

**Technologie Objet : Projet long
Développement d'une application Unlock!
Manuel utilisateur**

équipe 22

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

Contents

1	Mise en place	3
2	Règles du jeu	3
3	Menu	5
3.1	Quitter	5
3.2	Saisir un code	5
3.3	Stopper/Redémarrer la musique	5
4	Pile de cartes	6
5	Chrono	6
6	Plateau	7
7	Type de cartes	7
7.1	Les Objets - Bandeau Rouge ou Bleu	7
7.2	Les Codes -Bandeau Jaune	8
7.3	Les Machines -Bandeau Vert	8
8	Les Modificateurs	9
9	Objets cachés	9
10	Indices	9
11	Fin de Jeu	10

List of Figures

1	écran d'accueil	3
2	fenêtre principale	3
3	Carte bureau	4
4	Carte présentent sur la carte bureau	4
5	Menu	5
6	Saisir un code	5
7	Arrêt de la musique	5
8	Pile de cartes	6
9	chrono	6
10	Plateau	7
11	Objet	7
12	Code	8
13	Machine	8
14	Modificateurs	9
15	Partie gagnée	10
16	Partie finie mais perdue	10

1 Mise en place

Lancez l'exécutable FenetreAcceuil.java . L'application va se lancer sur l'écran d'accueil .Cliquez sur Démarrer une partie .

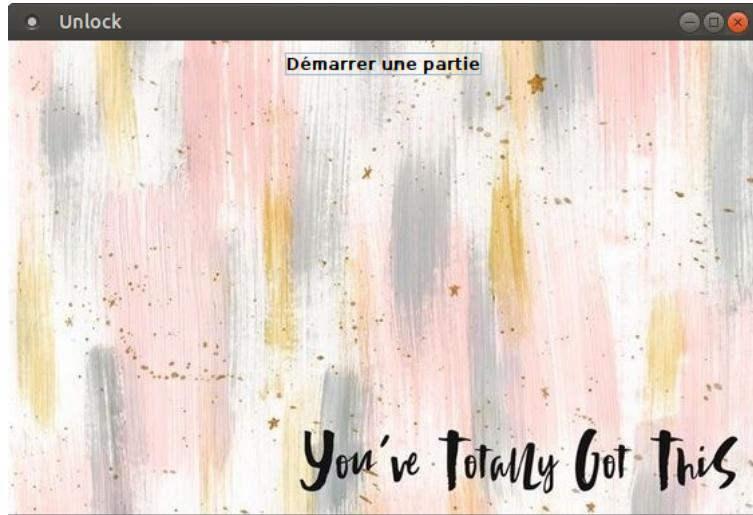


Figure 1: écran d'accueil

2 Règles du jeu

L'Application va ainsi se lancer et vous vous retrouverez sur la fenêtre du jeu.Vous pouvez déjà remarquer la présence de plusieurs éléments : un chrono (section 5),un plateau (section 6),une carte à gauche (emplacement de la pile de cartes) (section 4) et un menu tout en haut à gauche (section 3).

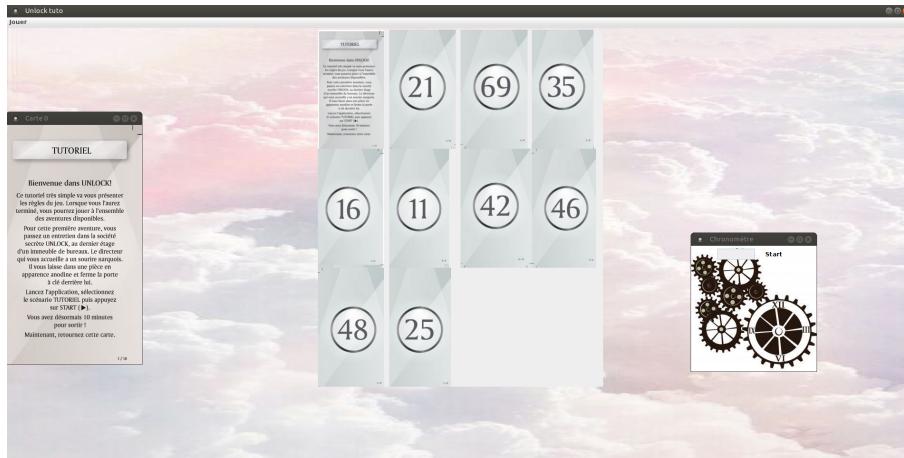


Figure 2: fénetre principale

Commencez par lire la carte Tutoriel qui vous indiquera le scenario et comment commencer cette partie.

Il vous suffit d'appuyer sur start sur le chrono (section 5), puis de retourner la carte Tutoriel présente sur le plateau (section 6) en cliquant dessus.

