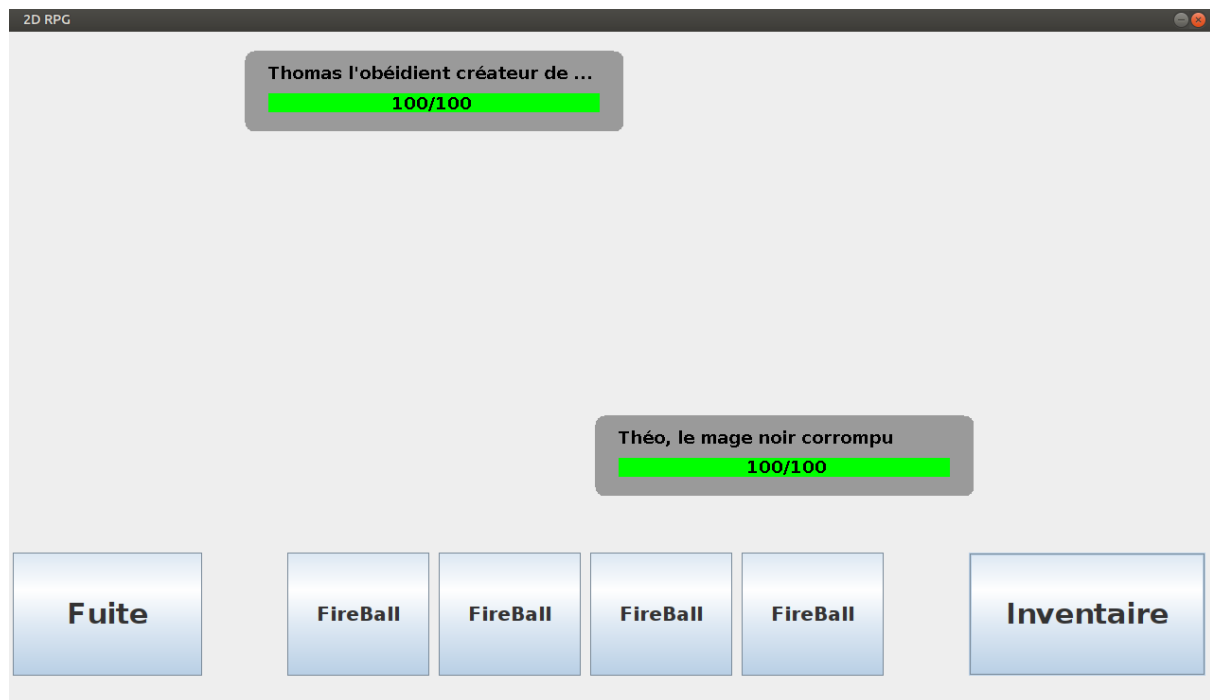


Ceci est le manuel utilisateur 2, qui explique comment marche la deuxième itération de notre projet.

En lançant le fichier App.java situé dans le package main de notre répertoire source, vous pourrez lancer le jeu.

Dans un premier temps, vous aurez accès au début de l'interface de combat. Vous pourrez cliquer sur les boutons "Fireball" pour réduire les points de vie ennemis. Le reste n'a pas encore été développé.



Pour la suite, il vous faudra fermer le jeu en appuyant sur croix rouge, et revenir dans le fichier App. Il faudra **commenter** les lignes 38, 39 et 52 affichées ci-dessous en ajoutant un double slash au début de celles-ci.

```
34
35     //Inventory inventory = new Inventory();
36     //InventoryPanel inventorypanel = new InventoryPanel(inventory);
37
38     battle.getBattlePanel().setBounds(0, 0, 1280, 720);
39     window.add(battle.getBattlePanel());
40     //inventory.setBounds(920, 150, 350, 500);
41     //window.add(inventory);
42
43     //gamePanel.setBounds(0, 0, 1280, 720);
44
45
46
47
48
49     window.setVisible(true);
50
51     battle.Battle();
52     gamePanel.startGameThread();
53
54
```

Enfin, il faudra **décommenter** (enlever le double slash) la ligne 53, comme affiché ci-dessus.

Vous aurez accès au jeu sur une carte de test :



Vous pourrez, avec les touches z, q, s, d vous déplacer.

Vous pouvez vous déplacer vers le deuxième personnage et observer la mécanique de collision.

Enfin, une musique a été ajoutée, vous pourrez l'entendre en ayant une sortie audio active.