

Manuel d'utilisation

Controles

On lancement du jeu, vous controlez le personnage, vous pouvez :

- vous déplacer avec ZQSD
- tourner la caméra avec la souris

Si vous faites `CTRL + U` vous passez en mode "editeur" vous pouvez maintenant :

- Orienter la camera en appuyant sur le clic gauche de la souris et en déplaçant la souris
- Bouger la caméra sur les cotés en appuyant sur le clic droit de la souris
- Zoomer avec la molette de la souris
- `CTRL + H` pour afficher/cacher l'interface
- vous pouvez toujours déplacer le personnage et voir le terrain se charger
- vous pouvez changer la taille des chunk en allant dans le scene manager -> "Terrain" -> "Terrain Manager" -> Chunk Size

Compiler le code

Sur Linux

Dependencies :

```
sudo apt-get install -y build-essential cmake xorg-dev libgl1-mesa-dev libfreetype6-dev
```

Pour compiler :

```
cd build && cmake .. && make
```

Sur Windows

Dependencies :

- mingw 64 ou mingw 32
- cmake

Pour compiler :

- Lancer `Cmake`
- Configurer avec les `Mingw Makefile` pour compiler dans le dossier `build`
- Lancer `mingw64`
- Aller dans le dossier `build`
- Compiler avec `mingw32-make`

Pour lancer le programme :

```
./voxel-engine
```