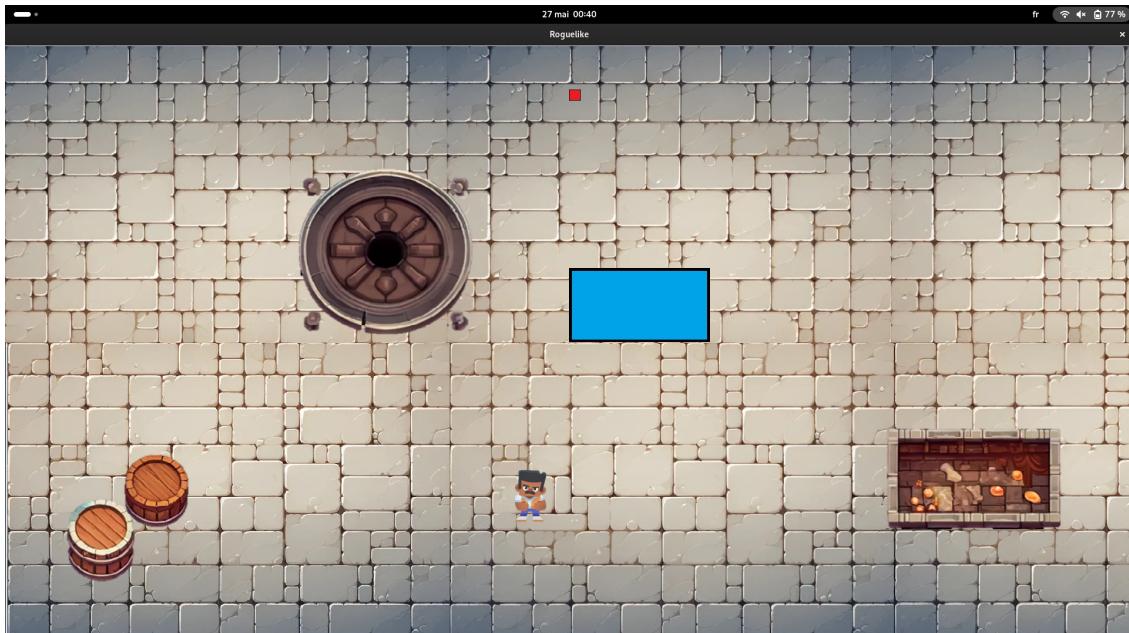


## Manuel d'utilisateur : Roguelike

---



*Etudiants :*

BEAUHORRY-SASSUS Nicolai  
CHRAIBI Driss  
DISSOUBRAY Alice  
EL OMARI Marwa  
JOMA'A Ainji  
POINTEAU Quentin  
MOUSSU Eloi

