

**Projet c#**

**2017**

# Manuel Utilisateur



Michael Vara

Diogo Vieira Ferreira

CPNV

15/01/2017



## **Contenu :**

|        |   |   |
|--------|---|---|
| 1.1.   | Installation : .....                        | 2 |
| 1.2.   | Explication sur les fonctionnalités : ..... | 2 |
| 1.2.1. | Page d'accueil : .....                      | 2 |
| 1.2.2. | Gestion du jeu : .....                      | 4 |
| 1.2.3. | Sauvegarder son score : .....               | 5 |
| 1.2.4. | Information sur le graphique : .....        | 5 |
| 1.3.   | Le système de score : .....                 | 5 |

# Mode d'emploi :

## 1.1. Instalation :

Pour pouvoir commencer à utiliser notre produit, veuillez tout d'abord aller le chercher sur le commun de notre classe « \\SC-FILE-SV06\data\COMMUN\ELEVE\SC\INFO \SI-CMI2a\Divers\progs\_c#\Pacman installer.exe » et l'installer où vous le souhaitez.


## 1.2. Explication sur les fonctionnalités :

### 1.2.1. Page d'accueil :

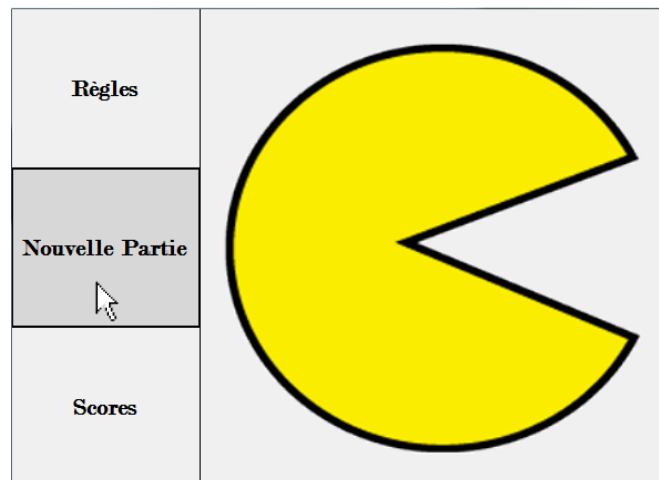
**Ensuite Lancez l'application, vous êtes sur la page nommée « menu ».**

Depuis cette page vous avez accès à trois choses :

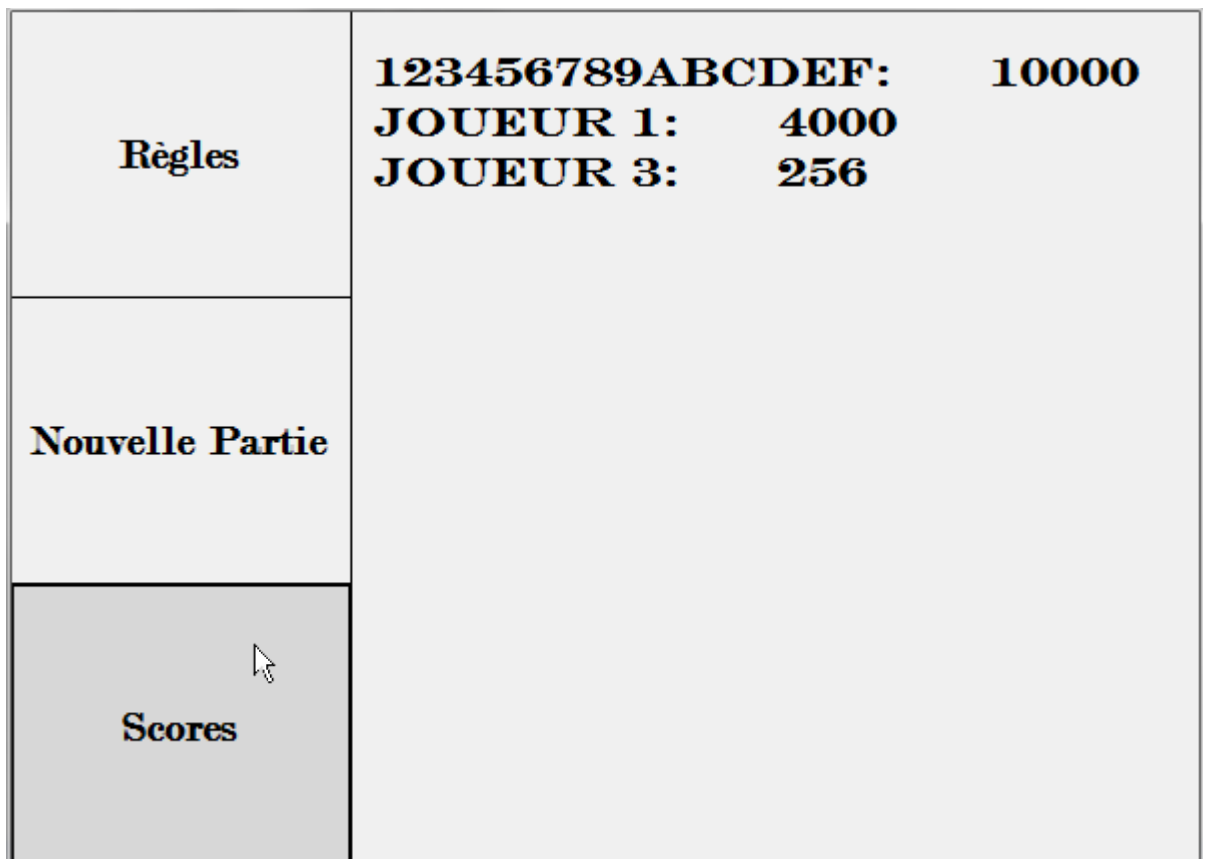
Le bouton tout en haut à gauche qui vous permettra de lire les règles au survol de la souris sur celui-ci.

