

---

# Manuel d'utilisation du programme snake2022

---



26 JUIN 2022  
MAKAN KONATE  
ESIEE – PARIS



## Table des matières

Avant-propos .....	3
1. Compiler le jeu .....	3
1.1 Décompresser l'archive.....	3
1.2 Compiler le programme .....	3
1.3 Exécuter le programme.....	4
1.3.1 Lancer une autre grille .....	4
1.3.2 Commande Help .....	4
2. Le jeu.....	4
2.1 But du jeu.....	5
2.2 Comment jouer .....	5
2.3 Rejouer au jeu .....	5
3. Conclusion.....	5

## Avant-propos

Avant de pouvoir compiler le jeu vous devez avoir lu le README et avoir installé la bibliothèque MLV. L'explication de l'installation mais aussi des systèmes d'opérations supportés se trouvent dans le README.

### 1. Compiler le jeu

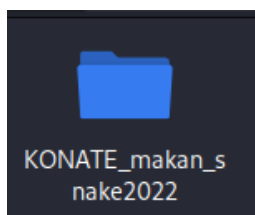
Les commandes suivantes sont à effectuées depuis le terminal.

#### 1.1 Décompresser l'archive

Vous avez téléchargé l'archive *KONATE\_makan\_snake2022.tgz*.

Vous devez décompresser l'archive en tapant la commande suivante **tar nom\_du\_fichier.tgz**.

Une fois cette étape réalisée, vous obtenez le fichier suivant :



Vous devez ensuite vous déplacer dans le fichier en tapant la commande suivante : **cd KONATE\_makan\_snake2022/snake2022**.

```
(kali@kali)-[~/Documents]
$ cd KONATE_makan_snake2022/snake2022
(kali@kali)-[~/Documents/KONATE_makan_snake2022/snake2022]
$
```

#### 1.2 Compiler le programme

Vous vous trouvez désormais dans le fichier snake2022.

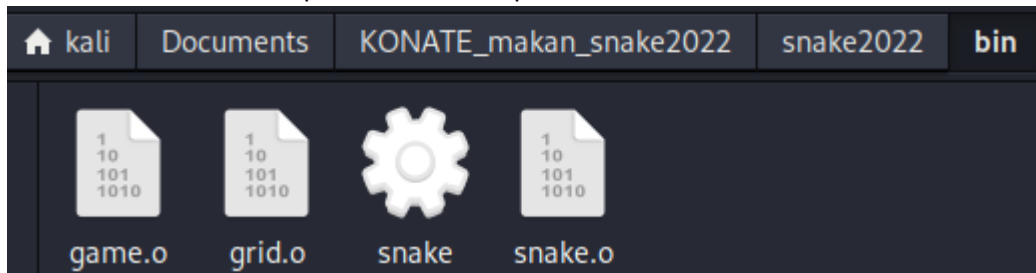
Compiler le programme en tapant la commande « **make** »

Une fois la compilation effectuée, vous obtenez le résultat suivant :

```
kali@kali: ~/Documents/KONATE_makan_snake2022/snake2022
Fichier Actions Éditer Vue Aide
(kali@kali)-[~/Documents/KONATE_makan_snake2022/snake2022]
$ make
gcc -o bin/game.o -c src/game.c -W -Wall -ansi -pedantic -g -lMLV
src/game.c: In function 'main':
src/game.c:123:11: warning: implicit declaration of function 'getline' [-Wimplicit-function-declaration]
123 |     nbc = getline(&buf, &size_buf, stream);
      |           ^~~~~~
src/game.c:107:9: warning: '__builtin_memcpy' writing 19 bytes into a region of size 1 overflows the destination [-Wstringop-overflow=]
107 |     strcpy(filename, "src/levels/default");
      |     ~~~~~^~~~~~
src/game.c:77:10: note: destination object 'filename' of size 1
77 |     char filename[] = "";
      |     ^~~~~~
gcc -o bin/grid.o -c src/grid.c -W -Wall -ansi -pedantic -g -lMLV
gcc -o bin/snake.o -c src/snake.c -W -Wall -ansi -pedantic -g -lMLV
gcc -o bin/snake.out bin/game.o bin/grid.o bin/snake.o -W -Wall -ansi -pedantic -g -lMLV
```

Vous obtenez deux warnings et une note qui n'ont pas d'impact sur le bon déroulement du jeu.

