

# **Rapport d'assembleur**

## Sommaire

I. Explication des mécanismes utilisés .....	2
II. Manuel D'utilisation .....	3

## I. Explication des mécanismes utilisés

### 1) Les macros

[efecran](#): efface l'écran

[murin1/murin2/murin3](#): initialise les murs intérieurs de chaque niveau

[Perso](#): affiche et positionne le personnage

[sn1/sn2/sn3](#): affiche et positionne les sorties des niveaux

[cmpmurh/cmpmurb/cmpmurd/cmpmurq](#): compare la couleur d'un pixel en fonction de la direction de Billy

[mhaut/mbas/mgauche/mdroite\(+2/3\)](#): initialise les contours

[mab](#): macro anti bug

[mtimer](#) : macro du timer

### 2) Le programme principal

Le programme débute en affichant l'écran de titre ainsi que le menu principal, ensuite le programme attend une touche de l'utilisateur pour continuer vers le menu de niveau ou pour quitter le programme.

Si le joueur continue vers le menu de niveau, il efface l'écran actuel pour afficher ce menu et attend de nouveau la saisie d'une touche par l'utilisateur pour choisir le niveau ou retourner dans le menu principal.

Si le joueur sélectionne un niveau, l'écran s'efface de nouveau pour afficher le niveau sélectionné.

Dans le niveau, le joueur peut retourner au menu de sélection de niveau en appuyant sur echap ou peut terminer le niveau et accéder à l'écran de victoire, mais si il met trop de temps à faire le niveau, il va à l'écran de défaite.

Dans l'écran de victoire l'utilisateur accède au menu de sélection en appuyant sur enter ou peut retourner au menu principal en appuyant sur echap.

Dans l'écran de défaite, on peut faire la même chose que dans l'écran de victoire mais avec un texte différent.

## II. Manuel D'utilisation

Bienvenue dans le merveilleux jeu « A MAZE ING », un jeu de labyrinthe où vous contrôlez Billy, le carré de pixel bleu qui doit atteindre la sortie du labyrinthe représenté par un autre carré de pixel rouge.

### 1) Le menu principal



Le menu principal est composé du titre du jeu (a), de jouer (b) et de quitter (c).

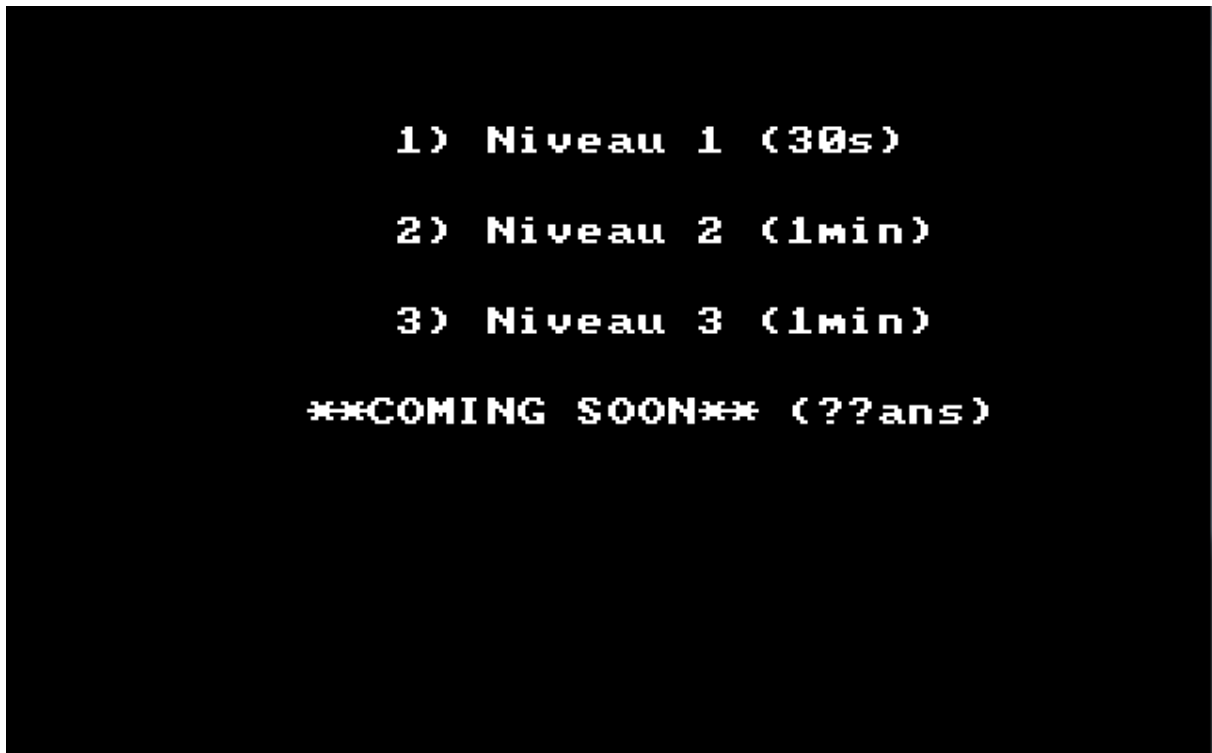
Pour sélectionner une des options, il faut appuyer sur la touche du clavier correspondant au numéro devant l'option souhaiter.

