



Manuel utilisateur

version 0-01-alpha

14 avril 2011

FAT FuriousAdvanceTracker

version 0-01-alpha

code et design : Cyril Brouillard

Merci à Guillaume Dualé et Aline Bouquillon pour leur patience et leurs encouragements.

Merci à XXX pour la traduction de ce document en anglais.

Table des matières

1	Présentation	2
1.1	Avertissement	2
1.2	Pourquoi FAT ?	2
1.3	Comment utiliser FAT ?	2
1.4	Premier son	2
1.5	Structure des données	2
1.6	Données techniques de la Gameboy Advance	2
2	Les écrans	2
3	La popup de déplacement	2
3.1	L'écran SONG	2
3.2	L'écran BLOCKS	2
3.3	L'écran NOTES	2
3.4	L'écran INSTRUMENT	2
3.5	L'écran PROJECT	2
3.6	L'écran EFFECTS	2
3.7	L'écran LIVE	2
3.8	L'écran COMPOSER	2
4	Effets et commandes	2

1 Présentation

1.1 Avertissement

1.2 Pourquoi FAT ?

1.3 Comment utiliser FAT ?

1.4 Premier son

1.5 Structure des données

1.6 Données techniques de la Gameboy Advance

2 Les écrans

3 La popup de déplacement

3.1 L'écran SONG

3.2 L'écran BLOCKS

3.3 L'écran NOTES

3.4 L'écran INSTRUMENT

3.5 L'écran PROJECT

3.6 L'écran EFFECTS

3.7 L'écran LIVE

3.8 L'écran COMPOSER

4 Effets et commandes