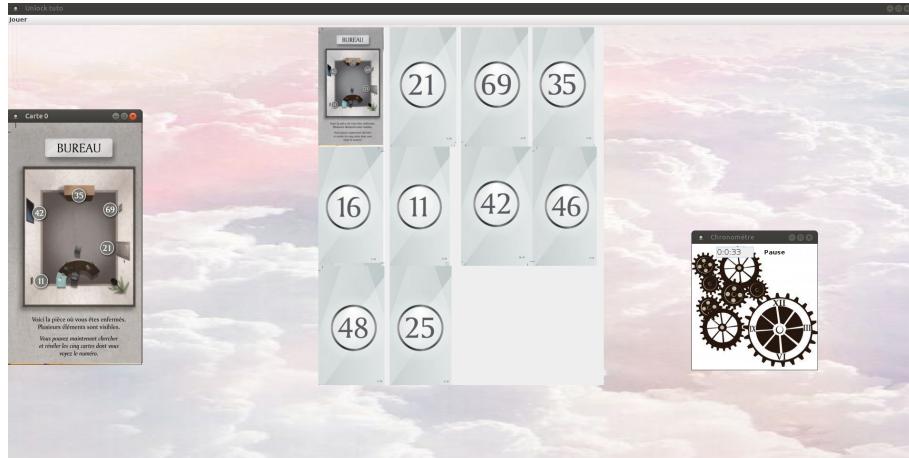


Figure 3: Carte bureau

Sur la carte retournée, on note la présence de numéros qui correspondent à des cartes du plateau. A chaque fois que les joueurs repèrent un numéro sur la carte de la salle, ils doivent cliquer sur la carte correspondante. Les cartes sont ainsi révélées face visible.

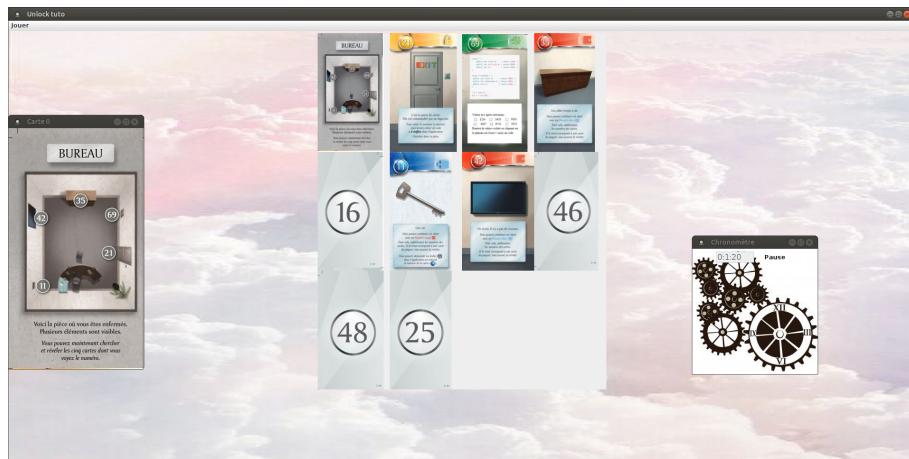


Figure 4: Carte présentent sur la carte bureau

Pour afficher en grand ces cartes il suffit de cliquer à nouveau dessus (cliquer une fois la retourne recliquer dessus l'affiche en grand). Ici commence l'escape game en vous aidant de la section 7 parvenez à bout de cette énigme et échappez vous de cette pièce.

3 Menu

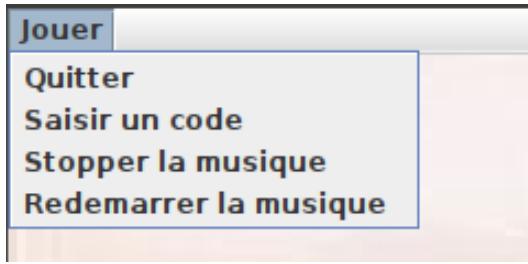


Figure 5: Menu

On retrouve dans ce menu la possibilité de quitter la partie, de saisir un code (soit pour obtenir une carte soit pour rentrer le code final), d'arrêter la musique et de la redémarrer.

3.1 Quitter

En cliquant sur quitter vous quitterez définitivement la partie sans pouvoir revenir en arrière, à utiliser uniquement quand vous avez fini la partie.

