

Projet Java

Manuel d'utilisateur

Contenu

I - Description du projet :	2
II - Déroulement d'une partie :	2
III - Liste et explications des différentes règles :	3
1. Liste des Nom :	3
2. Liste des Operateurs :	3
3. Liste des Propriétés :	4

I - Description du projet :

Ce projet consiste en l'élaboration d'un jeu déjà existant nommé Baba is You, ce jeu est un jeu de puzzle/casse-tête où le but est de résoudre des énigmes à l'aide de règles préétablis au départ mais pouvant être modifié en les déplaçant dans le plateau de jeu.



Image 1 - Niveau d'introduction du jeu

II - Déroulement d'une partie :

Lorsque le joueur débute une partie, il commence avec une entité **joueur** qui correspond à l'élément rattachée à la propriété **is you**, sur l'image ci-dessus il s'agit de Baba représenté par le petit chat blanc. Le joueur peut se déplacer librement sur le plateau selon les règles disposés sur le plateau, et détaillé un peu plus loin, grâce aux flèches directionnelles. Pour gagner, il suffit que l'entité **joueur** se trouve sur la même case que l'entité **win**, élément rattaché à la propriété **is win**. En cas de victoire, un petit message s'affiche et la partie continue sur le niveau suivant.

Si jamais aucun élément de type **name** n'est rattaché à la propriété **is you** ou bien que l'élément **name** n'est plus présent sur le plateau de jeu, la partie se

termine sur un Game Over. Cela est aussi le cas si l'élément rattaché à **is win** n'est plus présent sur le plateau.

III - Liste et explications des différentes règles :

Tout d'abord, pour qu'une règle fonctionne elle doit être constituée de trois éléments positionnés de haut en bas ou de gauche à droite d'un **Nom**, **Opérateur** et d'une **Propriété** ou bien d'un **Nom**, **Opérateur** et d'un autre **Nom**.

Dans le cas où la règle est constituée d'un **Nom Opérateur Nom** l'élément associé au premier **nom** est remplacé par l'élément représentant le deuxième **nom**.









1. Liste des Nom :

- Baba : 
- Flag : 
- Wall : 
- Water : 
- Skull : 
- Lava : 
- Rock : 
- Tremplin : 

2. Liste des Operateurs :

- Is : 

3. Liste des Propriétés :

- You : propriété qui permet de contrôler un élément. 
- Win : permet de gagner la partie si un élément associé à **you** se situe sur la même case d'un élément associé à **win**. 
- Stop : supprime la possibilité de bouger à un élément. 
- Push : les éléments associés à **push** peuvent être poussé, les règles sont déplaçables par défaut. 
- Melt : Lorsqu'un objet **melt** rencontre un objet **hot**, cet objet est supprimé. 
- Hot : Si un objet **melt** est sur la même case qu'un objet hot, l'objet **melt** est supprimé. 
- Defeat : Si un élément associé à la propriété **you** se situe sur la même case l'élément **you** est supprimé. 
- Sink : Si un objet se trouve sur la même que l'élément associé à la propriété **sink**, cet objet est supprimé. 
- Jump : Si un élément associé à la propriété **you** rencontre un élément associé à **jump**, le premier élément se retrouve propulsé sur un autre élément associé à **jump** si et seulement si il se situe sur l'une des quatre directions cardinales. 