

Guide d'utilisation (un peu nul)

(Attention : Changer de fenêtre pendant que le programme est en cours risque de transformer le PC en bombe au lithium. Raison : Inconnue. Ce bug ne se produit que sur mon PC portable.)

1 - Démarrer le programme

J'suis pas sûr d'avoir besoin d'expliquer ça.

2 - Le menu

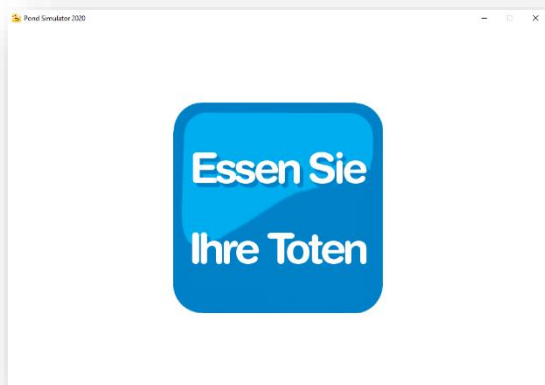
Bah y'a des boutons et quand on clique dessus, ça fait ce qui est écrit sur le bouton.

3 - Le lac

C'est un peu comme un film interactif mais on ne peut que quitter ou faire mourir tout le monde.

4 - Les contrôles

EditorScreen



Passer la scène

MainMenuScreen



Quitter le programme

PondScreen



Mettre en pause le lac



Afficher le debug, puis le super debug (*insérer explosion ici*) puis le cacher



Empêcher les canards de manger (*pratique pour les faire mourir*)

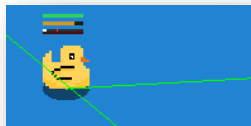


Quitter le programme

5 - Debug et Super Debug

Activer le debug affichent plusieurs nouvelles choses :

Debug



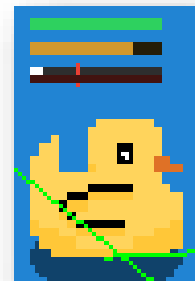
La trajectoire des canards indique non seulement la direction, mais aussi le point d'arrivée. Si la ligne est verte, le canard se déplace de lui-même. Sinon, son déplacement est géré par un chef de file.

Les barres au-dessus des canards et des nénuphars permettent de suivre leur évolution.

Barre verte : Points de vie

Barre orange : Point de nourriture

Barre blanche : Le poids. Le petit indicateur représente la limite avant qu'un canard puisse devenir un chef. La barre rouge sous la barre blanche représente le délai avant que le canard puisse de nouveau manger.



Le Super debug



En plus des informations précédentes, ce mode affiche aussi les positions des éléments, une boîte rouge autour de leurs sprites et enfin, pour ceux qui en sont équipés, une zone « d'activation ».

La zone d'activation c'est, par exemple pour un chef canard, la distance jusqu'où son sifflement peut être entendu par les autres canards.