3.2 Saisir un code

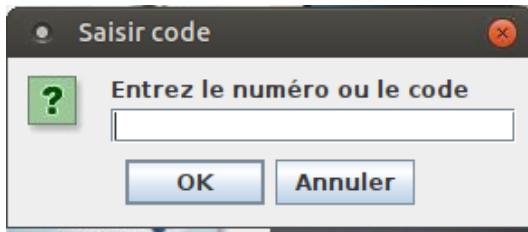


Figure 6: Saisir un code

Au cours de la partie vous allez devoir utiliser souvent Saisir code , en effet celui-ci est utile pour les cartes objets et cartes code respectivement à la section 7.1 et à la section 7.2. Il vous suffit pour cela de rentrer un code à 2 ou 4 chiffres dans la barre puis de cliquer sur OK.Un message s'affichera selon si le code est bon ou non.

3.3 Stopper/Redémarrer la musique

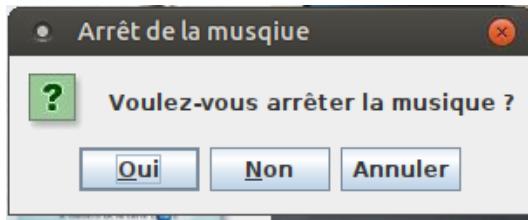


Figure 7: Arrêt de la musique

Une musique va être automatiquement démarrée une fois la partie lancée, si vous voulez l'arrêter il vous suffit simplement de cliquer sur Oui.De même pour la redémarrer une fenêtre identique s'affiche et il vous suffit de cliquer sur Oui.

4 Pile de cartes



Figure 8: Pile de cartes

Les cartes que vous avez affichés en grand vont s'accumuler à gauche formant ainsi une pile que vous pouvez ordonner et déplacer comme bon vous le semble.

5 Chrono

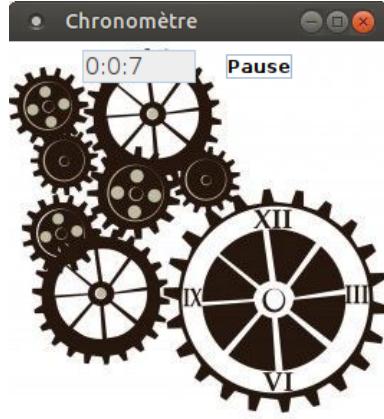


Figure 9: chrono

Une fois le chrono lancé grâce au bouton start, vous avez la possibilité de le mettre en pause en cliquant sur start puis de le redémarrer en cliquant sur restart. Il vous permet de savoir combien de temps il vous reste , car vous avez un temps limité pour sortir de la pièce si vous voulez gagner.

6 Plateau

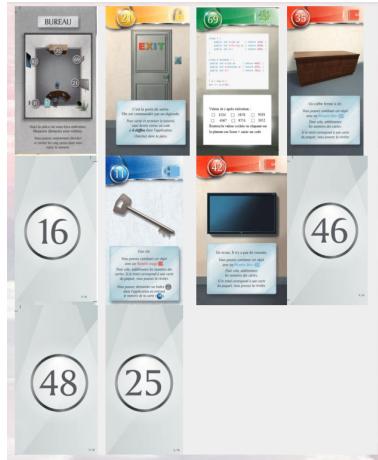


Figure 10: Plateau

Sur ce plateau sont présentes toutes les cartes du jeu.

7 Type de cartes

7.1 Les Objets - Bandeau Rouge ou Bleu

Les objets peuvent interagir avec d'autres objets. Il suffit de les combiner. Pour cela, il suffit d'additionner leurs valeurs respectives (inscrites dans le rond rouge ou bleu) et de rentrer la somme dans la fenêtre qui s'ouvre après avoir cliqué sur Saisir un code (section 5), qui va permettre de dévoiler une nouvelle carte, il vous suffira de cliquer sur la carte dont le numéro correspond à ce que vous avez rentré.

On ne peut combiner qu'un nombre rouge avec un nombre bleu.

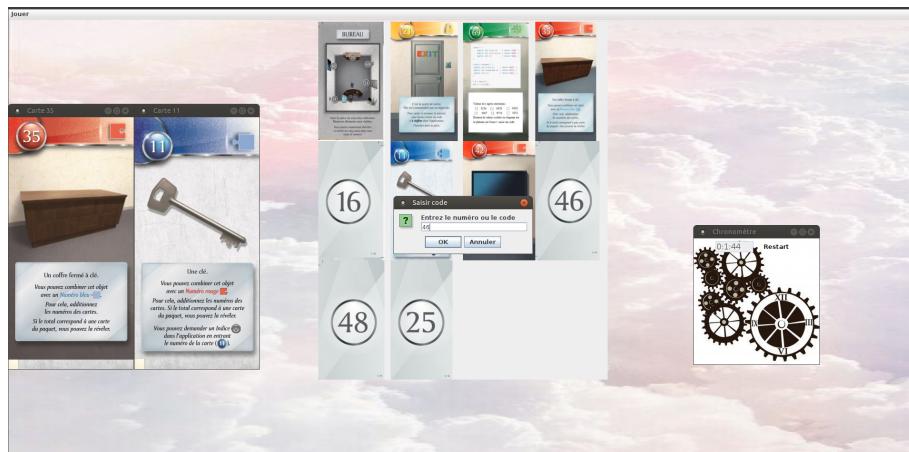


Figure 11: Objet

7.2 Les Codes -Bandeau Jaune

Pour les ouvrir, les joueurs devront découvrir le bon code. Ils requièrent une combinaison à 4 chiffres à saisir dans la fenêtre qui s'ouvre après avoir cliqué sur Saisir un code (section 3).