*Superviseurs :*  
Xavier CREGUT  
Olivier DUFFORT

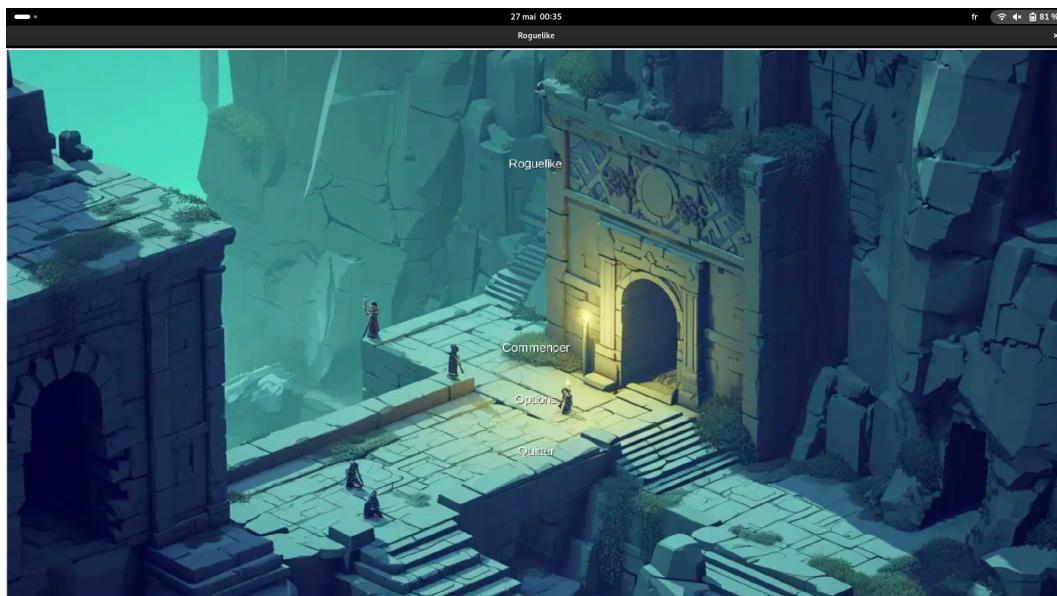


---

## Manuel d'utilisateur

L'utilisateur lance le jeu. **Un menu général est affiché.** L'utilisateur peut naviguer ce menu avec la souris et il peut choisir l'option :

- *Commencer* pour commencer une partie. En choisissant cette option, le jeu commence et l'interface du jeu est affichée.
- *Quitter* pour quitter le jeu.
- *Options*, il s'agit d'une option qui n'a toujours pas été implémentée.



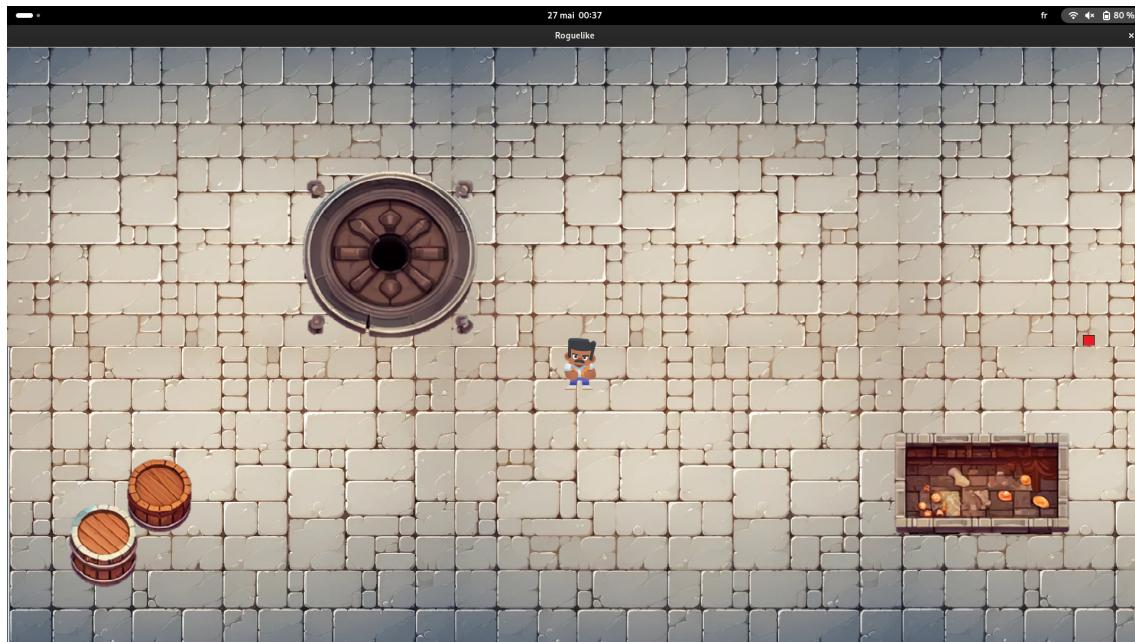
**FIGURE 1 – Menu général**

Une fois dans **l'interface du jeu**, l'utilisateur peut :

