



Manuel de l'utilisateur

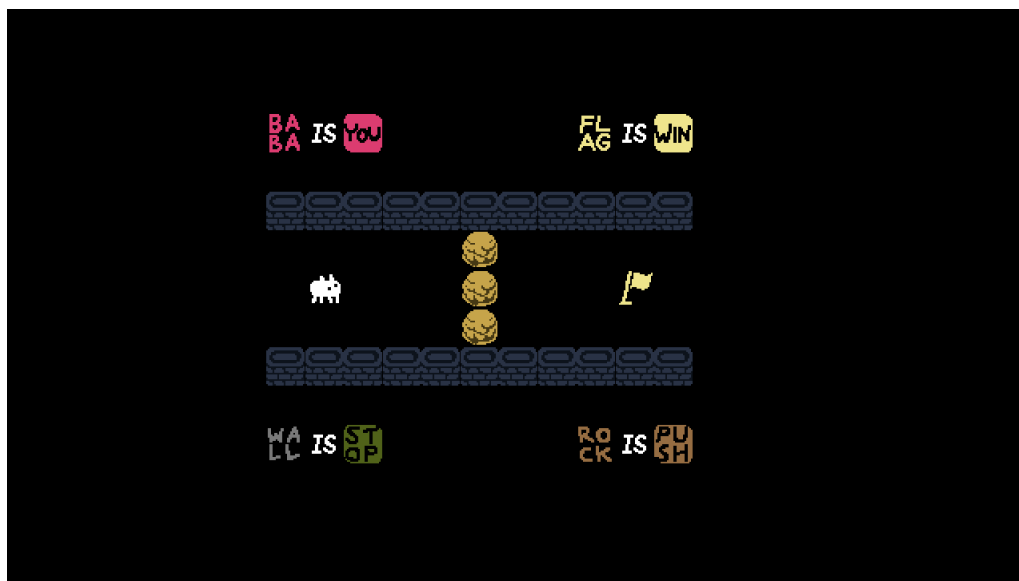
Table des matières

Description du jeu.....	2
Les noms du jeu.....	3
Baba.....	3
Wall.....	3
Rock.....	3
Flag.....	3
Wall.....	3
Lava.....	3
Skull.....	3
Troll.....	3
Les opérateurs du jeu.....	4
Is.....	4
Les propriétés du jeu.....	4
You.....	4
Win.....	4
Stop.....	4
Push.....	4
Melt.....	4
Hot.....	4
Defeat.....	4
Sink.....	5
Crash.....	5
Compilation et lancement du jeu.....	5
Compilation.....	5
Lancement du jeu.....	6
Commandes du jeu.....	6

Description du jeu.

Baba Is You est un petit jeu de type casse-tête basé sur le principe du [Sokoban](#), un jeu japonais dans lequel le joueur pousse des blocs dans un labyrinthe, mais avec un système de règles qui définissent comment les éléments du jeu vont agir l'un sur l'autre en plus. Le but du jeu est de manipuler des règles pour réussir à atteindre l'élément offrant la victoire (le drapeau sur l'image ci-dessous).

Voici un exemple d'un niveau et de ses règles associées.



Ici on contrôle le petit lapin blanc qui s'appelle Baba car la règle *Baba Is You* nous donne le contrôle de Baba.

Le drapeau (Flag) permet de terminer le niveau car il est associé à la propriété *Win*.

Les murs (Wall) ne peuvent pas être traversés car ils sont associés à la propriété *Stop* qui les empêchent d'être traversés librement.


Enfin, les rochers (Rock) ont la possibilité d'être poussés grâce à la propriété *Push*.

Comme on a vu dans l'exemple, une règle est définie par un nom (Baba), un opérateur (Is) et une propriété (You).


Les noms du jeu.

Il y a au total huit noms dans notre jeu. On peut tous les incarner à condition de former la règle permettant de le faire.


