

# Manuel d'utilisation du jeu Learn to Learn

**IUT Laval**



# SOMMAIRE

<b>Utiliser l'application</b>	<b>3</b>
A propos	3
Configuration Requisite	3
Aide	4
<b>Exploration des fonctionnalités</b>	<b>5</b>
<b>Menu</b>	<b>5</b>
Aperçu de l'interface	
Différentes fonctionnalités	5
<b>Shooter</b>	<b>5</b>
Aperçu de l'interface	
Différentes fonctionnalités	
Librairie Summon	
Librairie Gravity	
Librairie Shield	5
<b>Platformer</b>	<b>5</b>
Aperçu de l'interface	
Différentes fonctionnalités	
Librairie Set	
Librairie Gravity	
	5

# Utiliser l'application

## I. A propos

L'application Learn to Learn est une application d'apprentissage qui permet de jouer à des jeux en apprenant la syntaxe d'une commande de terminal machine.

Utiliser ce logiciel est simple, mais nécessite de bien lire et comprendre tout ce qui se trouve sur votre écran, afin de ne pas perdre le fil de l'application. Nous vous conseillons d'étudier ce manuel en détail avant d'utiliser le logiciel.

Ce manuel de l'utilisateur offre une vue d'ensemble des caractéristiques de l'application et donne des instructions pas à pas pour la réalisation de différentes tâches.

## II. Configuration Requisite

Avant d'installer l'application Learn to Learn, veuillez vous assurer que votre appareil tourne sous Windows/Mac ou Linux et que python est installé.