Figure 12: Code

7.3 Les Machines -Bandeau Vert

Vous devez résoudre le problème précisé sur la carte, puis rentrer la bonne réponse dans Saisir un code (section 3). Une fois que la bonne réponse est rentrée, un message s'affichera pour indiquer comment poursuivre la partie. Vous pouvez de nouveau afficher ce message si vous le fermez en retapant le code dans Saisir un code.

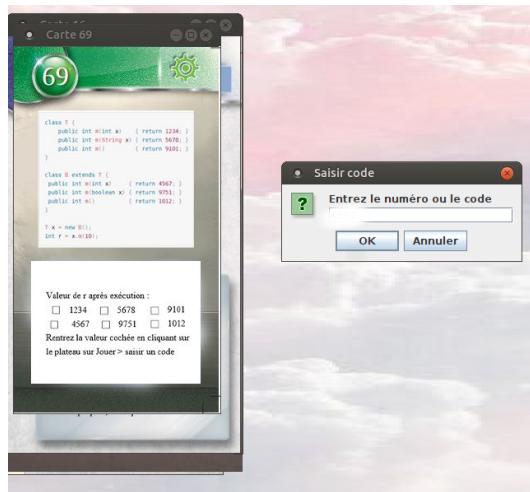


Figure 13: Machine

8 Les Modificateurs

Sur certaines cartes, on trouve des modificateurs .Ce sont des nombres bleus précédés ddu signe "+" et inscrits dans des pièces de puzzle bleues. Ces nombres **ne correspondent jamais** à des cartes du plateau.Ils doivent être additionnés à un nombre rouge.



Figure 14: Modificateurs

9 Objets cachés

Lors d'une partie, tous les objets ne sont pas toujours visibles. Les joueurs doivent donc observer attentivement les cartes pour, parfois y trouver des lettres ou numéros cachés qui correspondent à des cartes présent sur le plateau.

10 Indices

regardez cette section seulement si vous êtes bloqué depuis longtemps .

Pour avoir un indice sur une carte, regardez l'indice correspondant au numéro de la carte.

indice n11:une clé idéal pour ouvrir le coffre.

indice n16: ce fil de 10 cm semble être lié à la machine.

indice n21 : si vous avez trouvé les chiffres, vous devriez vous intéresser au texte EXIT.

indice n25: Avec du courant, l'écran fonctionnerait sûrement.

indice n35 : Avant tout, il vous faut une clé pour l'ouvrir.

indice n42: Il n'y aura rien à en tirer tant qu'il n'y a pas de courant.

indice n46: Il y a un numéro caché au fond du coffre.

indice n48: Ce sont les 4 chiffres du digicode de la porte.Reste à les mettre dans le bon ordre avec les couleurs.

indice n69 : T est un type apparent ce qui va être regardé pendant la compilation mais B est un type réel ce qui va être regardé pendant l'exécution.

11 Fin de Jeu

Le jeu se termine dès que les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme. Une fois l'aventure terminée, un message s'affiche indiquant si vous avez gagné et le temps total de la partie.

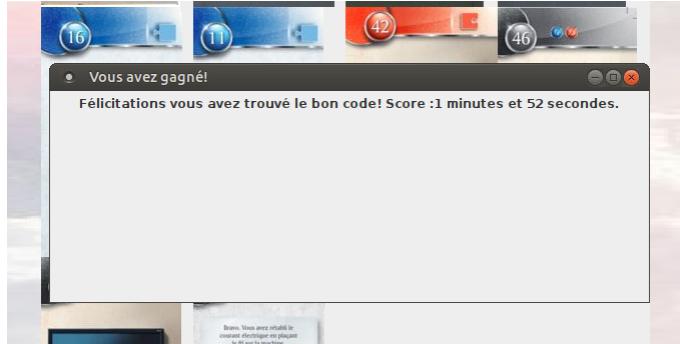


Figure 15: Partie gagnée

Hélas si vous parvenez à finir la partie, mais que vous avez dépassé le temps imparti de 10 min, vous avez perdu.



Figure 16: Partie finie mais perdue

Il ne vous reste plus qu'à utiliser le bouton quitter dans le menu.