

# **Manuel Utilisateur**

2048

# Sommaire

- I. Conditions Requises
- II. Lancement du Jeu
- III. Utilisation du Jeu
- IV. Problèmes connus

## I. Conditions Requises

- L'utilisateur doit disposer d'un système d'exploitation compatible (principalement architecture Linux)
- L'utilisateur doit avoir accès à un terminal de commandes qui accepte le langage C
- Il est recommandé à l'utilisateur de disposer des notions de bases sur l'utilisation du terminal de commande bien que ce manuel va guider pas à pas l'utilisateur

## II. Lancement du Jeu

### A. Conditions préalables

#### 1. Make

Après avoir extrait l'archive, l'utilisateur doit identifier le dossier où se trouve le jeu.

Celui-ci se trouve dans le dossier 2048. Après avoir atteint le dossier (cd), l'utilisateur doit taper la commande **make**, cette commande va permettre de compiler le jeu et de créer l'exécutable.

Si une erreur apparaît lors du make, rendez-vous à la partie IV de ce document répertoriant les différents problèmes connus.

#### 2. Exécuter le programme

Pour lancer le programme l'utilisateur doit simplement se servir de la commande :

**./main**

Cette commande va permettre d'exécuter le programme sur le terminal utilisé.

### B. Lancement

#### 1. 1<sup>er</sup> Lancement

A chaque exécution du programme, le jeu va lancer une nouvelle partie, initialisé avec les paramètres suivants :

- Taille de la grille du jeu : 4 ;
- Valeur à atteindre pour gagner : 2048 ;

L'utilisateur pourra par la suite personnaliser ces paramètres lors de la création d'une nouvelle partie.

## 2. Menu

Pour atteindre le menu, l'utilisateur devra presser la touche **ECHAP** du clavier.

S'il souhaite revenir à la partie en cours, il n'aura qu'à presser à nouveau sur la touche **ECHAP** ou bien de presser sur la touche fléchée **GAUCHE**.

Le menu sera le centre névralgique du programme, offrant une multitude de possibilités au joueur.

## III. Utilisation du Jeu

### A. MENU

La navigation à travers le menu se fait à l'aide des touches fléchées **HAUT** et **BAS**. L'option sélectionnée apparaîtra en surbrillance.

Pour valider l'option choisie, l'utilisateur n'a qu'à presser sur la touche fléchée **DROITE**.

Le menu est composé des options suivantes :

- Jouer
- Sauvegarder
- Charger
- Quitter

### B. JOUER

L'option Jouer permet à l'utilisateur de créer une nouvelle partie personnalisée.

L'utilisateur aura le choix sur la taille de la grille : allant de 4 à 8 mais aussi sur la valeur à atteindre pour gagner : 512 1024 2048 4096 8192.

Pour se déplacer entre les options il n'aura qu'à utiliser les flèches directionnelles, identique au menu.

La partie se lancera directement après les choix effectués.

En pleine partie, le joueur dispose des commandes suivantes :

- Flèche Gauche : déplace les valeurs de la grille vers la gauche
- Flèche Droite : déplace les valeurs de la grille vers la droite
- Flèche Haut : déplace les valeurs de la grille vers le haut
- Flèche Bas : déplace les valeurs de la grille vers le bas
- Echap : retourne au menu

### **C. SAUVEGARDER**

L'option Sauvegarder offre la possibilité à l'utilisateur d'enregistrer sa partie.  
L'utilisateur a le choix entre 3 emplacements sauvegarde maximum.  
Il n'a qu'à choisir son emplacement.

### **D. CHARGER**

L'option Charger permet à l'utilisateur de charger une partie. L'utilisateur a donc le choix entre les 3 emplacements de sauvegardes.  
Une fois la partie chargée, la partie en cours est perdue.

### **E. QUITTER**

L'option Quitter permet comme son nom l'indique de quitter le jeu.  
Si la partie n'a pas été préalablement sauvegardée, celle-ci sera perdue.

## **IV. Problèmes connus**

- Impossibilité d'exécuter le make : si des fichiers d'extension .o existe, les supprimer et tenter à nouveau le make.
- Problèmes interface graphique : si l'interface graphique ne s'exécute pas correctement, essayer d'agrandir votre terminal