

Documentation utilisateur

Ce document va regrouper toutes les fonctionnalités pour chaque étape du jeu Arc Attorney afin d'aider les utilisateurs à mieux comprendre son déroulement.

Menu de connexion

En lançant l'application, l'utilisateur arrive sur un menu simple avec plusieurs choix :

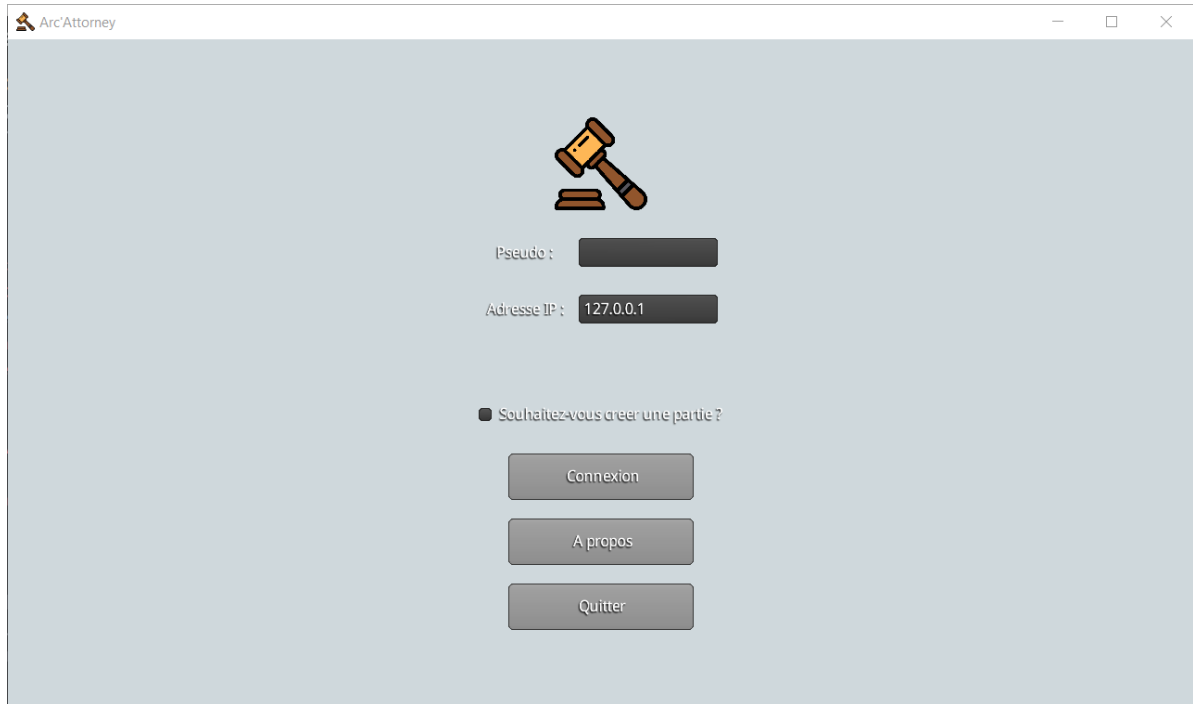


Fig.1 Écran de connexion

- Se connecter
 - Afin de se connecter, il suffit d'entrer son pseudo ainsi que l'adresse IP du serveur où l'on souhaite aller. Finalement, l'utilisateur doit cliquer sur le bouton "Se Connecter"
- Créer une partie
 - Pour la création de parties, il faut que l'utilisateur coche la checkbox située au centre de l'écran et entre son pseudo. Le bouton anciennement "Se connecter" se transforme en "Créer une partie" et va créer un serveur à l'adresse de l'utilisateur au moment du clic.
- À Propos
 - Le bouton "À Propos" affiche une fenêtre de dialogue affichant des informations sur les créateurs ainsi que leur école.

