

Manuel utilisateur

Instructions sur le lancement du programme:

Pour utiliser les commandes qui vont suivre, il convient d'avoir installer «Apache Ant » au préalable.

Si Ant est déjà installer, il faut lancer un terminal dans le repertoire qui contient le fichier « build.xml ».

une fois dans le terminal, il est possible d'effectuer 4 commandes avec Ant :

- ➔ « **ant compile** »: Commande qui sert à compiler les differents fichiers du jeu, apres cela le fichier « classes » sera rempli.
- ➔ « **ant jar** »: Commande qui sert à generer le fichier jar « baba.jar » qui pourra par la suite etre lancer, il est possible d'utiliser cette commande sans avoir compiler, cela est fait automatiquement.
- ➔ « **ant javadoc** » : Commande qui sert à generer la javadoc.
- ➔ « **ant clean** » : Commande qui sert à effacer tous les fichiers qui ont été generer par les precedantes commandes.

Pour lancer le fichier « baba.jar » il suffit de se placer dans le meme repertoire que ce dernier, de lancer un terminal et d'executer la commande « java -jar baba.jar » cela genera le niveau par default.

Si cette commande est utilisée le jeu s'arretera si les conditions de victoire ou celle de la defaite sont remplissent, dans ce cas il y'aura un affichage concernant si il y'a victoire ou defaite sur le terminal.

Utilisation et regles du jeu :

Les noms : baba, wall, rock, water, lava, flag,skull,grass,tile,flower,brick,jojo.

Les operateurs : is.

Les propriétés : you,win,defeat,stop,sink,melt,hot,push,breaker.

Les caracteristiques des propriétés :

- **You** : Permet de deplacer l'element qui lui est associé.
- **Win** : Correspond à l'element qui quand un element de « You » se trouve à la meme position, la partie est gagné.
- **Stop** : Correspond à l'element qui ne peut etre traversé.
- **Sink** : Correspond à l'element qui se détruit au contact d'un autre élément, et detruit ce dernier.
- **Hot** : Correspond à l'element qui degage de la chaleur.
- **Melt** : Correspond à l'element qui se detruit si il rencontre un element qui a la propriété « Hot ».
- **Push** : Correspond à l'element qui peut etre poussé.
- **Defeat** : Correspond à l'element qui tue l'element « You ».
- **Breaker** : Correspond à l'element qui peut detruire un element qui empeche sa progression (ne peut etre associé qu'à un element qui est associé à You).

On peut **deplacer** les elements associé à « **You** » grace aux **fleches directionnelles**.

Les blocs de textes sont poussables par default.

Les **regles** du jeu sont **formés** par les **blocs de textes** qui sont dans le niveau, une regle se compose d'un **nom suivi d'un operateur suivi d'une propriété** (une regle peut etre **formé à l'horizontal et/ou à la vertical**).

Il est possible de **modifier les regles du jeu** en changeant la **disposition des blocs de textes**, un **nom** peut avoir **plusieurs propriété**.

Les **noms non associés** à une **propriété** peuvent etre **traversé**.

Si **aucun nom** n'est **associé** à la propriété « **You** » alors la partie est **perdue**.

Pour **gagner**, il suffit d'avoir qu'un **element** associé à « **You** » soit à la **meme position** qu'un **element** associé à « **Win** ».

Instructions sur les commandes du jeu :

Le jeu peut aussi etre lancé par l'intermediaire d'autres commandes qui sont :

- ➔ « **java -jar baba.jar --level niveauChoisi** » : Cela lancera le niveau choisi, le fichier « levels » contient tous les niveaux qui peuvent etre joué (par exemple pour lancer le fichier « level1.txt » il suffit de remplacer « niveauChoisi » par « level1 »).
- ➔ « **java -jar baba.jar --levels nomDuDossierChoisi** » : Cela permet de lancer le premier niveau du dossier et à chaque victoire le jeu genere le niveau suivant. Dans cette version, il n'y a qu'un seul dossier de disponible, qui est « levels ».

Si « **--level** » ou « **--levels** » sont utilisées sans avoir defini un fichier (**--level**) ou un dossier (**--levels**) cela lancera le niveau par default.

Il est possible de parametrer un niveau choisi avec la commande « **--level** » en utilisant la commande « **--execute** » ;

Exemple : « **java -jar baba.jar --level niveauChoisi --execute WALL IS YOU** »

Cela generera le niveau choisi avec les murs comme elements controlable.

Il est possible de combiner plusieurs « **--execute** » à la suite ;

Exemple : « **java -jar baba.jar --level niveauChoisi --execute WALL IS ROCK --execute ROCK IS YOU** »

Si en utilisant cette commande **aucun element n'a la propriété** « **You** » alors les elements qui possederont cette propriété seront **ceux defini dans le niveau choisi**.

Les **mots** utilisés pour generer les regles doivent etre écrit **en majuscule**.

Si la commande « **--execute** » est **utilisée**, alors **les regles entrées ne pourront pas etre changé** au cours de la partie, il est donc **impossible de former des regles avec les blocs de textes** si on lance un niveau avec cette commande.