

Guide d'utilisation Tropico

Par Corentin OGER et Sébastien DOS SANTOS

Pour compiler le projet, il suffit de lancer un ide tel qu'Eclipse ou encore IntelliJ, et lancer via le bouton prévu à cet effet.

Le jeu fonctionne ensuite par ligne de commandes. Les options possibles apparaissent à l'écran, vous pouvez choisir celle que vous voulez en choisissant un nombre écrit devant chaque option.

Avant de lancer une partie, il faudra renseigner le nombre de joueurs, le mode de jeu ainsi que la difficulté. Tout cela via l'interface évidemment.

Vous pouvez aussi sauvegarder une partie. Pour ce faire, dès que le choix se présente, inscrivez 0 puis Entrer dans la console. Vous pouvez ensuite quitter le jeu, soit en fermant la console, soit en saisissant -1 (disponible à tout moment pour quitter proprement l'application.)

Pour lancer la partie il vous suffit de relancer l'application, choisir "Charger une partie", puis sélectionner le mode de jeu. Vous serez de retour sur votre partie.

Il est intéressant de noter qu'il est possible facilement pour un utilisateur d'ajouter des événements, voire des scénarios entiers. Pour ce faire, deux solutions :

- Créer un fichier json dans le répertoire "scénarios", lancer le script python disponible dans les ressources, et sélectionner votre fichier. Vous pourrez ensuite créer des événements dans la console. Déplacer ensuite le fichier json dans un répertoire de scénario en le renommant "events.json".
- Modifier un fichier json existant dans les scénarios.

Pour ce qui est des scénarios, il suffit de rajouter dans le fichier "scenarios.txt" le nom du scénario suivi de ":" puis du nom du répertoire dans le dossier scénarios. Ce répertoire doit contenir trois fichiers json :

- Un fichier contenant les ressources de base d'un joueur.
- Un fichier contenant le nom des différentes factions et leurs statistiques de base.
- Un fichier contenant les événements, comme vu un peu plus haut.

Si vous rencontrez des bugs, ce qui peut arriver, nous sommes vraiment désolés du désagrément, et nous tenterons de les corriger dans les plus brefs délais.