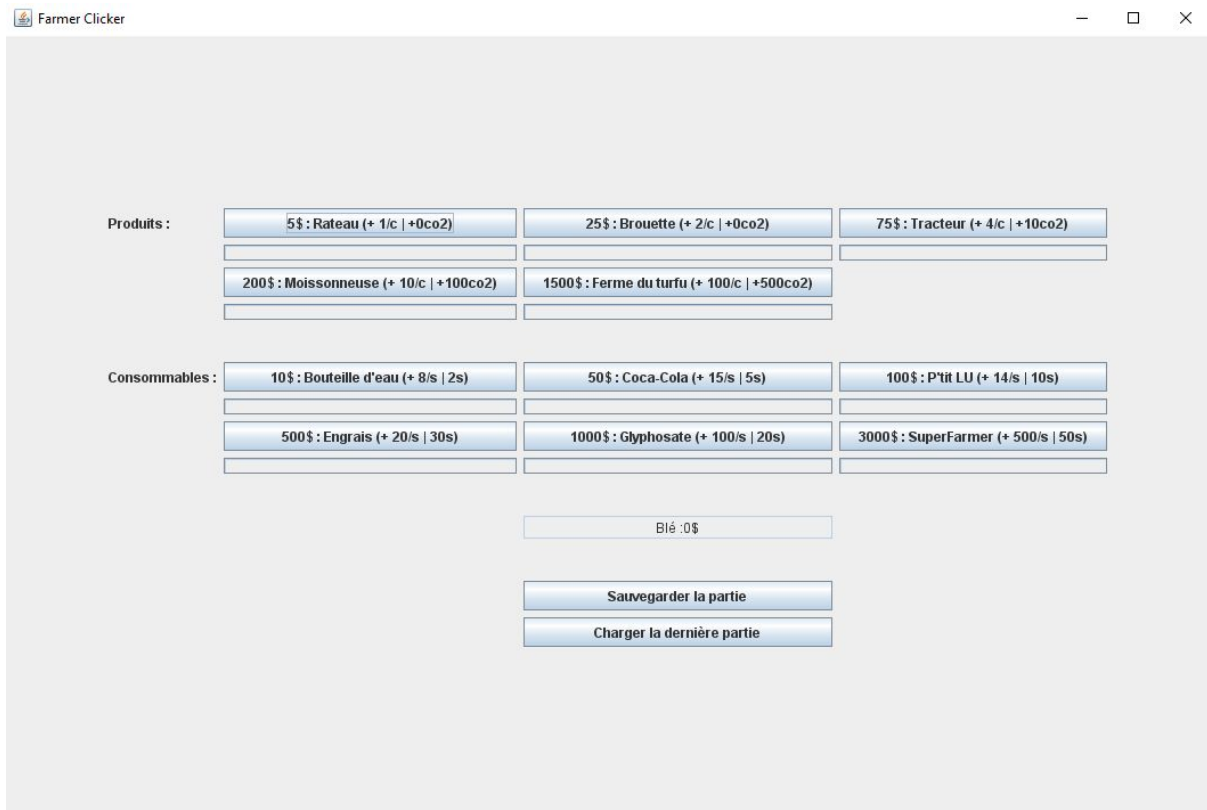
Architectures logicielles

M2 MIAAGE ISI

Manuel utilisateur

L'application :

Notre application se nomme Farmer Clicker. Le but du jeu (inspiré d'un cookie clicker) est de produire le plus de blé possible. Le fermier (vous) doit cliquer sur le fond de la fenêtre afin de produire un dollar de blé. Afin d'améliorer sa productivité, le fermier peut acheter différents objets. Pour acheter un objet, le fermier doit avoir assez de blé pour payer le prix de cet objet.



Il existe deux types d'objets qui lui rapportent deux bonus différents :

- **Les produits** : Les produits sont des objets qui augmentent la productivité du fermier par clic. Par exemple : Imaginons que le fermier produise un dollar de blé par clic, s'il achète une brouette qui lui rapporte deux dollars de blé par clic, alors pour chaque clic, le fermier produira trois dollars de blé.
- **Les consommables** : Les consommables sont des objets qui permettent d'augmenter le nombre de dollars de blé produit sans que l'utilisateur ait besoin de cliquer. Par exemple : Imaginons que le fermier ait 500 dollars de blé, s'il achète un P'tit LU qui lui coûte 100 dollars, il aura alors 400 dollars. Mais le P'tit LU l'aide dans sa production, et, sans que l'utilisateur ait besoin de cliquer pour produire, celui-ci lui fait gagner 14 dollars de blé par seconde pendant 10 secondes, ce qui signifie qu'au bout de 10 secondes, l'utilisateur aura au final 540 dollars de blé.

Nous pouvons voir que certains produits créent du Co2 ! Lorsque le fermier a produit du Co2, une nouvelle barre et un nouveau compteur apparaissent, ils permettent de montrer le niveau de Co2 qu'a produit le skipper.