Si vous vérifiez le sous-répertoire bin vous pourrez observer la création des fichiers suivants :



Ces fichiers sont créés lors de la compilation.

### 1.3 Exécuter le programme

Vous êtes toujours dans le répertoire : **KONATE\_makan\_snake2022/snake2022**.

Exécutez le programme en tapant la commande **bin/snake**.

En tapant cette commande le programme utilise la grille par défaut.

Une fois cette commande entrée, le jeu se lance.

#### 1.3.1 Lancer une autre grille

Si vous souhaitez utiliser la grille « grid.txt », veuillez entrer la commande suivante : **bin/snake -i src/grid.txt**.

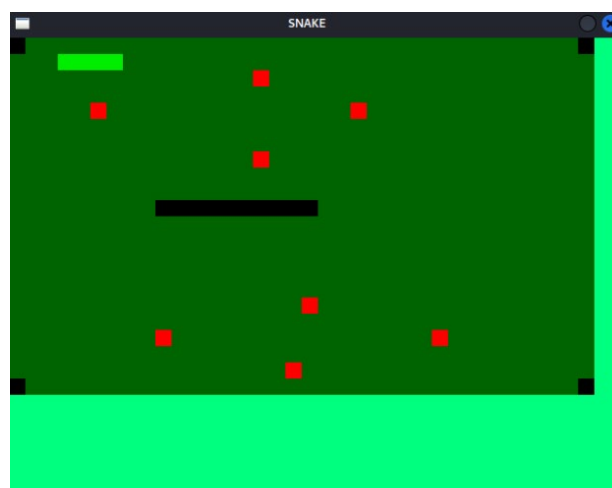
Si vous souhaitez lancer une autre grille de jeu, veuillez taper la commande **bin/snake -i « chemin\_d'accès\_du\_fichier »**.

Si le programme ne trouve pas le fichier, alors il lancera la grille par défaut.

#### 1.3.2 Commande Help

Si vous avez besoin d'aide pour exécuter le programme, veuillez taper la commande **bin/snake -h**.

## 2. Le jeu



### 2.1 But du jeu

Vous contrôlez un serpent. Le but de ce jeu est de manger tous les fruits (en rouge) sans se prendre un mur (représentée en noir) ou se mordre la queue.

Vous gagnez lorsque vous avez mangé tous les fruits.

Vous perdez si vous vous mordez la queue ou si vous entrez en collision avec un mur.

Vous ne perdez pas si le serpent sort de la zone de jeu.

Si le serpent sort de la zone de jeu il apparaît à l'opposé (de la zone). Exemple : si le serpent sort par le haut de l'écran, il apparaît en bas de l'écran.

### 2.2 Comment jouer

Vous pouvez vous déplacer en utilisant les flèches directionnelles du clavier.

Vous pouvez quitter à n'importe quel moment de la partie en appuyant sur la touche Echap ou bien en fermant la page du jeu (cliquer sur la croix en haut à droite de la page).

Lorsque vous gagnez ou perdez, le jeu s'arrête et une s'affiche avec la raison de l'arrêt du jeu.

Cette page se ferme automatiquement au bout de 5 secondes. Vous pouvez aussi la fermer en cliquant sur la croix en haut à droite de la page.

### 2.3 Rejouer au jeu

Pour jouer de nouveau au jeu, vous avez juste à exécuter de nouveau le programme (voir 1.3).

## 3. Conclusion

Vous avez ci-dessus une explication vous permettant de compiler puis d'utiliser le jeu.

**AMUSEZ VOUS BIEN ! ET BONNE CHANCE 😊**