|  |
| --- |
| Animal virtuel |
| Manuel utilisateur |
| Cette documentation utilisateur est destinée aux utilisateurs finaux d’Animal virtuel |

Jessica Sulzbach

5/24/2017

Table of Contents

[1 Introduction 2](#_Toc483351306)

[2 Interfaces 2](#_Toc483351307)

[2.1 Principale 2](#_Toc483351308)

[2.2 Magasin 3](#_Toc483351309)

[2.3 Aliments et matériaux 3](#_Toc483351310)

[3 Mode d’emploi 4](#_Toc483351311)

[3.1 Nouvelle partie 4](#_Toc483351312)

[3.2 Fin de partie 5](#_Toc483351313)

[3.3 S’occuper de l’animal 6](#_Toc483351314)

[3.3.1 Santé 6](#_Toc483351315)

[3.3.2 Hygiène 6](#_Toc483351316)

[3.3.3 Energie 6](#_Toc483351317)

[3.3.4 Joie 6](#_Toc483351318)

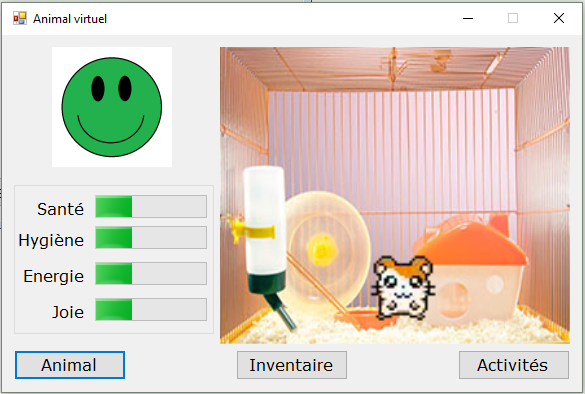
# Introduction

L’application Animal virtuel a pour but de simuler un animal de compagnie et les activités nécessaires à leur survie.

Caressez-le, promenez-le, nourrissez-le lorsqu'il a faim et il deviendra le meilleur des compagnons.

# Interfaces

## Principale



**5**

**4**

**3**

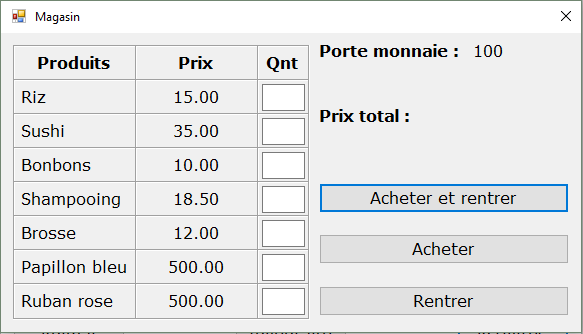
**2**

**1**

Figure : Interface principale

1. Représente le niveau de bien être de l’animal
   1. Il y a trois niveaux : bien, moyen, mauvais
2. Les niveaux de vie
   1. Santé  : Il faut qu’il mange
   2. Hygiène  : Il faut qu’il prenne une douche
   3. Energie  : Il faut qu’il dorme
   4. Joie  : Il faut qu’il soit caressé
3. Bouton animal
   1. Animation caressé
   2. Animation dormir
   3. Animation sieste
4. Inventaire
   1. Fenêtre aliments
   2. Fenêtre matériaux
5. Activité
   1. Fenêtre magasin
   2. Animation promenade

## Magasin



**3**

**2**

**4**

**5**

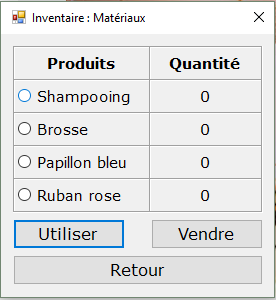
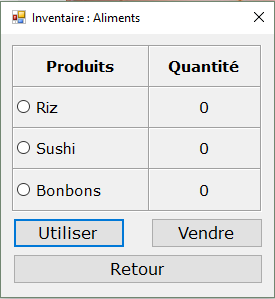
**6**