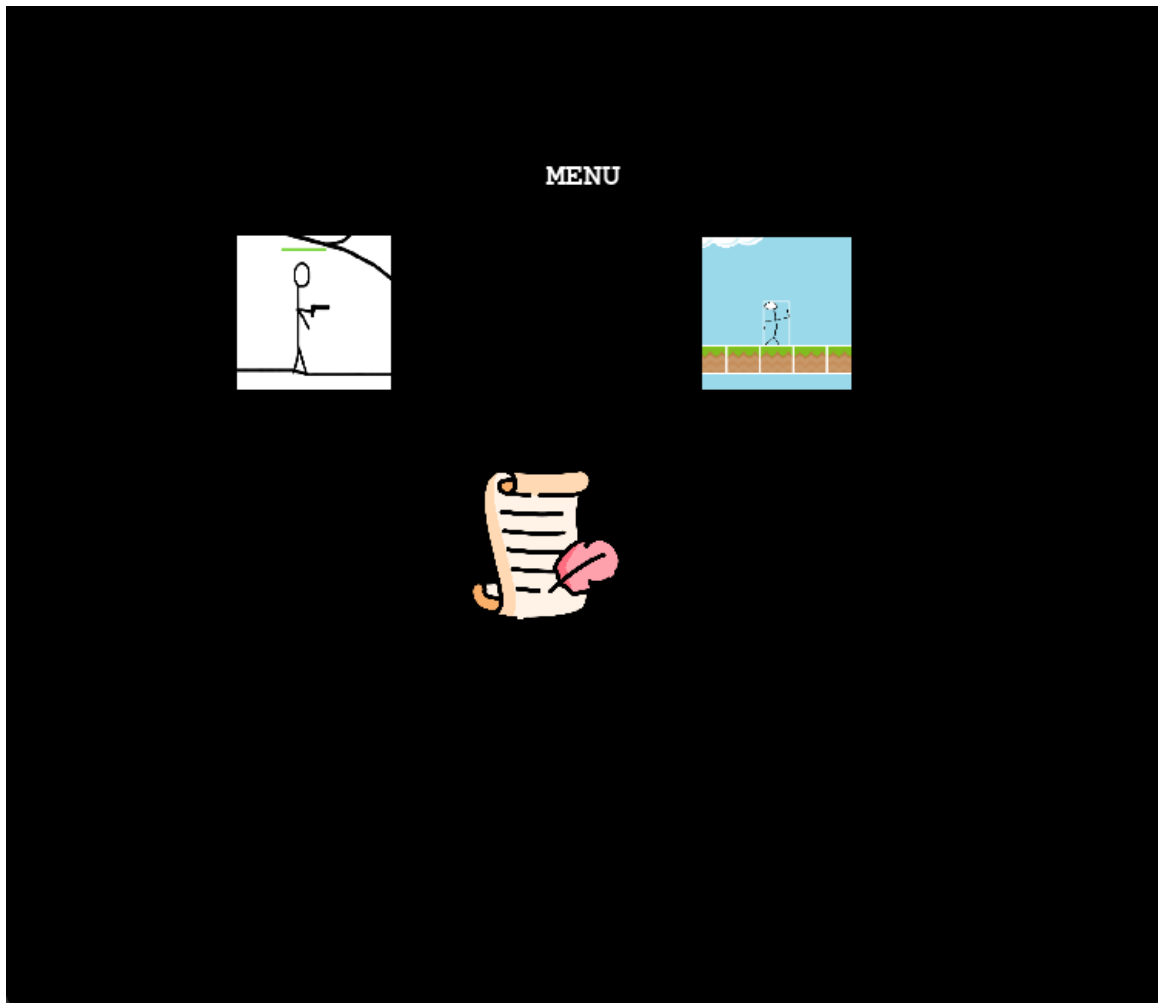
## III. Aide

Afin de lancer l'application veuillez télécharger l'archive sur votre machine, dézippez-la et double-cliquez sur le main.exe se trouvant à l'intérieur. Pour obtenir une aide technique ou une assistance logicielle, veuillez contacter [iut-info-resp@univ-lemans.fr](mailto:iut-info-resp@univ-lemans.fr).

# Exploration des fonctionnalités

## Menu

### *Aperçu de l'interface*



### *Différentes fonctionnalités*

Le menu offre 3 boutons différents et différenciables rapidement :

- Le premier permet d'accéder au shooter qui est l'un des deux jeux disponible
- Le second bouton permet d'accéder au platformer qui est le second jeu disponible

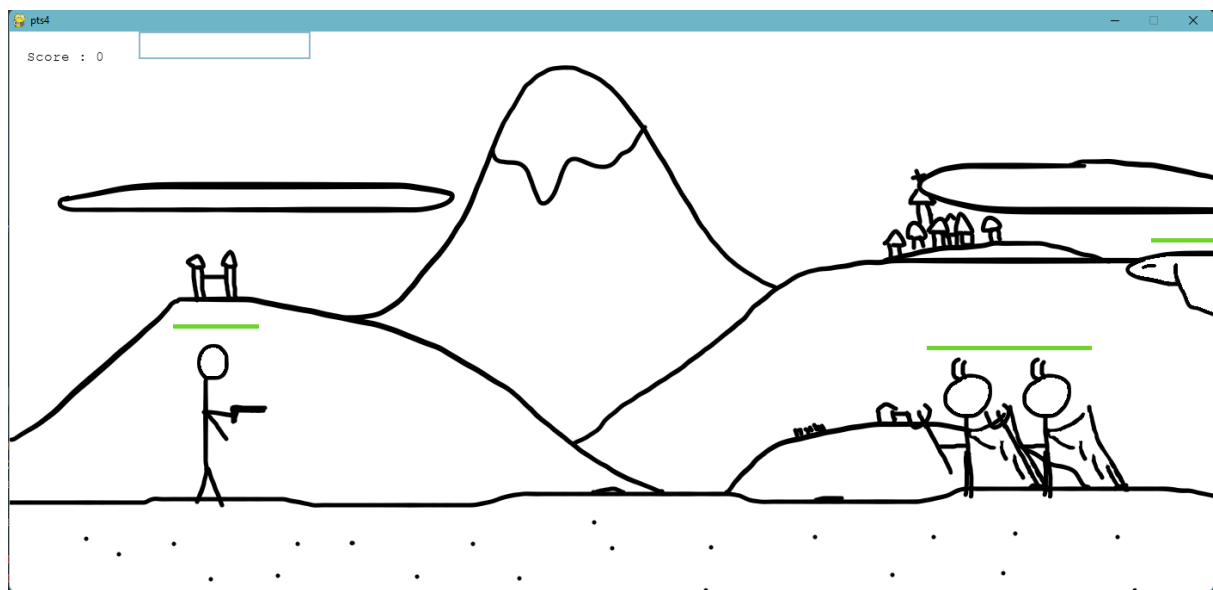
- Le troisième bouton permet d'accéder à ce guide afin d'avoir des précisions sur l'usage des commandes et le fonctionnement du jeu

Concernant le menu :

Celui-ci se ferme dès lors qu'un jeu se lance, il est aussi l'unique moyen de naviguer entre les différents jeux et se ré-ouvre à chaque fermeture de l'un des autres jeux.

## Shooter

### *Aperçu de l'interface*



### *Différentes fonctionnalités*

Le shooter offre plusieurs possibilités :

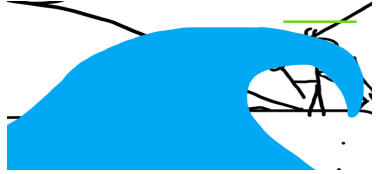
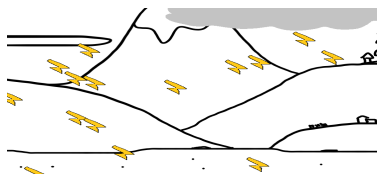
- Il est possible de se déplacer de gauche à droite
- Il est possible de sauter pour toucher les ennemis volants
- Des ennemis apparaissent à l'infini
- Un score est affiché
- La barre de vie de toutes les entités est affiché en permanence
- Les librairies sont utilisables en appuyant sur la touche K, il suffit alors de taper la commande correspondante pour lancer l'exécution.