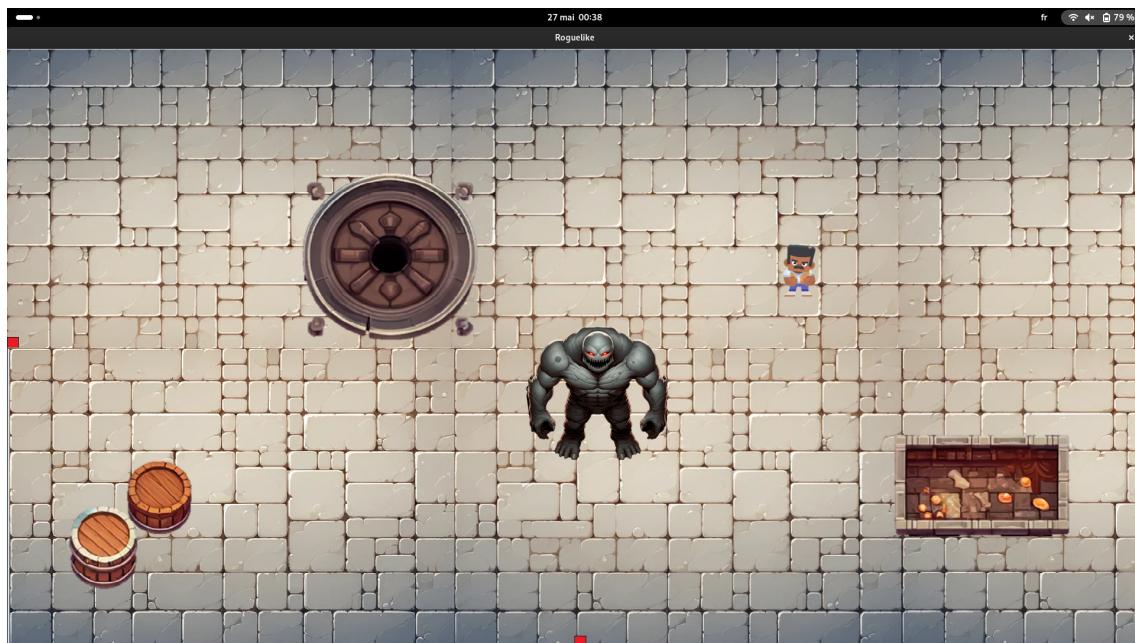
1. Déplacer la caméra avec les touches directionnelles :
  - La touche "Z" pour avancer verticallement.
  - La touche "S" pour reculer verticallement.
  - La touche "Q" pour reculer horizontallement.
  - La touche "D" pour avancer horizontallement.



- 
2. Avancer le joueur jusqu'à l'une des portes de la salle afin de changer de salle.
  3. Avancer le joueur jusqu'au Monstre.



