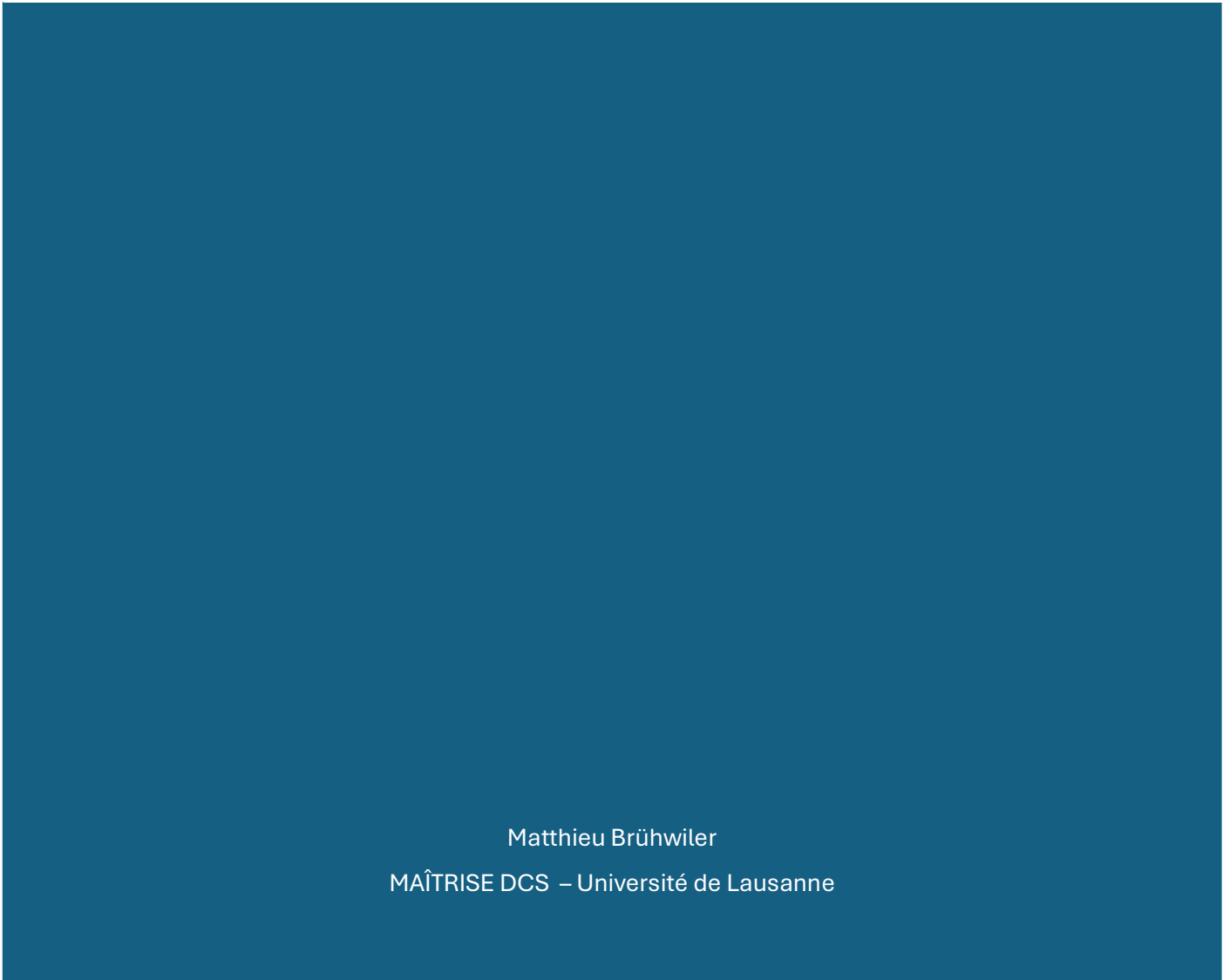




# MINOTAURE

## GUIDE DE L'UTILISATEUR



Matthieu Brühwiler  
MAÎTRISE DCS – Université de Lausanne

## Présentation

Le jeu du Minotaure est initialement un jeu de plateau. Ce projet est une représentation simplifiée de ce jeu dans lequel le joueur doit trouver la sortie d'un labyrinthe.