(**△ATTENTION** : Pour activer les numéros, il faut **enlever puis remettre le verrouillage du pavé numérique** ou faire la combinaison **Shift+le numéro** correspondant sur le clavier alphanumérique△)

Si vous sélectionnez Jouer, cela vous mènera au menu des niveaux.

Si vous sélectionnez Quitter ou appuyer sur la touche échap, le jeu se ferme.

## 2) Le menu de sélection de niveau



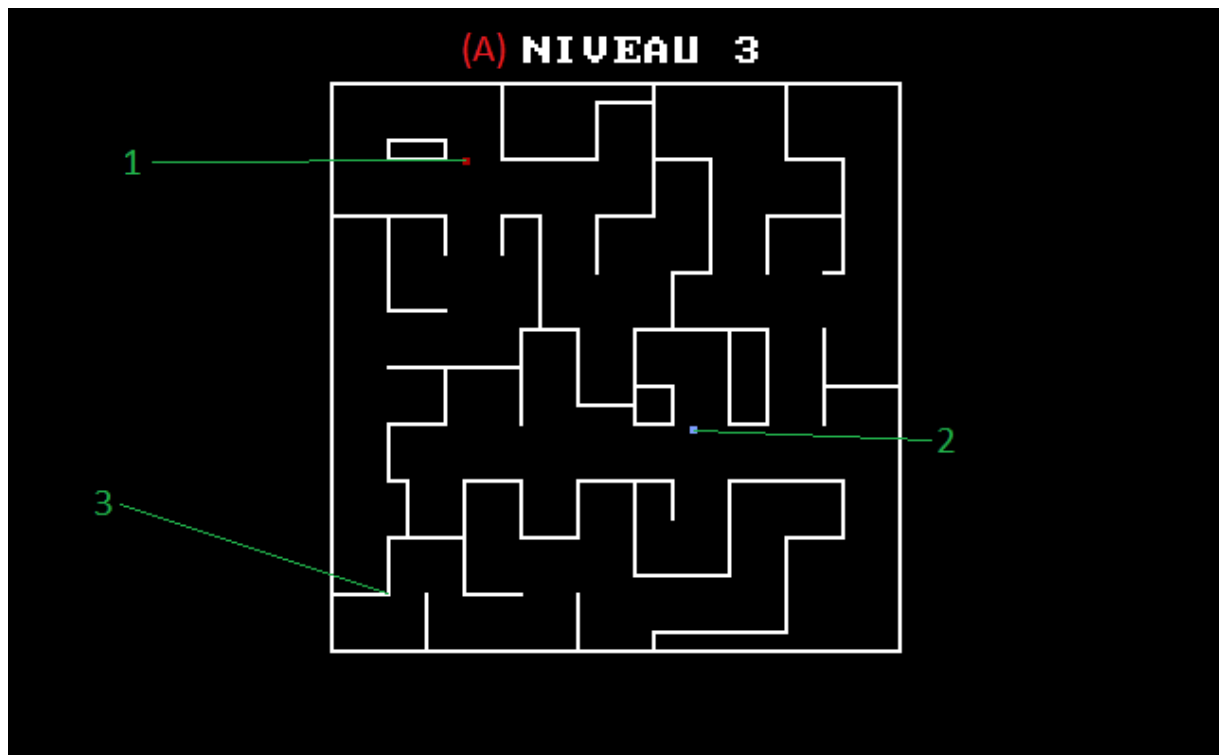
Le menu de sélection de niveau est composé de tous les niveaux présents sur le jeu actuellement que l'on peut sélectionner librement en faisant comme pour le menu précédent. Il est aussi composé du temps maximum autorisé pour le réussir.

Appuyer sur la touche echap vous fera retourner au menu principal.

Si vous sélectionnez un niveau, le niveau correspondant va s'ouvrir.

Au cours du temps, d'autres niveaux pourront être ajoutés au jeu.

### 3) Niveau



L'écran d'un niveau est composé du numéro du niveau (a) et du labyrinthe correspondant. Ce labyrinthe, quant à lui, contient la sortie (1), le personnage nommé Billy (2) et les murs délimitant les accès du labyrinthe (3).

pour déplacer le personnage, il faut appuyer sur les touches fléchées du clavier.

Appuyer sur la touche échappée vous fera retourner à la sélection du niveau.

(**ATTENTION** : Certains murs du labyrinthe peuvent, dans de rares cas, être traversables pour réussir un niveau, à vous de découvrir lesquels :p)