Berney Alec, Ferrari Teo, Forestier Quentin, Herzig Melvyn, Janssens Emmanuel

POO2 – 14.06.2021

Quokka’dventure

documentation utilisation



Table des matières

[Prérequis 2](#_Toc74600617)

[Accueil 2](#_Toc74600618)

[Fonctionnalités communes 2](#_Toc74600619)

[Bouton « mute » 2](#_Toc74600620)

[Gameplay 3](#_Toc74600621)

[But du jeu 3](#_Toc74600622)

[Mouvement du Quokka 4](#_Toc74600623)

[Déplacement de caisses 4](#_Toc74600624)

[Déplacement de caisses normale 4](#_Toc74600625)

[Déplacement de caisses lourdes 5](#_Toc74600626)

[Manger une pomme 5](#_Toc74600627)

[Annulation du dernier mouvement 5](#_Toc74600628)

[Historique des coups 6](#_Toc74600629)

[Affichage du temps et du nombre de coups 7](#_Toc74600630)

[Niveau réussi 7](#_Toc74600631)

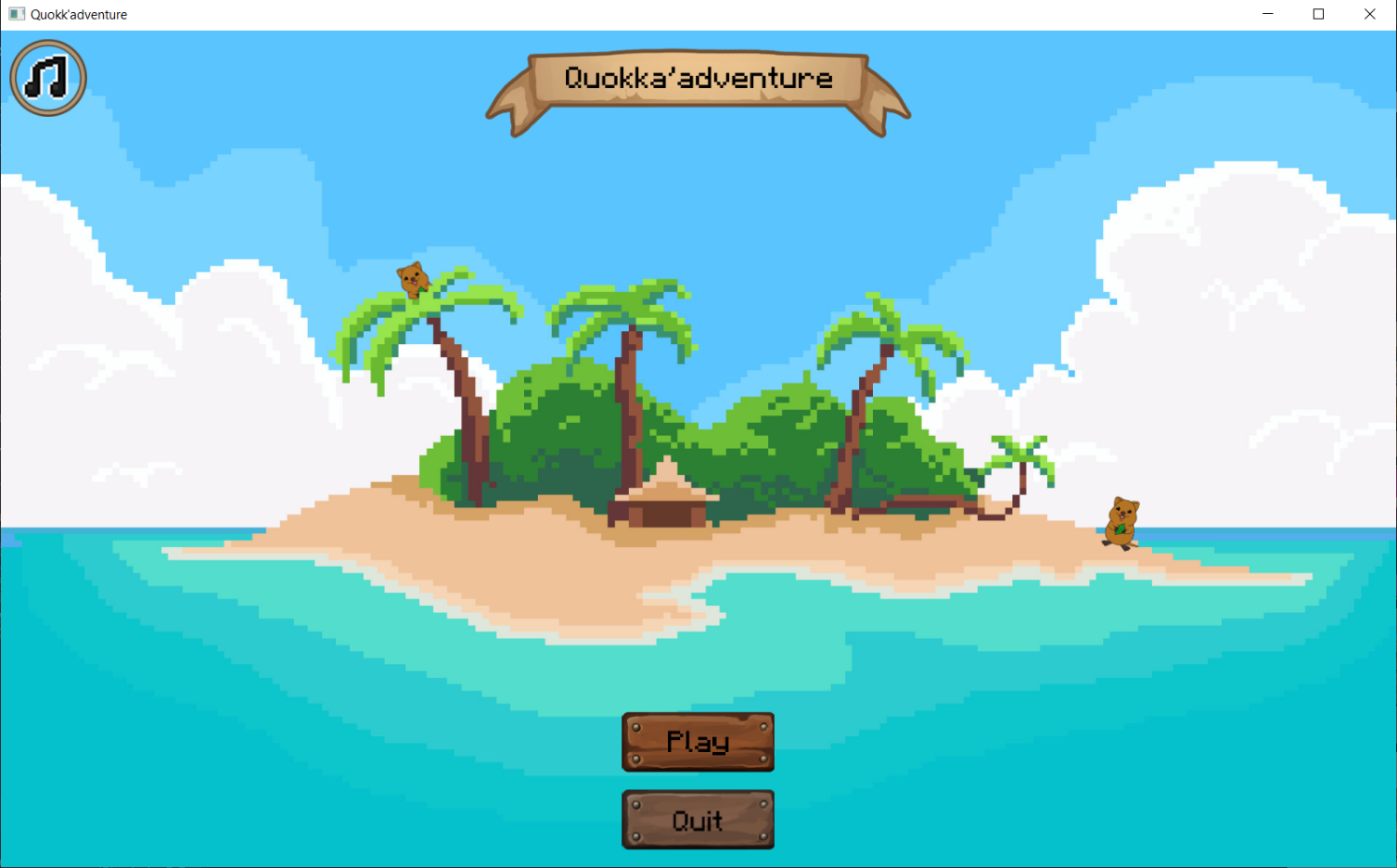
[Niveau final 8](#_Toc74600632)

# Prérequis

Avoir téléchargé l’application sur notre github sous l’onglet release <https://github.com/MelvynHerzig/MCR-Quokkadventure/releases>, et avoir lancé l’application.

# Accueil

Après avoir lancé l’application, la page d’accueil suivante s’affiche :



Vous pouvez quitter l’application en cliquant sur « Quit ».

