

MANUEL : UTILISATEUR

COMMENT LANCER LE JEU :

Pour lancer le jeu, vous devez :

1. Extraire l'archive **VONG_XU_BabalsYou.zip**
2. Soit allez dans le répertoire extrait puis lancer le terminal depuis le répertoire
Soit ouvrir le terminal puis accéder au répertoire extrait
3. Rentrez :
 - `java --enable-preview -jar baba.jar` pour lancer le niveau 7 qui est celui par défaut
 - `java --enable-preview -jar baba.jar --level name: nomduniveau` pour lancer le niveau voulu
(exemple : `java --enable-preview -jar baba.jar --level name: niveau-3`)
 - `java --enable-preview -jar baba.jar --levels name: ressource/level` pour lancer tout les niveaux du répertoire *level* (de 0 à 7)
4. Jouez

LES RÈGLES DE BABA IS YOU :

- Les touches directionnelles sont utilisées pour déplacer le joueur.
- Pour pousser un bloc, soyez à côté du bloc en question puis appuyez sur la touche directionnel voulue pour pousser le bloc dans le sens voulu.
- On peut pousser tout les textes ainsi que tout les blocs ayant pour propriété *PUSH*
- Sauf si le bloc a pour propriété *STOP* ou *PUSH*, le joueur pourra traverser tout les blocs (même ceux qui vous font perdre, ce qui sera Game Over)
- Un bloc prend la propriété voulu si :
 1. à gauche ou au dessus du texte *IS*, il y a un nom
 2. à droite ou en dessous du texte *IS*, il y a une propriété ou un nom

LES PROPRIÉTÉS DE BLOC :

BABA, **FLAG**, **WALL**, **DOLLAR**, **SKULL**, **WATER**, **LAVA** et **ROCK** sont des blocs du jeu.
IS permet d'associer un nom à une propriété ou un nom à un nom.

Les propriétés sont :

- **YOU** : permet de contrôler le bloc
- **PUSH** : permet de pousser le bloc
- **STOP** : empêche de traverser le bloc
- **SINK** : le bloc ayant la propriété et le bloc poussé vers celui-ci disparaissent
- **MELT** : le bloc se détruit au contact d'un bloc ayant la propriété *HOT*
- **HOT** : détruit les blocs ayant pour propriété *MELT*
- **DEFEAT** : détruit les blocs ayant la propriété *YOU* si celui-ci lui marche dessus
- **WIN** : marcher dessus vous fait gagner le niveau
- **SLIDE** : fait glisser le bloc jusqu'à un autre bloc, les blocs ayant *PUSH* ou *STOP* stoppe le bloc glissant