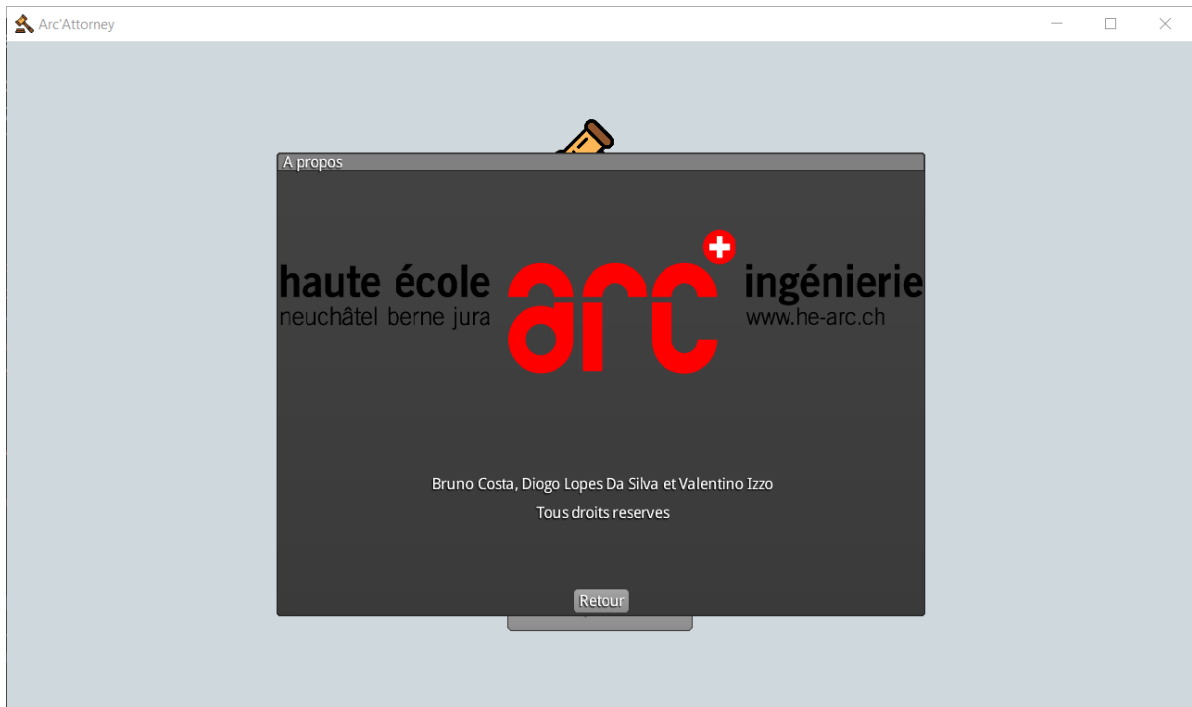


Fig.2 Dialog à propos

- Quitter
 - Ce bouton va tout simplement quitter l'application

Lobby

La phase de lobby permet aux utilisateurs de choisir leurs rôles et indiquer s'ils sont prêts ou non. De plus, l'hôte de la partie, celui qui détient le serveur, pourra changer l'affaire qui va être jugée lors de la partie. La description de celle-ci sera affichée plus haut dans l'écran. Lorsque tous les utilisateurs ont choisi leurs rôles (ils doivent être les 3 différents), l'hôte pourra lancer la partie.

