



Manuel utilisateur - itération 1

Issam Alouane
Remi Dabrowski
Adam Bouam
Jean-Baptiste Prevost

Département Sciences du Numérique - Première année
2021-2022

Table des matières

1	Menu principal	3
2	Sous menu personnage	3
3	Menu équipement personnage	3

Table des figures

1 Menu principal

Une fois que l'application est lancée grâce à la classe `MenuPrincipal.java` il y a la possibilité soit de quitter, soit d'accéder aux différentes fonctionnalités. A ce stade il est uniquement possible de se rendre dans le sous menu personnages.

2 Sous menu personnage

Une fois dans le menu personnage vous avez la possibilité de créer un personnage avec le bouton Nouveau. Une interface devrait s'ouvrir en demandant un nom et une description et aussi en demandant de choisir une race parmi les catégories proposées, afin d'initialiser le personnage avant d'avoir la possibilité de modifier ses statistiques.

A ce stade, le joueur peut soit annuler la création en cliquant sur "Annuler", soit avancer vers l'étape suivante en cliquant sur "Suivant". Là, il peut modifier les statistiques du personnage (initialisées par défaut à partir de sa race). Ainsi, le joueur peut annuler toute la procédure de création en cliquant sur "Annuler" ou il peut enregistrer son personnage en cliquant sur "Enregistrer"

Une fois le personnage créé et enregistré, un cadre avec le personnage créé devrait apparaître. En cliquant sur celui-ci vous aurez la possibilité de supprimer ou de modifier ce personnage (Cette fonctionnalité n'est pas encore disponible).

3 Menu équipement personnage

Ce menu n'est pas relié à l'application principale. Il faut donc lancer ce menu grâce à la classe `FenetreEquiper.java`. Dans ce menu, vous avez cinq onglets, un onglet général qui affiche les statistiques générales. Les quatre autres onglets concernent chaque équipement avec la possibilité de les changer grâce aux sliders et au bouton de validation.