Le joueur a un temps imparti (*20 secondes par défaut*) pour trouver la sortie. S'il n'arrive pas à la trouver dans le temps imparti, il a perdu la partie. Mais attention, un Minotaure traque le joueur et ses erreurs. A chaque erreur commise, le Minotaure avance en direction du joueur. Si le joueur est rattrapé par le Minotaure, il a perdu la partie.

## Conditions de victoire et de perte

Le joueur **gagne** la partie s'il trouve la sortie dans le temps imparti sans se faire rattraper par le Minotaure.

Le joueur **perd** la partie s'il n'a pas trouvé la sortie dans le temps imparti ou que le Minotaure l'a rattrapé.

## Éléments du jeu

Élément	Caractéristique
	Le buisson délimite le niveau, il ne peut pas être chevauché par le joueur.
	Le sol est les cases sur lesquels le joueur peut marcher pour se déplacer.
	La sortie est le point que le joueur doit atteindre pour gagner la partie.
	Le joueur.
	Le minotaure.

## Déroulement

Après avoir choisi un niveau dans le menu principal, une fenêtre s'ouvre avec le niveau en question représentée sous la forme d'une grille.

## Commencer la partie

Pour commencer la partie, le joueur doit appuyer sur le bouton « START », ce qui va démarrer le compte à rebours de **20 secondes** (temps par défaut).

## Déplacement du joueur

Pour se déplacer au cours de la partie, le joueur utilise les touches fléchées du clavier et peut seulement se déplacer dans les 4 directions : **haut**, **droite**, **gauche**, **bas**. Les déplacements en diagonal ne sont pas permis.

## Erreur du joueur

On considère une erreur lorsque le joueur essaie de se déplacer en direction d'un buisson. A chaque erreur, le Minotaure avance de **5 cases** en direction du joueur.

Attention à la conception de certains niveaux. Il se peut que le Minotaure se mette sur le chemin entre le joueur et le bloque pour atteindre la sortie. Dans ce cas, le joueur ne pourra que perdre la partie.

## Sortie

Pour gagner la partie, le joueur doit aller sur la case de la sortie. Le compte à rebours s'arrêtera automatiquement. Le temps nécessaire au joueur pour sortir sera alors affiché durant **3 secondes** avant la fermeture automatique de la fenêtre du niveau.






## Conseils

- Utilisez la touche « ENTER » pour commencer la partie au lieu de cliquer sur le bouton « START »
- Vous pouvez laisser la touche de déplacement enfoncée pour aller plus vite dans les lignes droites.
- Ne faites pas trop d'erreur car le Minotaure pourrait se mettre en travers de votre chemin.

## Ajout de niveaux

Il est possible de créer de nouveau niveau en les ajoutant de la dossier « **ressources/levels** ». Cependant, vous devez respecter les conditions suivantes :

- Un fichier XX.txt avec le numéro du niveau.
- Un fichier XX.png qui est une photo du niveau.
- Le nom des fichiers doit être **identique** en le **.txt** et **.png**
- Le niveau doit **obligatoirement comporter** les 5 éléments du jeu :

Elément	Nom	Caractère de représentation
	Buisson	#
	Sol	-
	Sortie	.
	Joueur	@
	Minotaure	\$

## Limites du projet

Malheureusement le projet n'inclus pas certaines fonctionnalités comme :

- L'enregistrement de scores du joueur.
- Le changement du nombre de cases dont le Minotaure avance à chaque erreur.
- Le changement du temps imparti du compte à rebours.
- La gestion d'erreur dans les niveaux :
  - S'il n'y a pas de chemin entre le Minotaure et le joueur.
  - S'il n'y a pas de chemin entre le joueur et la sortie.

**BON JEU !!**