MANUEL D’UTILISATION :

EXIA SCREENSAVER

Introduction :

Fonctionnement :  
 - Accueil  
 - Statique  
 - Dynamique  
 - Interactif

# Introduction :

Je tiens tout d’abord à vous remercier d’avoir choisi notre gamme d’écran de veille pour console sur le système d’exploitation LINUX.

Il a été développer sur une période de quatre jours dans le but de réponde à un appel d’offre. Trouvant le fonctionnement complet nous avons décidé de le proposer à des particuliers. Afin de rendre son utilisation plus simple et plus facile d’accès nous avons choisi de créer ce manuel d’utilisation qui va permettre d’expliquer son fonctionnement et les fonctionnalités mise à votre disposition.

# Fonctionnement :

Pour faire fonctionner le programme, il vous faut lancer la commande ./exsiasaver dans la console. On peut accéder à l’historique, c’est-à-dire savoir à quel heure et qu’elle fonctionnalité a été lancer grâce à la fonction ./exiasaver -stats.

Une fois le programme lancer il va faire un choix entre trois valeurs choisit de façon aléatoire afin de lancer soit l’écran de veille statique, soit le dynamique et enfin l’interactif.

Si vous tomber sur le statique, il s’agit d’une image qui va être choisi entre plusieurs images que le programme contient. Elle va être centrer peut import la taille de votre console mais si vous la redimensionner pendant que le programme est en marche rien ne vas se passer. Pour quitter rien de compliquer, il vous faut appuyer sur n’importe qu’elle touche du clavier pour revenir à la console.

Le dynamique est un peu plus complexe car il s’agit d’un affichage de l’horloge synchroniser avec celle de votre machine mais le taux de rafraichissement doit être défini par l’utilisateur. Il va donc vous demandez une valeur qui correspond au temps d’attente avant d’avoir de nouveau l’heure. Pour quitter il faut tuer le processus c’est-à-dire faire CTRL + C afin de l’arrêter et donc de pouvoir revenir à la console.

Il reste la dernière fonctionnalité, l’interactif. Il s’agit de contrôler un avion sur l’écran grâce aux touches zqsd. Z pour aller vers le haut, S pour aller vers le bas, Q pour la gauche et D pour la droite. Si on se trompe de touche, la direction reste la même. Lorsque l’avion touche un bord de l’écran il est envoyé de l’autre coter. Au lancement la direction de l’avion est choisie aléatoirement mais ça position reste tout le temps la même, c’est-à-dire centrer en fonction de la taille de la console. Pour quitter il faut appuyer sur la touche X.