## Librairie Summon

La librairie Summon permet de gérer l'apparition d'objets sur le terrain :

La syntaxe par défaut est celle-ci (sensible à la casse) : *summon [nom de l'objet à summon]*. (Les paramètres entre [] sont nécessaires à l'exécution de la commande)

Voici la liste des objets disponibles :

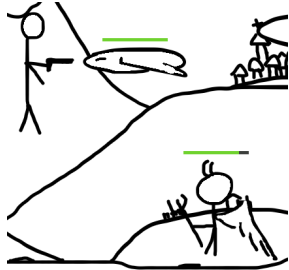

Image	Nom de l'objet	Usage
	wave	Repousse les ennemis en approche
	thunder	Inflige des dégâts à tous les ennemis présents dans la zone d'effet

## Librairie Gravity

La librairie Gravity permet de gérer la gravité des entités présentes à l'écran :

La syntaxe par défaut est celle-ci (sensible à la casse) : *gravity [nom du groupe d'entités à modifier]*. (Les paramètres entre [] sont nécessaires à l'exécution de la commande)

Voici la liste des groupes d'entité disponibles :


Image	Nom du groupe d'entités	Usage
	player	Permet au joueur de voler et se déplacer dans toutes les directions pendant un temps donné
	monsters	Inverse le sens de déplacement des ennemis afin de les faire reculer

## Librairie Shield

La librairie Shield permet de gérer l'ajout de bouclier aux entités présentes à l'écran :

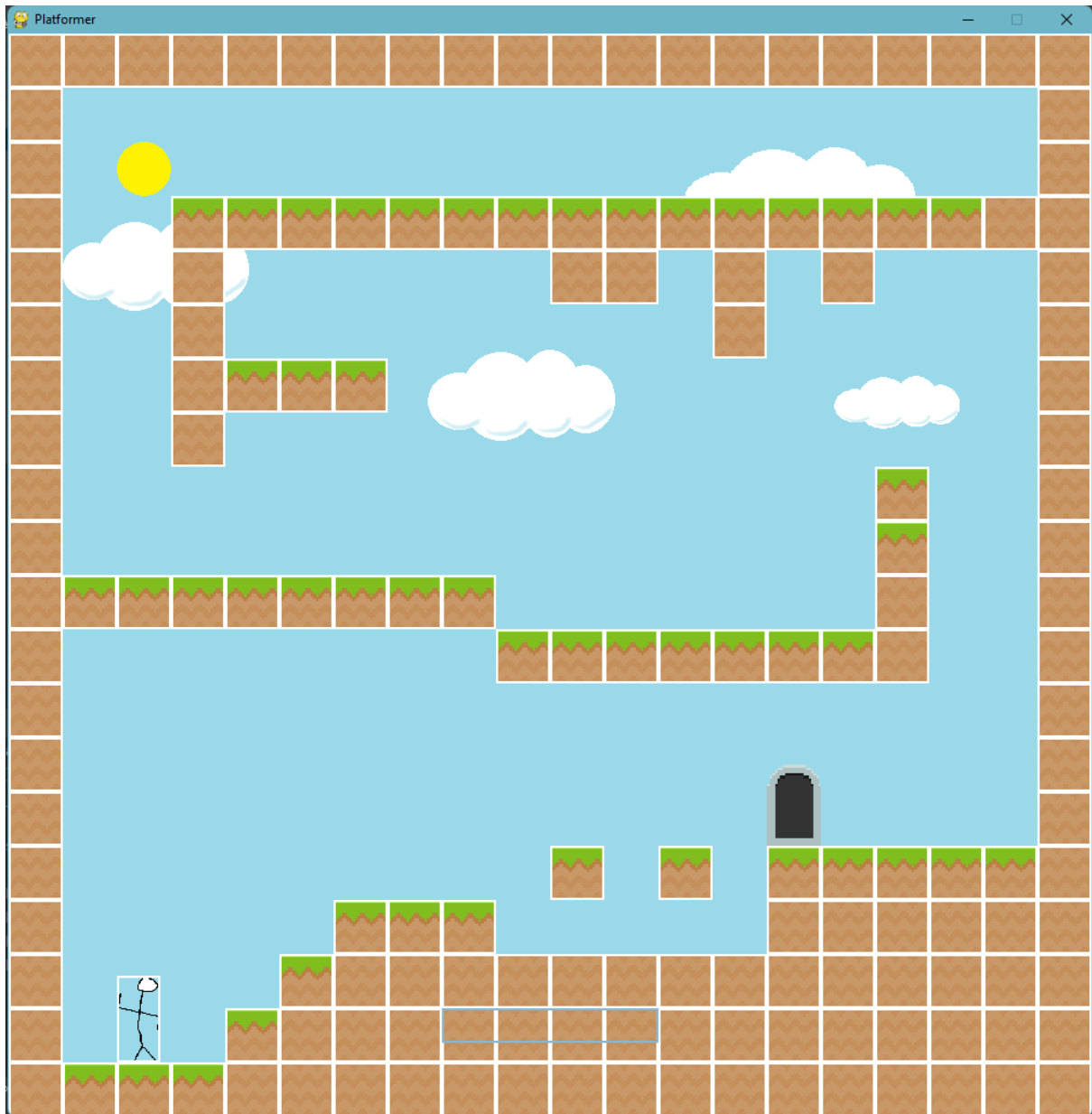
La syntaxe par défaut est celle-ci (sensible à la casse) : *shield [nom de l'état à appliquer]*. (Les paramètres entre [] sont nécessaires à l'exécution de la commande)