**FIGURE 2 – Interface du jeu : salle sans monstre**

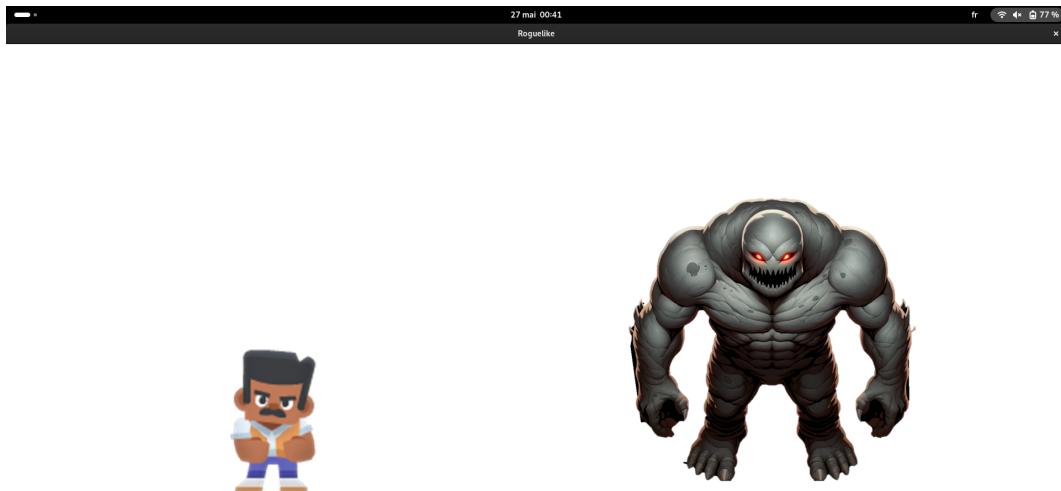


**FIGURE 3 – Interface du jeu : salle avec monstre**



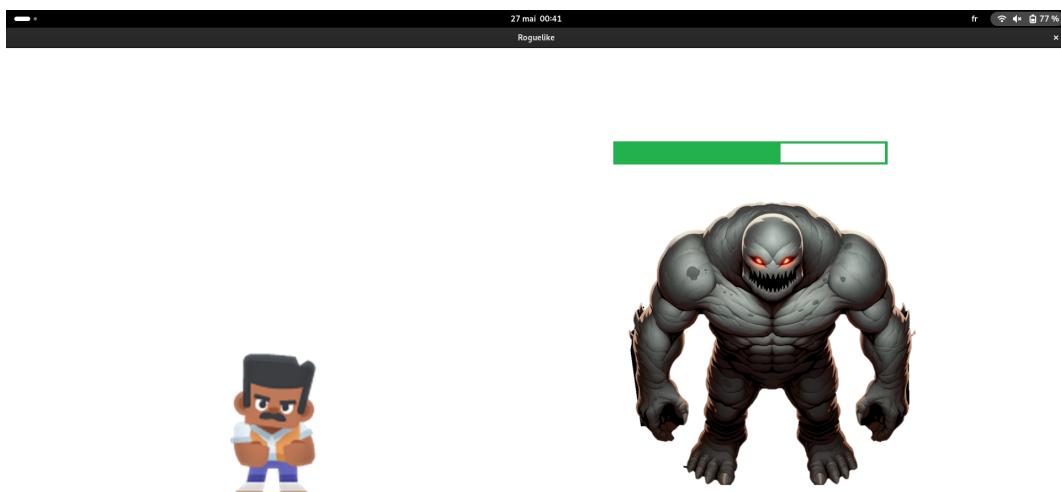
---

Une fois que le joueur s'approche du monstre, l'**interface <Combat>** s'affiche. Dans cette interface, l'utilisateur peut attaquer le monstre en appuyant sur la touche "Espace".



**FIGURE 4 – Interface du combat**

Après chaque attaque, le monstre perd un certain nombre de point de vie, ainsi la barre de vie du monstre s'affiche au dessus du monstre.

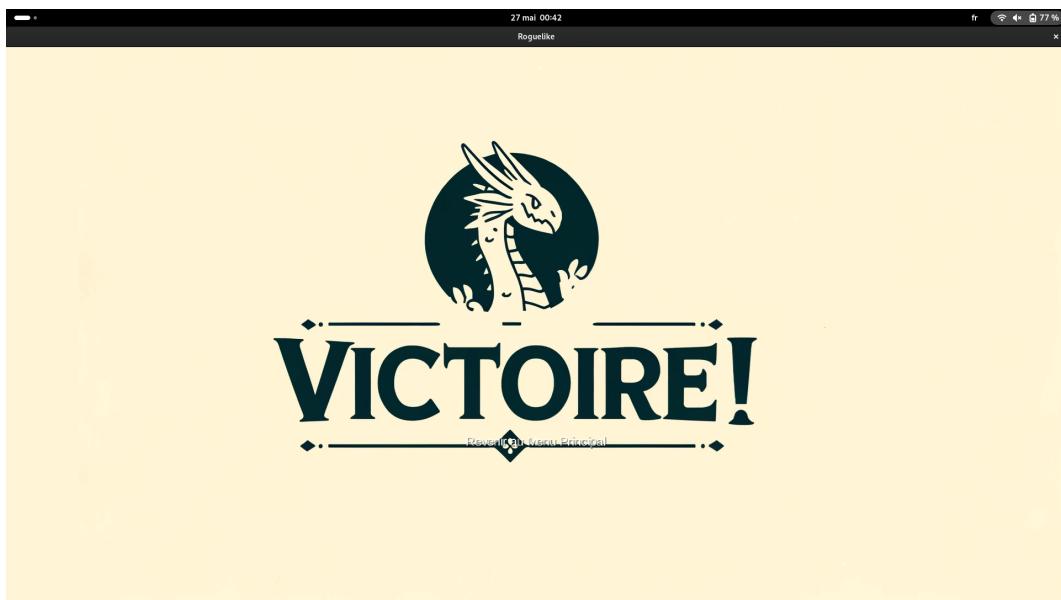


**FIGURE 5 – Interface du combat : points de vie du monstre**



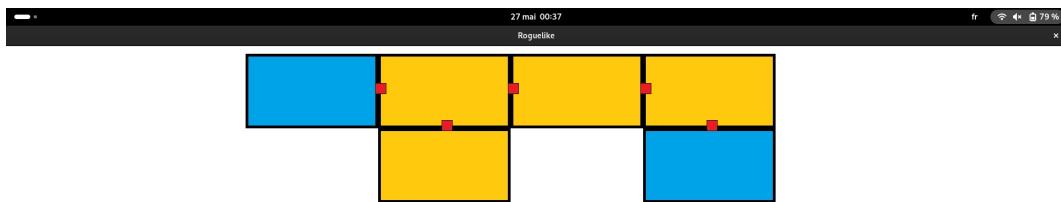
---

Quand le monstre perd tous ses points de vie, l'interface <Victoire> s'affiche.