Arriver sur le lobby

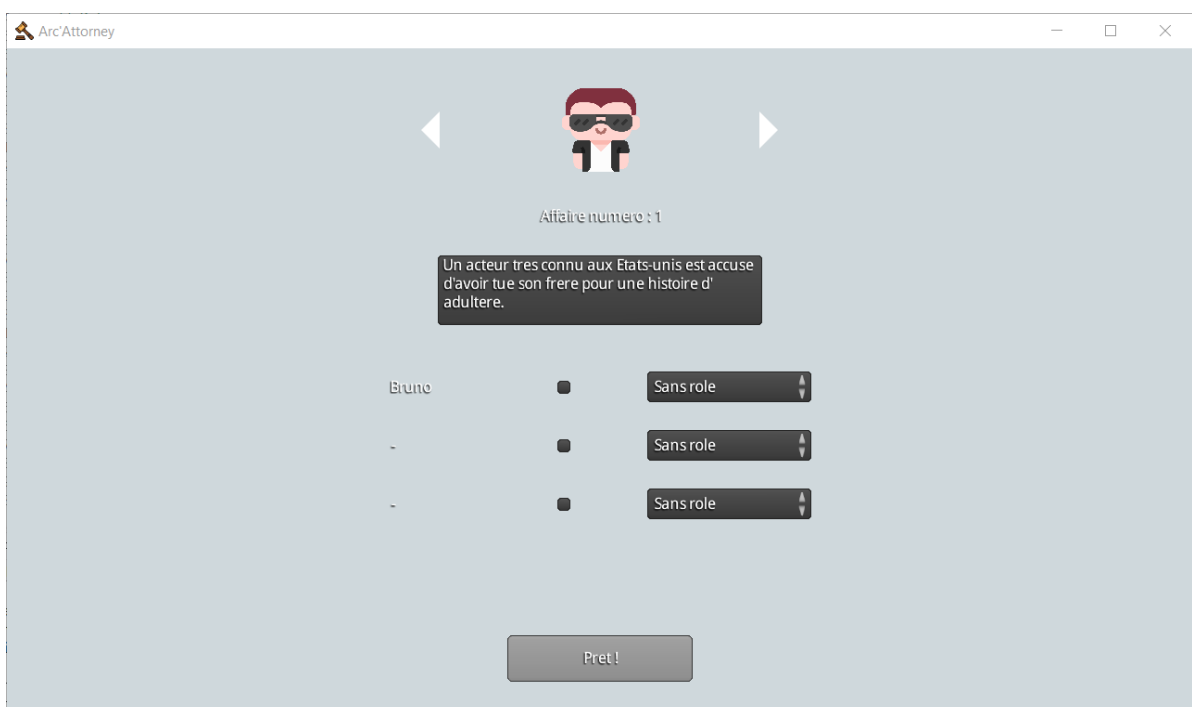


Fig.2 Écran du lobby

Après les choix lors du lobby

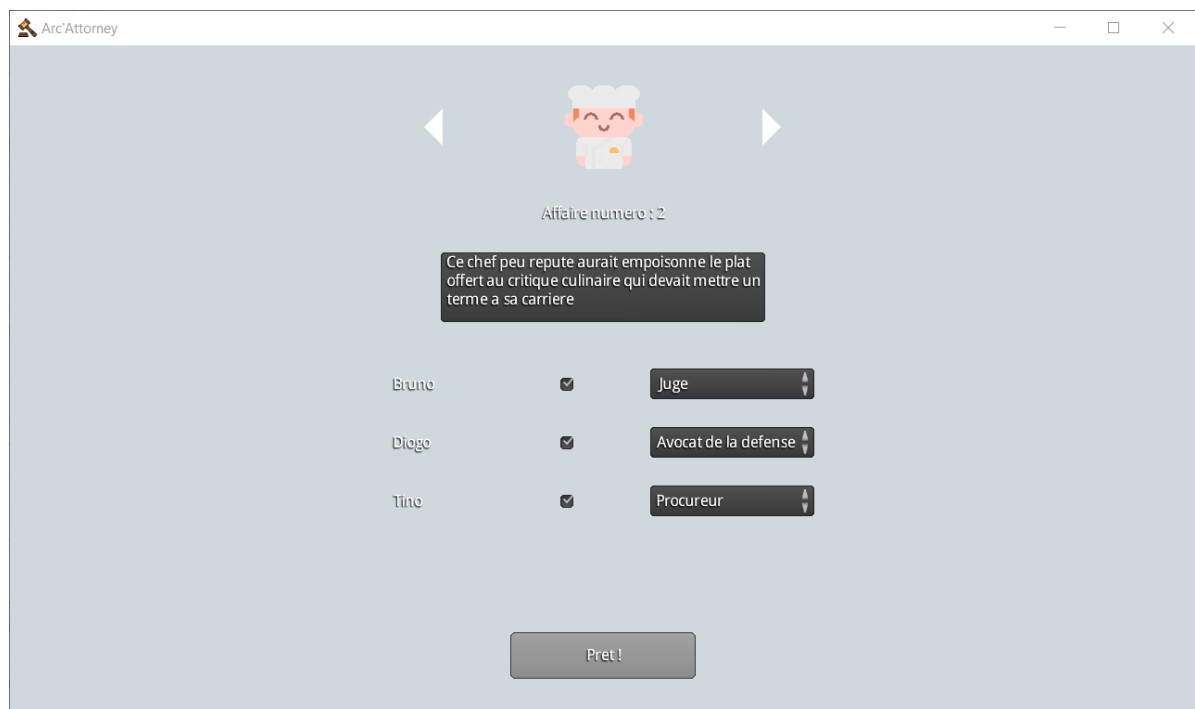


Fig.3 Écran du lobby avec les options de rempli

Partie

Une fois sur l'interface principale, un premier message du juge apparaît et donne un récapitulatif de l'affaire choisie.

Après cet événement, les joueurs peuvent commencer à communiquer. En écrivant son message dans la zone de texte et en cliquant sur envoyer ou en utilisant la touche enter, le message sera alors envoyé et une animation prendra lieu. Pour éviter le spam, le bouton envoyé est désactivé pendant le déroulement du texte.

Si un des utilisateurs a loupé un message et souhaite voir un historique de ceux-ci, le bouton historique va afficher une fenêtre de dialogue contenant un recensement des messages depuis le début de la partie.

Juge

Le juge possède un bouton "verdict" qui lui permet de donner un verdict lorsqu'il a été convaincu. Il pourra alors décider si l'accusé est coupable ou non.



Fig.4 Écran du juge

Avocat de la défense et procureur

Si l'utilisateur souhaite faire une objection, il suffit de cliquer sur objection au lieu d'envoyer. Attention, l'objection a un temps de rechargement de 30 secondes.