Voici la liste des groupes d'entité disponibles :

Image	Nom de l'état à appliquer	Usage
	activate	Ajout d'un bouclier prenant les dégâts à la place de ses points de vie actuels

# Platformer

## *Aperçu de l'interface*



## ***Différentes fonctionnalités***

Le platformer offre plusieurs possibilités :

- Il est possible de se déplacer de gauche à droite
- Il est possible de sauter pour enjamber des trous ou grimper des blocs
- Une porte de sortie est disponible sur l'ensemble des 5 niveaux afin d'accéder au prochain
- Les bibliothèques sont utilisables en appuyant sur la touche K, il suffit alors de taper la commande correspondante pour lancer l'exécution.

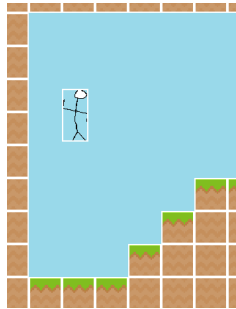
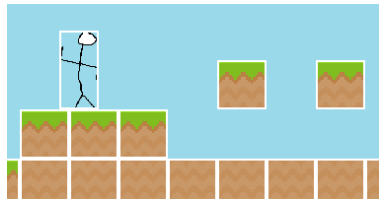


## Librairie Set

La librairie Set permet de modifier les propriétés des capacités du joueur en temps réel :

La syntaxe par défaut est celle-ci (sensible à la casse) : *set [nom de la propriété à modifier] [valeur à affecter]*. (Les paramètres entre [] sont nécessaires à l'exécution de la commande)

Voici la liste des propriétés disponibles :

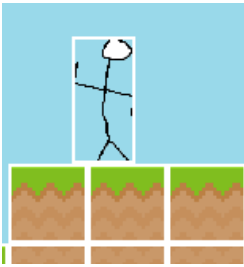
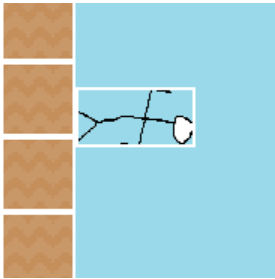
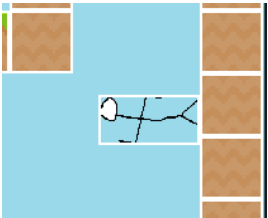
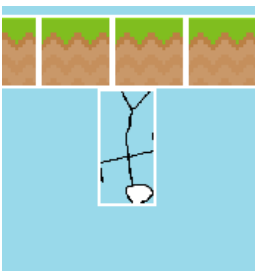
Image	Nom du groupe d'entités	Usage
	jump	Augmente ou diminue la valeur de saut du joueur, le faisant de surcroît sauter plus ou moins haut
	speed	Augmente ou diminue la valeur de vitesse du joueur, le faisant de surcroît courir plus vite ou ralentir

## Librairie Gravity

La librairie Gravity permet de modifier la gravité qui régit l'ensemble du niveau en temps réel :

La syntaxe par défaut est celle-ci (sensible à la casse) : *gravity [nom de l'état de gravité à appliquer]*. (Les paramètres entre [] sont nécessaires à l'exécution de la commande)

Voici la liste des états de gravité disponibles :

Image	Nom du groupe d'entités	Usage
	bottom	Modifie la gravité pour forcer les entités à être attirées vers le sol
	left	Modifie la gravité pour forcer les entités à être attirées vers la gauche de l'écran
	right	Modifie la gravité pour forcer les entités à être attirées vers la droite de l'écran
	top	Modifie la gravité pour forcer les entités à être attirées vers le plafond