**FIGURE 6 – Interface Victoire**

L'utilisateur peut aussi afficher la map du jeu en appuyant sur la touche "C", et revenir à la partie en appuyant sur la touche "ECHAP".

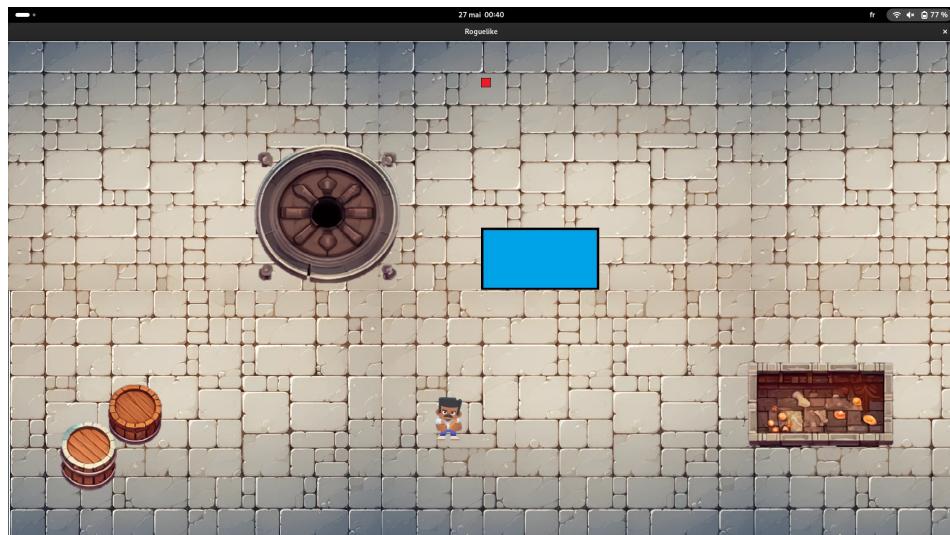


**FIGURE 7 – Map du jeu**



---

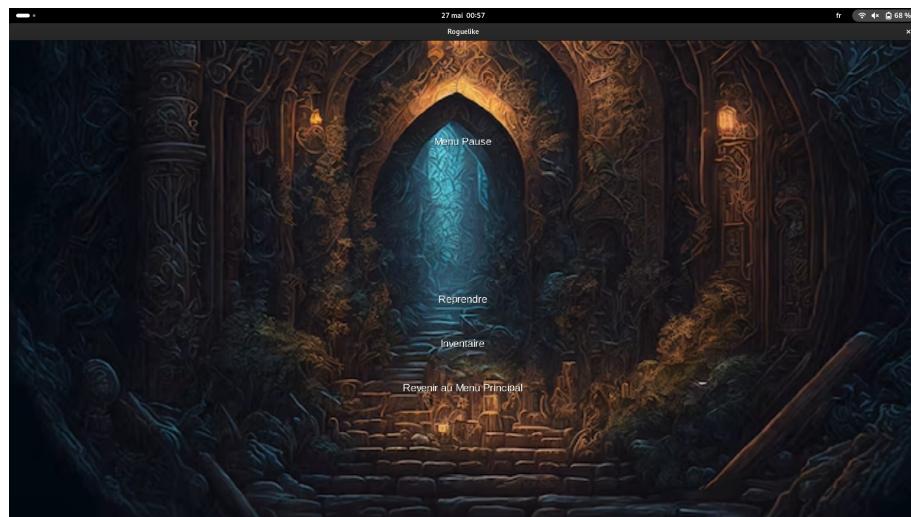
Dans la salle du changement d'étage, il existe un portail qui permet au joueur de passer à l'étage suivant. Il suffit à l'utilisateur de s'approcher du le portail pour l'activer.



**FIGURE 8 – Menu de pause**

L'utilisateur peut mettre le jeu en pause, et ainsi afficher le menu de pause, en appuyant sur la touche "P". Dans ce menu de pause, l'utilisateur peut naviguer ce menu avec sa souris, et peut donc choisir :

- *Reprendre* la partie courante avant avoir cliquer sur la touche de pause.
- *Revenir au Menu Principal*.
- *Inventaire* : une option qui est censée afficher l'inventaire du joueur mais qui n'est toujours pas implémentée.



**FIGURE 9 – Menu de pause**