Vous pouvez également cliquer sur « Play » afin de commencer à jouer. Jouer revient à commencer le premier niveau. Pour apprendre à jouer, consulter la section Gameplay.

# Fonctionnalités communes

## Bouton « mute »

Ce bouton est présent dans toutes les pages / interfaces du jeu afin de pouvoir désactiver ou activer la musique.

Si la croix rouge est affichée sur le bouton, c’est que la musique est inactive.

Sinon la musique est active.

# Gameplay

Voici à quoi ressemble un niveau :

## But du jeu

Le but du jeu est de bouger le petit quokka  dans toutes les directions voulues afin de déplacer les caisses  sur les points d’arrivées . Il faut donc éviter de bloquer les caisses contre les murs .

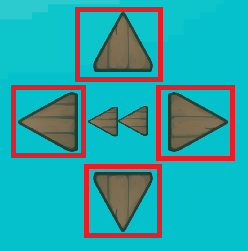
Il peut également y avoir des caisses plus lourdes à déplacer . Pour réussir à les déplacer, il faut d’abord manger une pomme  afin que le quokka gagne de la force supplémentaire.

## Clés, flèche. Noir, flèches, clavier.Mouvement du Quokka

Pour déplacer le quokka, vous avez 2 possibilités.

La première, utiliser les touches « flèches » du clavier.

La seconde option est d’utilisé les boutons « flèches » sur l’interface graphique.

Voici les mouvements réalisés par le quokka en fonction de la flèche utilisée :

* Flèche haut : avance d’une case vers le haut
* Flèche bas : avance d’une case vers le bas
* Flèche droite : avance d’une case vers la droite
* Flèche gauche : avance d’une case vers la gauche

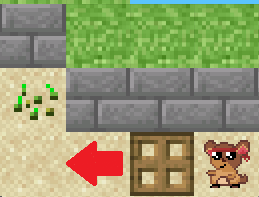
## Déplacement de caisses

### Déplacement de caisses normale

Voici une caisse normale :



Pour la déplacer il faut se mettre à côté de la caisse et ensuite se déplacer dans la direction de la caisse. L’exemple ici montre comment déplacer la caisse d’une case sur la gauche comme l’indique la flèche rouge :



Il est évidemment impossible de déplacer une caisse si cette dernière est collée à un mur et que l’on essaie de la déplacer dans la direction de ce dernier. Ici la flèche rouge montre un mouvement irréalisable.



### Déplacement de caisses lourdes

Voici une caisse lourde :



Le déplacement d’une caisse lourde se réalise de la même façon qu’une caisse normale. Il faut juste avoir mangé une pomme au préalable. Vous pouvez consulter comment manger une pomme [ici](#_Manger_une_pomme).



Tout comme les caisses normales, il est impossible de déplacer une caisse contre un mur.



## Manger une pomme

Voici une pomme :



Si le quokka mange une pomme, il gagne de la force. Cette force supplémentaire permet de déplacer des caisses lourdes.

Pour manger une pomme, il suffit de se déplacer sur la pomme comme l’indique la flèche bleue sur l’exemple ci-dessous.



## Annulation du dernier mouvement

Dans notre jeu, il est possible d’annuler votre dernier mouvement, ce qui est très pratique pour ne pas recommencer le niveau à chaque fois.

Pour ceci, il vous suffit de cliquer sur le bouton entouré en rouge comme montré sur l’image à droite.

Pour utiliser cette touche, il faut avoir au moins joué un coup.

Si vous appuyez plusieurs d’affilé sur le bouton « undo », il annulera le même nombre de mouvements que le nombre de pressions sur ce dernier.

## Historique des coups

Un historique de tous les coups joués et affiché sur la droite de la fenêtre du jeu.

Sur la droite, vous pouvez observer un exemple d’historique de coup d’une partie en cours.

L’historique peut atteindre une taille assez conséquente suivant le nombre de coup jouer. C’est pour cela qu’il est possible de le faire défiler à l’aide de la souris, en maintenant enfoncé le clique gauche sur l’historique et en la déplacement de bas en haut, tel une scroll bar. Il est ainsi possible d’afficher des coups plus anciens et donc de consulter tout l’historique. Le scroll est uniquement disponible une fois que la liste de coup dépasse la taille de la fenêtre en hauteur.

L’historique peut également être utiliser afin de revenir à un coup désiré. En effet, il est possible de revenir à un coup spécifique de l’historique en réalisant un clique gauche sur le coup désiré.

## Affichage du temps et du nombre de coups

Il est possible de consulter en tout temps depuis combien de temps vous avez commencé le niveau. Ici indiqué à l’aide du rectangle orange.

Il est également possible de consulter le nombre de coups réaliser depuis le début du niveau. Ici indiqué avec le rectangle violet.

## Niveau réussi

Lorsque vous terminez un niveau, c’est-à-dire, quand vous avez réussi à déplacer toutes les caisses, la fenêtre suivante va apparaître :



Vous avez donc 3 possibilités :

* Menu : pour retourner au menu principal
* Next : pour passer au niveau suivant
* Review pour rejouer tous les coups du niveau réussi

## Niveau final

Lorsque vous aurez terminé le dernier niveau, le bouton « Next » ne sera plus disponible car aucun niveau supplémentaire n’a encore été créé.

Notre jeu comporte actuellement 10 niveaux avec une difficulté plus ou moins progressive et un dernier niveau très compliqué.

Vous aurez donc fini notre petit jeu !

Voici l’écran d’affichage final obtenu :

