



Manuel utilisateur - itération 2

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
4	Création d'environnement	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. Il est possible de se rendre dans les différentes sections présentes sur ce menu mis à part la partie événements.

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.

À 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 d'équiper ce personnage.

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.

4 Création d'environnement

Cette section permet à l'utilisateur de créer des plateaux de jeu de taille variable. En effet, lors de la création d'un plateau, le premier élément à renseigner est la taille de celui-ci. Puis, viens la partie création, l'utilisateur se retrouvera face à un plateau vierge et ce sera à lui de créer son plateau en cliquant case par case pour sélectionner le type de case qu'il souhaite.

5 Création de dé

Dans ce menu il est possible de créer des tailles aux nombres de faces voulu pour chaque jeu. Cependant la sauvegarde n'est pas encore disponible.