

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	4
4	Type de cartes	4
4.1	Les Objets - Bandeau Rouge ou Bleu	4
4.2	Les Codes -Bandeau Jaune	5
5	Fin de Jeu	5

List of Figures

1	écran d'accueil	3
2	Règles	3
3	Menu	4
4	Objet	4
5	Code	5

1 Mise en place

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

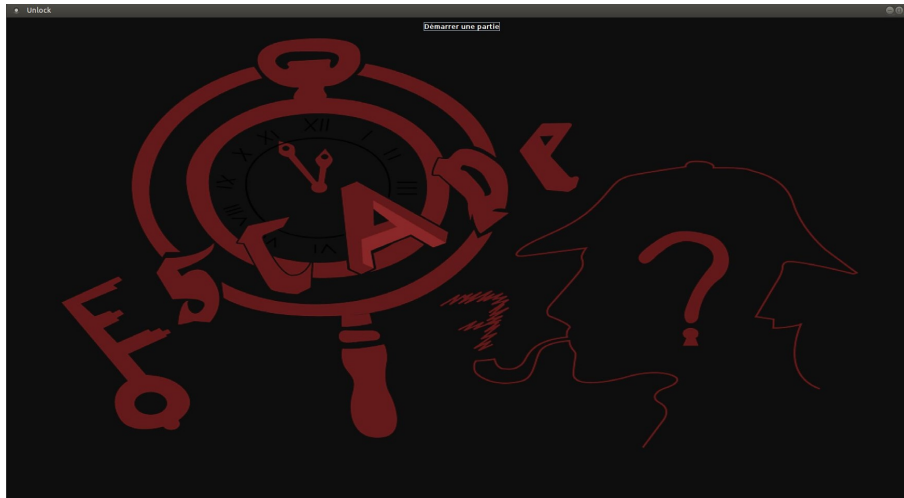


Figure 1: écran d'accueil

2 Règles du jeu

Sur la carte présente sur le plateau, on note la présence de numéros qui correspondent à des cartes du paquet. 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.

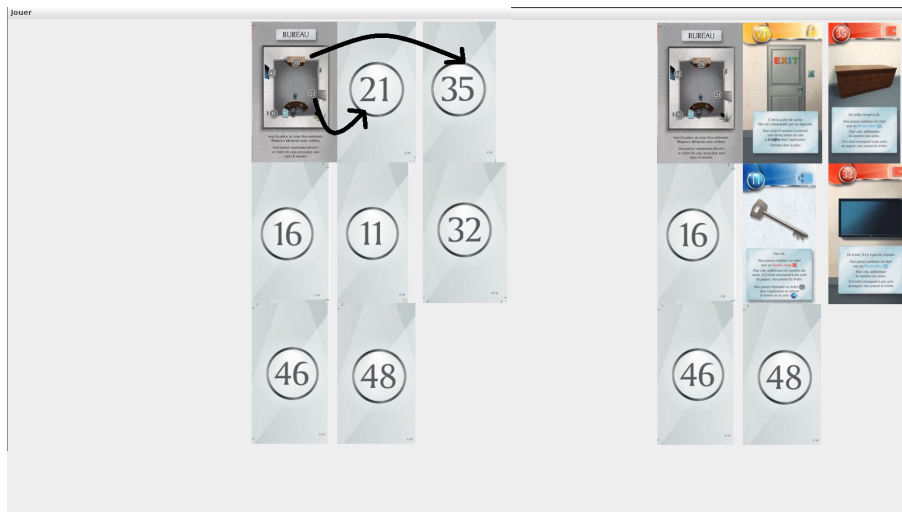


Figure 2: Règles

3 Menu

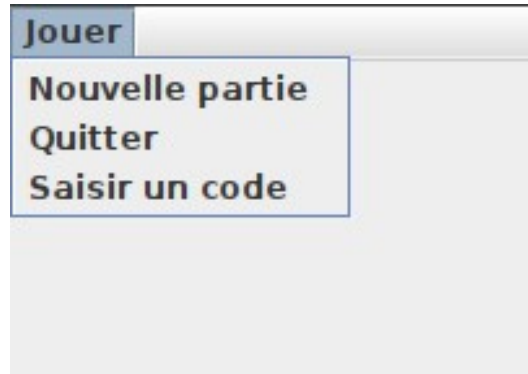


Figure 3: Menu

On retrouve dans ce menu la possibilité de recommencer une nouvelle partie, de quitter la partie et enfin de saisir un code (soit pour obtenir une carte soit pour rentrer le code final).

4 Type de cartes

4.1 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 (inscrits dans le rond rouge ou bleu) et de rentrer la somme dans la fenêtre qui s'ouvre après avoir cliqué sur Saisir un code (3), qui va permettre de dévoiler une nouvelle carte.

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



Figure 4: Objet

4.2 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 (3) .

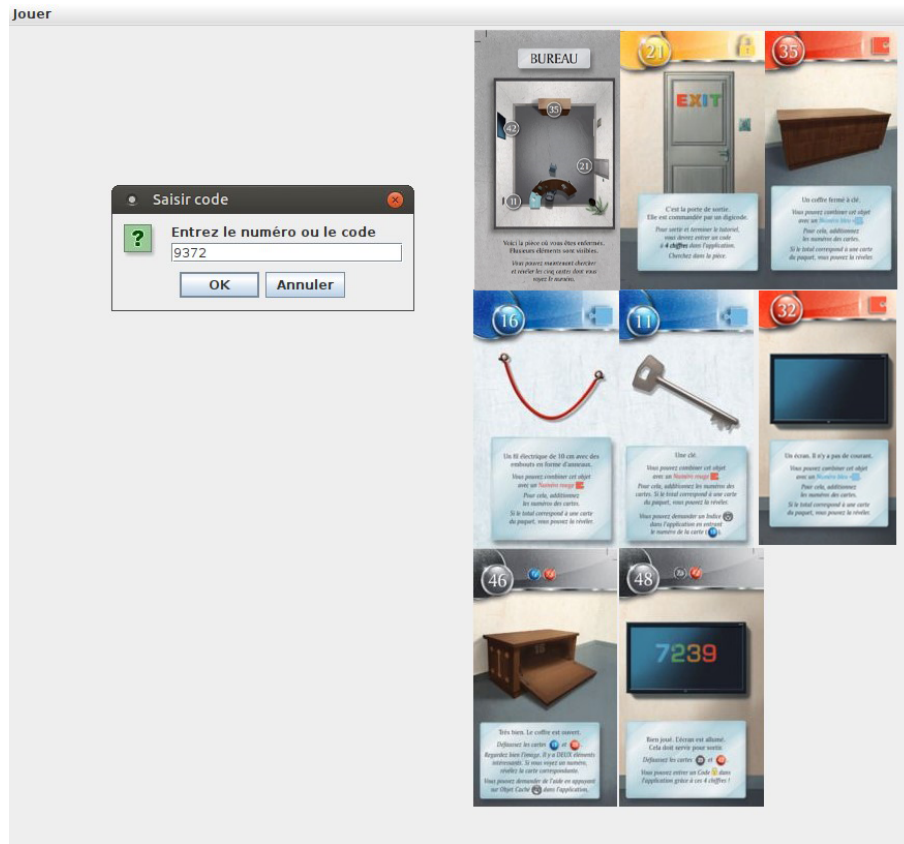


Figure 5: Code

5 Fin de Jeu

Le jeu se termine dès que les joueurs parviennent à résoudre la dernière énigme .