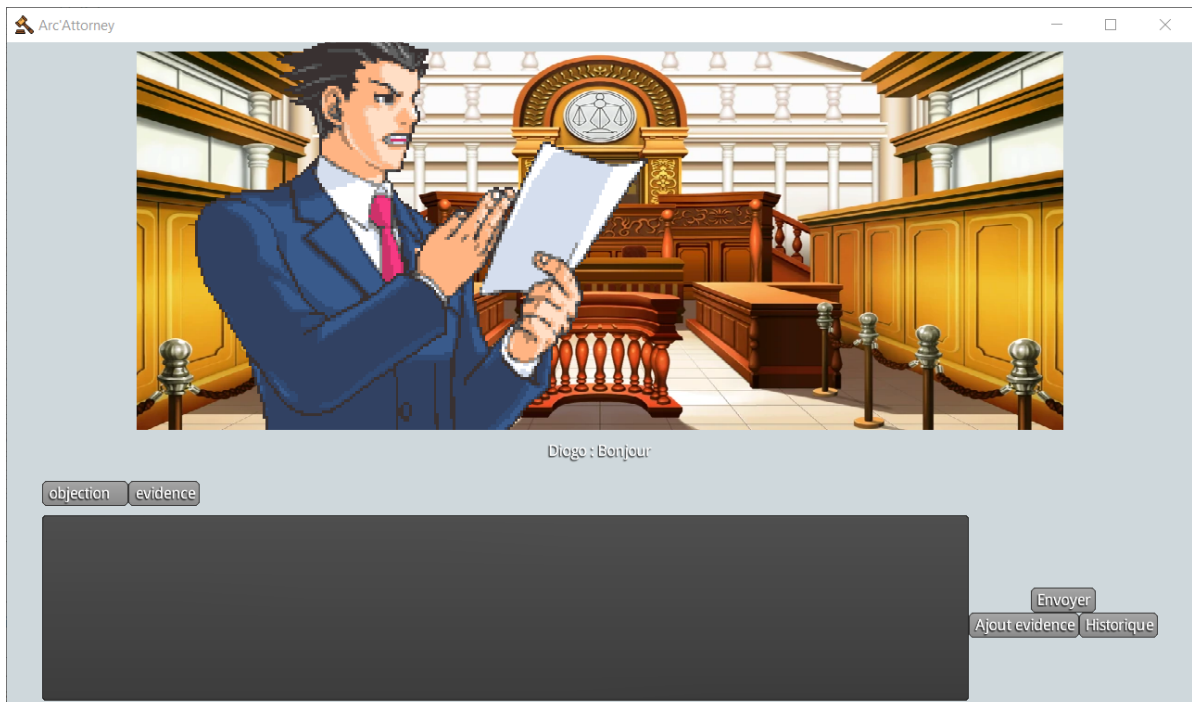


Fig.5 Écran de l'avocat de la défense

Menu de fin

Une fois le verdict tombé, les joueurs arrivent sur un menu de fin qui demande à l'utilisateur s'il veut quitter l'application ou recommencer une partie. S'il décide de recommencer, il va être redirigé sur l'interface de connexion.

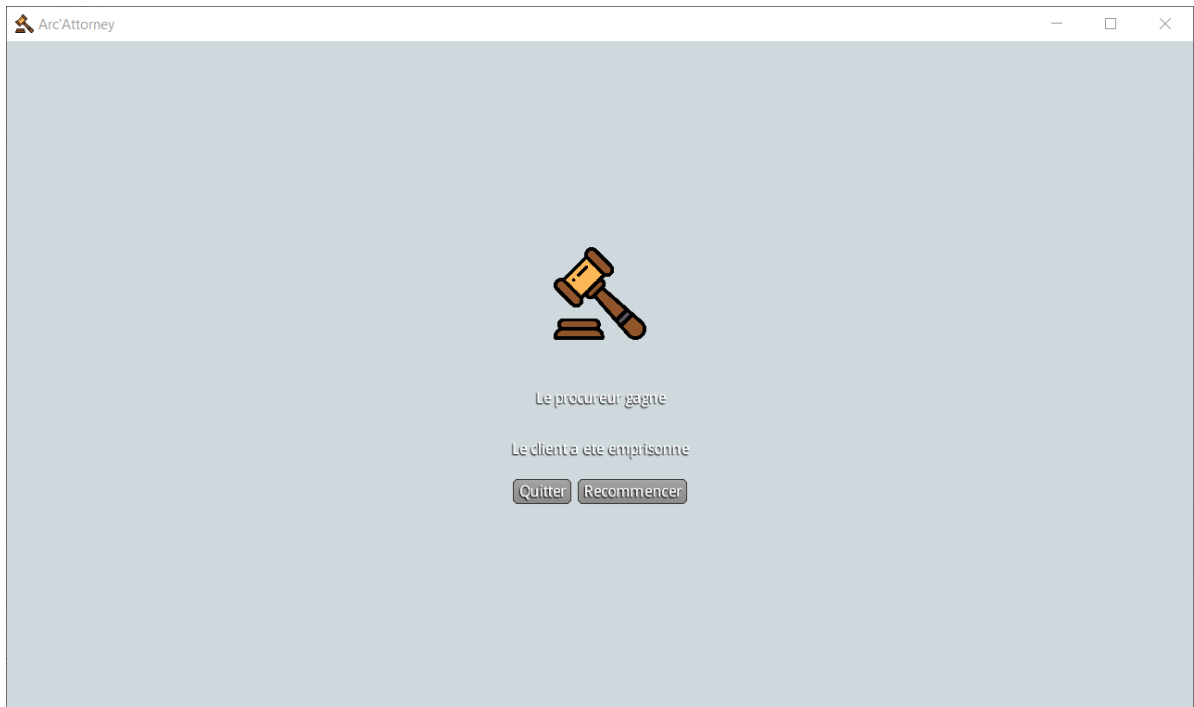


Fig.6 Menu de fin