**1**

Figure : Interface magasin

1. Zone de saisie de quantité à acheter
2. Quantité d’argent disponible
3. Prix total achats
4. Acheter et ensuite revenir sur la fenêtre principale
5. Acheter seulement
6. Ferme la fenêtre et revenir sur fenêtre principale

## Aliments et matériaux



**1**

**3**

**2**

Figure : Interface aliments et matériaux

1. Sélectionnez le produit désiré et cliquer sur utiliser
   1. La fenêtre se ferme et l’animation du produit se lance sur l’interface principale
2. Sélectionnez le produit désiré et cliquer sur vendre
   1. La quantité de produits se diminue à zéro
3. Ferme la fenêtre et retourne sur la fenêtre principale

# Mode d’emploi

## Nouvelle partie

1. Rentrez un nom dans la zone de saisie et cliquez sur « Commencer ».



Figure 4 : Nouvelle partie 1

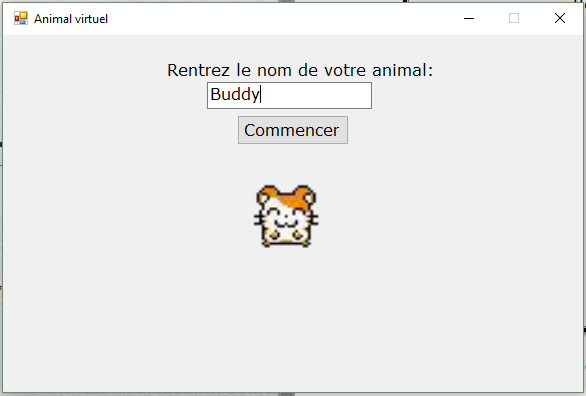


Figure 5 : Nouvelle partie 2

1. Il faut maintenant garder l’animal en vie !

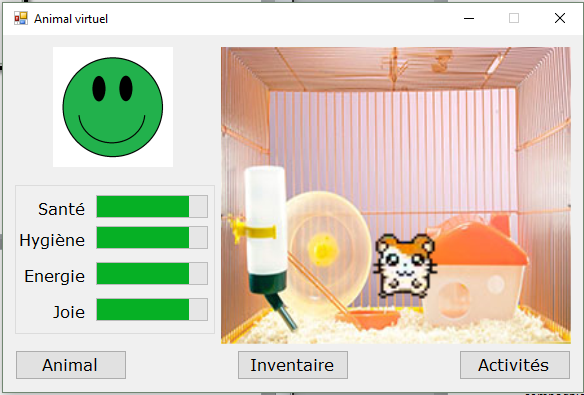


Figure 6 : Fenêtre principale, début jeu

Pour garder animal en vie il faut que les quatre niveaux vitaux soit supérieur à zéro, sinon l’animal décède.

## Fin de partie

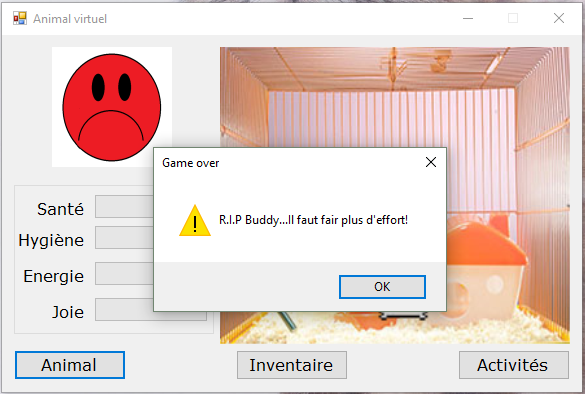


Figure : Décède

Selon l’âge de l’animal de message change :

1. Il faut faire plus d’effort
2. Il y a une marge d'améliorations
3. Bien jouer
4. Excellent
5. Incroyable

Ensuite une nouvelle partie commence.

## S’occuper de l’animal

### Santé

### Hygiène

### Energie

### Joie

# Table des illustrations

[Figure 1 : Nouvelle partie 1 4](#_Toc483351503)

[Figure 2 : Nouvelle partie 2 4](#_Toc483351504)

[Figure 3 : Fenêtre principale, début jeu 5](#_Toc483351505)

[Figure 4 : Décède 5](#_Toc483351506)