Aussi, lorsque le fermier a produit du Co2, de nouveaux produits apparaissent, ces produits ne rapportent pas de blé lorsqu'on les achète mais ils ont l'avantage de baisser le niveau de Co2 produit.

Attention, lorsque le seuil de Co2 produit par le fermier est trop important et dépasse le seuil défini, alors

Enfin, deux boutons sont aussi présents sur la page lors du démarrage de l'application : il s'agit d'un bouton de sauvegarde de la partie en cours ainsi que de chargement de la dernière partie sauvegardée.

- Le **bouton de sauvegarde** crée un fichier .txt où sont entrées les valeurs et les points de votre partie en cours. Ce fichier est stocké sur votre ordinateur dans le dossier "save" de l'application.
- Le **bouton de chargement** permet de lire le fichier .txt s'il existe de le dossier "save" de l'application, et de charger, dans votre partie, les données qui sont inscrites dans ce fichier.

L'installation :

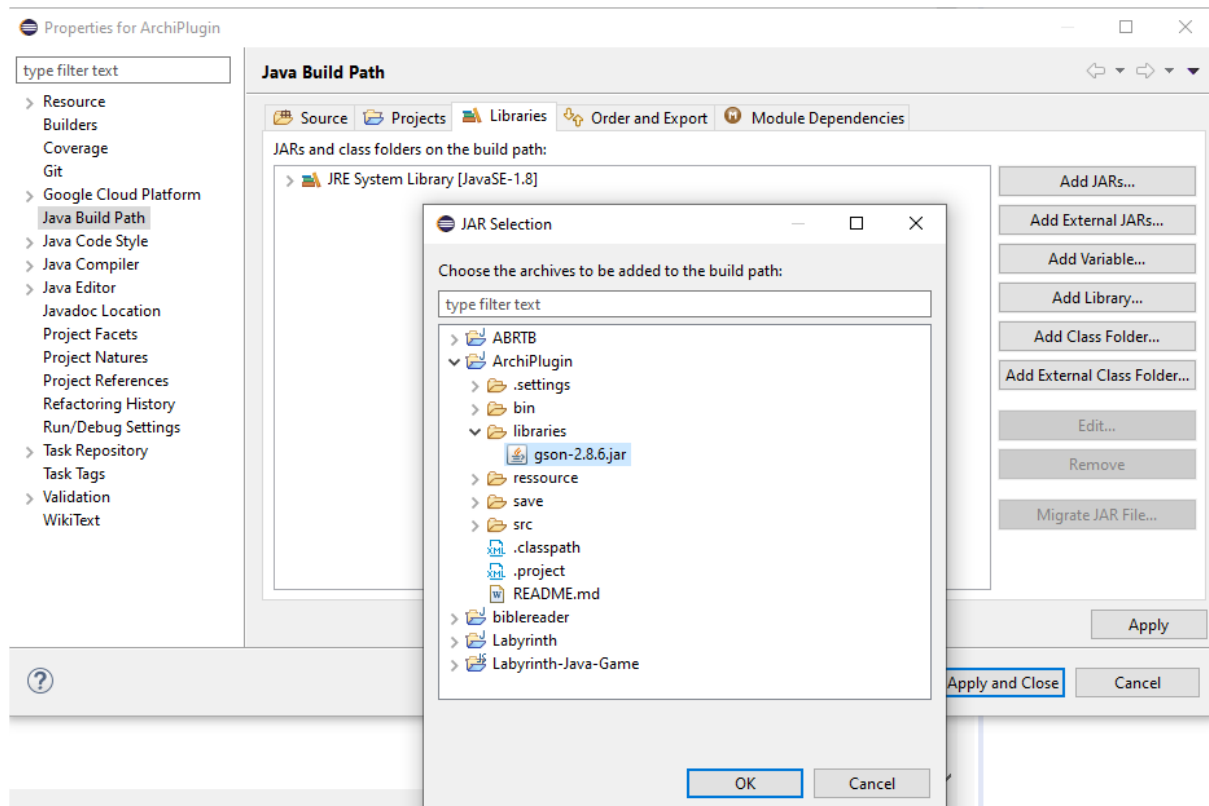
Notre application se trouve à l'adresse suivante :

<https://github.com/DoFaure/ArchiPlugin>

Vous pouvez ainsi cloner le dossier sur votre machine. Il vous suffit ensuite de lancer notre application dans un IDE (si possible Eclipse).

Pour installer la librairie GSON obligatoire :

- Clic droit sur le projet ArchiPlugin.
- Cliquez sur Properties :



- Sur la gauche de la fenêtre dirigez vous dans Java Build Path.
- Sélectionnez la librairie dans le dossier “libraries” du projet.
- Validez avec Ok puis cliquez sur “Apply and close”.

Vous pouvez enfin profiter de cette magnifique application et jouer à volonté !