

Ce document a pour but d'expliquer aux utilisateurs comment utiliser le projet de jeu Snake. Il permet de comprendre comment récupérer le jeu à partir de GitHub, le compiler, le lancer et comment jouer. Une section bug est aussi ajoutée à la fin du document.

Sommaire

- 1.Prérequis
- 2.Récupération du jeu
- 3.Compilation du jeu
- 4.Lancement du jeu
- 5.Guide du jeu
- 6.Bugs

1.Prérequis

Le jeu a été créé pour être lancé et joué sous Debian. L'utilisateur devra aussi télécharger la bibliothèque graphique MLV avant de compiler le jeu. Le projet étant sur GitHub, toute personne voulant télécharger le jeu doit se créer un compte. De plus, un autre prérequis est l'invite de commande pour cloner le jeu.

2.Récupération du jeu

Il est possible de récupérer le jeu directement à partir de GitHub en le téléchargeant à l'adresse suivante: <https://github.com/RomaneB-Snake/Snake.git>

La commande pour cloner le dépôt depuis GitHub en ligne de commande est :

git clone https://github.com/RomaneB-Snake/Snake.git

Une autre option pour récupérer le jeu est d'aller directement sur le dépôt GitHub. Cliquez sur l'icône "<Code>" et ensuite de télécharger le projet au format zip.

 Download ZIP

Il faut maintenant dézipper le dossier avec la commande

unzip snake.zip snake

Une fois téléchargé il est possible de naviguer dans le répertoire avec la commande :

cd Snake

3.Compilation du jeu

Pour compiler le jeu, la machine doit disposer de GNU Compiler Collection. De plus, le jeu ne peut pas être compilé sans la bibliothèque MLV. La commande pour télécharger la bibliothèque avec l'invite de commande est :

sudo apt-get install libmlv-dev

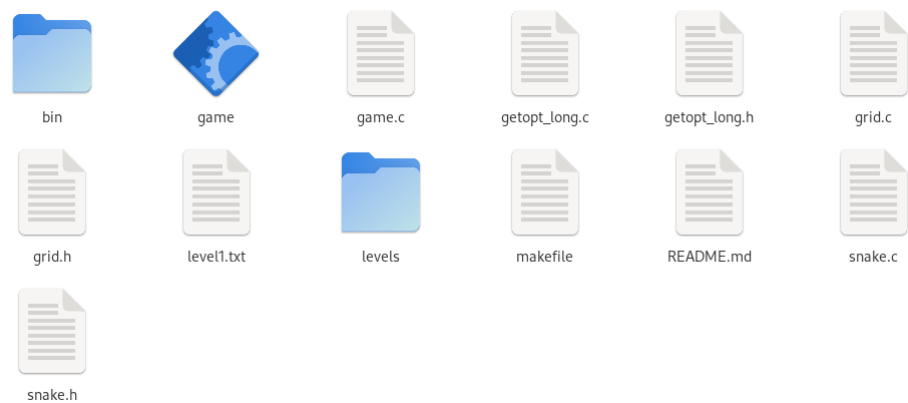
Une fois que toutes les dépendances sont installées, les fichiers sources du projet sont dans le répertoire "src". Pour ouvrir ce répertoire à partir du dépôt Snake la commande est

cd src

Maintenant pour compiler le projet la commande à entrer est

make

Une fois le jeu exécuté, le répertoire doit être composé de tous ses fichiers en photo ci-dessous.

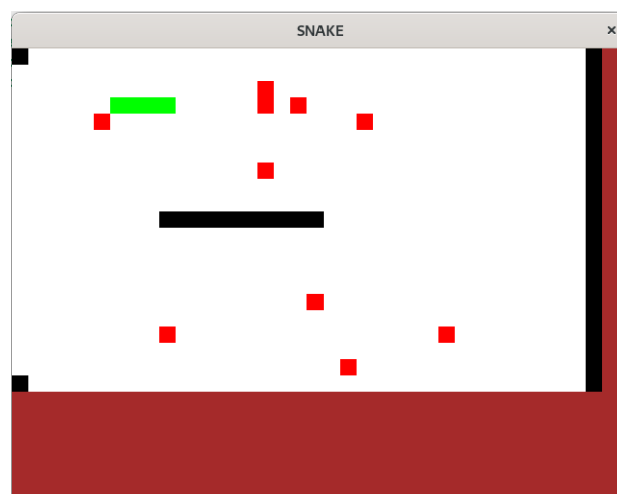


4.Lancement du jeu

Avant d'essayer de lancer le jeu, assurez-vous que tous ses fichiers sont bien présents dans le répertoire. Il est maintenant possible de lancer le jeu en ligne de commande comme ceci :

./game -i level1.txt

Si cette étape à correctement fonctionné, vous devez voir apparaître sur votre écran la fenêtre du jeu.



5. Guide du jeu

Contrôler le serpent :

Le serpent est contrôlé par l'utilisateur à partir des flèches sur son clavier. La flèche du haut déplace le serpent vers le haut. La flèche du bas le déplace vers le bas. Les flèches droite et gauche le font tourner à droite et à gauche. Pour arrêter le jeu, l'utilisateur doit appuyer sur la touche echap.

Objectif du jeu :

L'objectif est de manger tous les fruits, représentés en rouge, présents dans la fenêtre de jeu. Chaque fois que le serpent mange un fruit il grandit et une fois qu'il a mangé tous les fruits un message s'affiche pour dire que le joueur a gagné.

Les cases noires représentent le mur, si le serpent entre en contact avec ce dernier la partie est terminée car le joueur a perdu.

6. Bug

Si le jeu s'arrête après que le serpent a mangé un fruit, vous pouvez essayer de recompiler le jeu pour supprimer le bug.

Pour recompiler le jeu vous devez tout d'abord entrer la commande :

Make clean

Puis recompiler le code avec la commande :

Make