Baba

C'est le petit lapin blanc et généralement le nom qui est associé à la propriété *You* 


Wall

C'est le mur généralement le nom qui est associé à la propriété *Stop* 

Rock

C'est le rocher qu'on peut généralement pousser 


Flag

C'est le drapeau qui fait souvent office d'élément de victoire 

Wall

C'est la flaque d'eau qui engloutit souvent les éléments 


Lava

C'est la flaque de lave qui brûle (ou pas...) ! 

Skull

C'est la tête de squelette qui fait généralement disparaître le joueur (ou pas...) 


Troll

C'est le petit nouveau du jeu qui peut vous jouer de mauvais tours... 

Les opérateurs du jeu.

Il n'y a pour l'instant qu'un seul opérateur dans le jeu qui permet d'associer une règle à sa propriété.


Is

C'est l'opérateur qui lie les noms à leur(s) propriété(s) 

Les propriétés du jeu.

Il y a 9 propriétés dans le jeu qui permettent de faire agir et interagir les éléments du jeu.


You

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui peut bouger dans le jeu. 

Win

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui peut donner la victoire dans le jeu. 

Stop

C'est la propriété permettant d'empêcher un élément d'être traversé dans le jeu. 

Push

C'est la propriété permettant de rendre un élément déplaçable en le poussant dans le jeu. 


Melt

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui fera fondre les éléments dans le jeu qui passent dessus. 


Hot

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui peut traverser un élément Melt car il est tellement chaud qu'il ne ressent plus la chaleur. 


Defeat

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui fera disparaître un élément associée à You en le tuant... 

Sink

C'est la propriété permettant de définir l'élément qui va aspirer et faire disparaître les éléments du jeu qui passent dessus. 

Crash

C'est la nouvelle propriété qui fait littéralement planter votre ordinateur (non c'est faux) si vous avez le malheur de passer dessus avec l'élément que vous contrôlez. 

Il est aussi possible de changer l'apparence de certains noms en utilisant un nom comme propriété, par exemple la règle Wall Is Rock change tous les murs en rocher.

Compilation et lancement du jeu

Compilation

Pour compiler le programme, vous devez d'abord ouvrir un terminal (l'invite de commande) et vous placer dans le dossier du jeu.

Le dossier contient un fichier de compilation au nom de *build.xml* qui permet de faire plusieurs chose :

- avec la commande **ant compile**, vous pouvez compiler le fichiers sources du projet
- avec la commande **ant jar**, vous pouvez créer un exécutable jar pour lancer le jeu
- avec la commande **ant javadoc**, vous pouvez générer la documentation du projet dans le dossier doc du dossier docs du dossier du projet
- avec la commande **ant clean**, vous pouvez effacer les fichiers créés par la compilation du projet ainsi que l'exécutable généré
- avec la commande **ant**, vous pouvez, à la fois, compiler et créer l'exécutable du jeu

Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, vous devez d'abord ouvrir un terminal (l'invite de commande) et vous placer dans le dossier du jeu et avoir au préalable l'exécutable *baba.jar* .

Ensuite tapez la commande **java -jar baba.jar** pour lancer le jeu et y jouer.

Vous pouvez aussi ajouter des options lors du lancement du jeu :

- **--execute x y z** avec x un nom, y un operateur et z une propriété
- **--level name fichier** avec fichier un fichier de configuration dont le nom **respecte** l'écriture suivante **levelX.txt** avec x inférieur ou égal à 7
- **--levels name dossier** avec dossier un dossier contenant des fichiers de configuration dont le nom **respecte** l'écriture suivante **levelX.txt** avec x inférieur ou égal à 7

Commandes du jeu

Pour vous déplacez dans le jeu, il suffit juste d'utiliser les flèches directionnelles du clavier. La flèche du haut pour bouger vers le haut, celle du bas pour bouger vers le bas, celle de droite pour aller à droite et celle de gauche pour aller à gauche.

Vous avez la possibilité de quitter le jeu à tout moment en appuyant sur la touche **q** de votre clavier.

Voilà rien de plus simple.

Réfléchissez bien et amusez vous !