|  |   |
|--|---|
| <br><b>Règles</b> | <p>Le joueur contrôle Pacman (Une petite tête jaune) qui se déplace dans un labyrinthe vu de dessus. Le but du jeu est de récolter les pièces du niveau pour obtenir des points. Pacman sera poursuivi par différents fantômes de couleur différentes. Si les fantômes attrapent Pacman, vous perdez une vie. Si vous récolter toutes les pièces du niveau, vous passez au prochain niveau (la map est recrée jusqu'à ce que vous n'avez plus de vie ). Pacman pourra aussi ramasser des bonus qui lui permettront de chasser les fantômes et de les enfermer dans la cage au centre du labyrinthe pour 3 secondes. Le jeu se termine quand vous perdez vos trois vies. Le score est calculé de la manière suivante: 1 point par pièce et 10 points par fantômes.</p> |
| <b>Nouvelle Partie</b>   |   |
| <b>Scores</b>  |   |

Au centre celui pour lancer une nouvelle partie, au clic de la souris et affiche une image animée au survol.

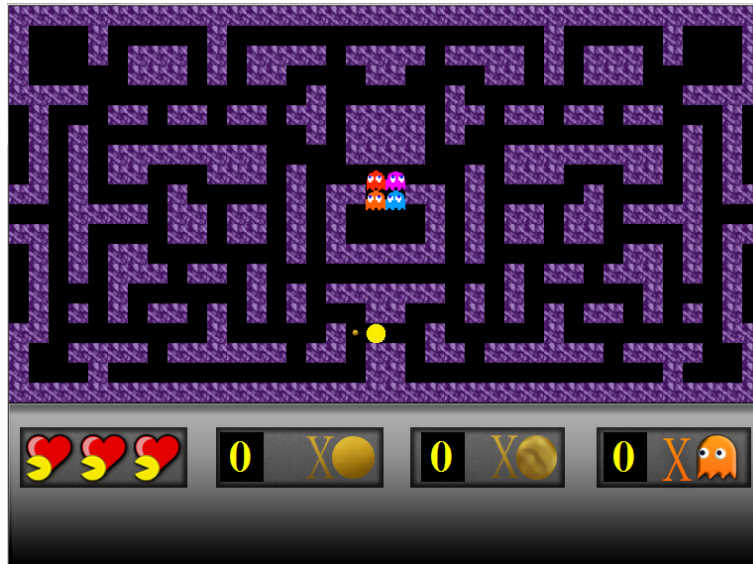


Et enfin celui tout en bas à gauche vous permet de voir vos 10 meilleurs scores au survol de la souris.

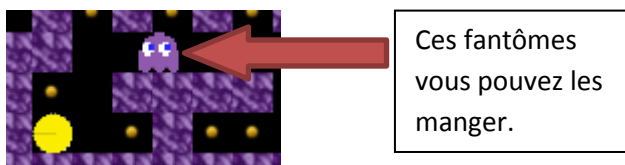


### 1.2.2. Gestion du jeu :

Après avoir cliqué sur nouvelle partie, vous pourrez contrôler pacman (la tête jaune en dessous des fantômes) grâce aux touches directionnelles.



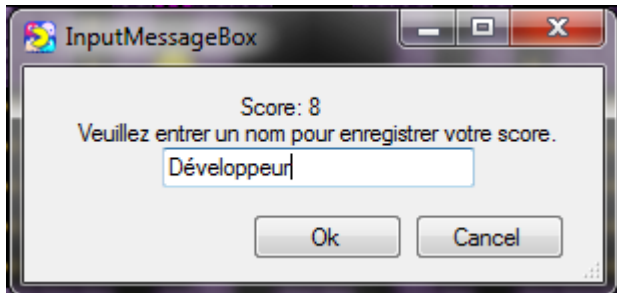
Votre but est de manger le plus de pac gomme possible (les petites pièces), de fantômes grâce aux super pac gomme qui sont beaucoup plus grandes que les pièces standards, mais attention tant que les fantômes ne clignent pas dans les couleurs violettes (comme l'image ci-dessous) n'essayez pas de les manger ou vous perdrez une vie.



Vous pouvez mettre le jeu en pause en appuyant sur la barre espace et pareillement pour le reprendre.

### 1.2.3. Sauvegarder son score :

Quand vous mourrez, un pop-up apparaît et vous demande si vous voulez enregistrer votre score, soit vous entrez un nom et vous cliquez sur « ok » soit vous appuyez sur « cancel » et vous quitterez sans sauvegarder votre score. (Comme sur l'image ci-dessous)



### 1.2.4. Information sur le graphique :

Pour savoir le nombre de vies qu'il vous reste regardez en bas à gauche et vous verrez si vous avez 3 vies, 2 vies ou 1 vie comme dans les images si dessous.



Pour savoir le nombre de pac gomme mangées regardez la zone suivante (l'image d'en-dessous).



Pareil pour le nombre super pac gomme mangées et pour les fantômes.



## 1.3. Le système de score :

une pac gomme vaut 1 point.

La super pac gomme 1 point.

Les fantômes que vous mangerez seront multipliés par 10 à la fin du jeu.