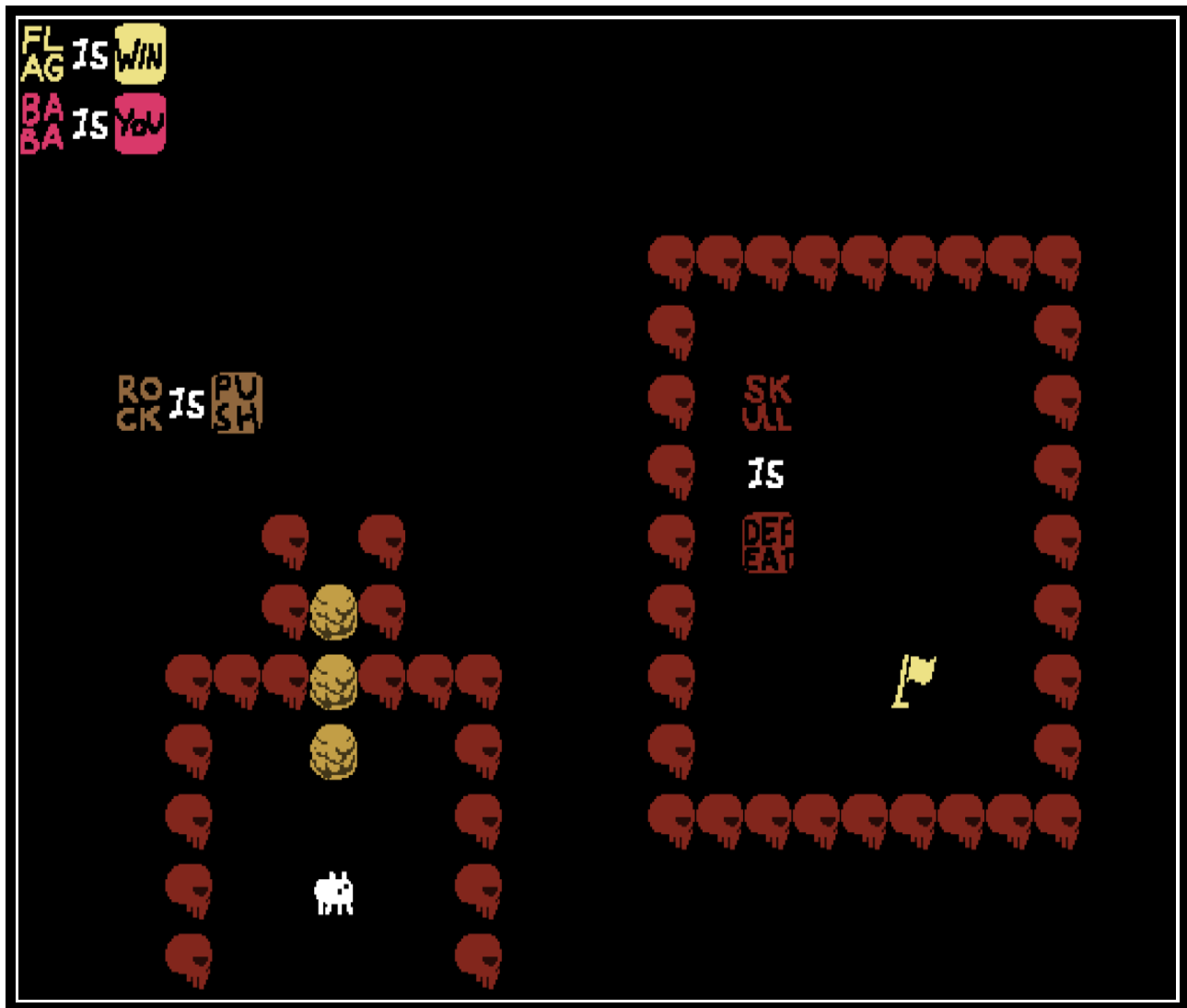


Manuel d'utilisation de Baba Is You



Diagne Ben: L3 Info – Groupe 3 – Université Gustave Eiffel

Kamdom Omairt: L3 Info – Groupe 3 – Université Gustave Eiffel

Présentation

Baba Is You est un jeu de casse-tête consistant à déplacer des décors tout en respectant les règles qu'on peut soit établir nous même dans le jeu, soit forcées directement dès le début du jeu. Les règles sont définies grâce à la combinaison d'un nom (représentant les décors concernées), d'un opérateur (qui est « Is ») et d'une propriété. Le but est de déplacer un des décors qu'on peut contrôler vers le décor désignant la victoire (qui lui même est défini aussi par une règle « Décor » « Is » « Win »).

Exécution du programme

Il y a deux moyens d'exécuter le programme :

- Avec le .jar, il faut lancer le jeu dans le terminal avec la commande :

java -jar baba.jar (options).

- Sur votre IDE, vous devez d'abord lancer le fichier build.xml avec Ant sur votre terminal (via la commande *ant*) pour compiler les classes, puis la lancer dans votre IDE.

Pendant l'exécution du programme, vous avez plusieurs options à ajouter dans la ligne de commande :

--level « numéro » : Le joueur ne jouera qu'un niveau étant numéroté par le même numéro que la ligne de commande.

--levels «numéro n» ... «numéro m» : Le joueur pourra jouer plusieurs niveaux étant numérotés par les mêmes numéros que la ligne de commande. Par exemple, la commande « levels 1 2 4 » permettra au joueur de jouer aux niveaux 1, 2 et 4 consécutivement.

Comment Jouer ?

Le jeu, étant un casse-tête, est moins demandant en exécution qu'en réflexion :

Touches directionnelles: Déplacement du joueur (= les décors contrôlés par le joueur).

Bouton Q: Quitter le jeu.

Bouton N: Passer au niveau suivant (dans le cas où le niveau actuel est terminé).

Les règles du jeu

Vous pouvez définir les règles uniquement à l'aide d'une combinaison de mots consistant en un nom, un opérateur et une propriété (la propriété peut être aussi un nom) :

Les noms peuvent être tous les décors pouvant apparaître dans le jeu, c'est-à-dire : Baba, Flag, Wall, Water, Skull, Lava et Rock.

L'opérateur est « is ». C'est le mot faisant le lien entre le nom et la propriété (la propriété est appliqué aux décors représentés par le nom).

Les propriétés peuvent être les suivantes :

You : Le décor peut désormais être contrôlé par vous.

Win : Le décor devient maintenant votre objectif à atteindre.

Stop : Le décor ne peut plus être traversé.

Push : Le décor peut être maintenant poussé comme les mots.

Sink : Le décor détruit quelconque décor qui interagit avec celui-ci, mais se détruit également lui-même.

Defeat : Le décor détruit quelconque décor qui est contrôlé par le joueur.

Hot : Le décor devient chaud.

Melt : Le décor est détruit s'il entre en contact avec un décor chaud.