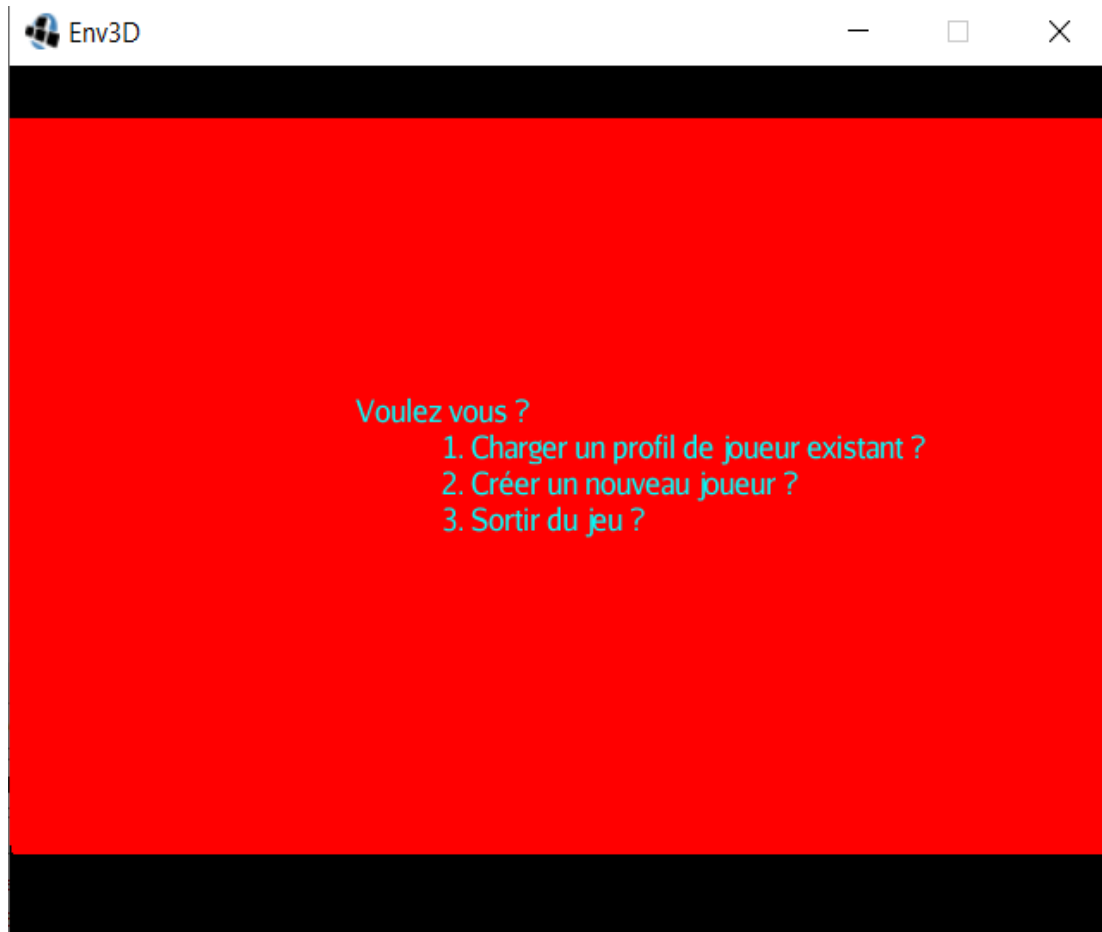


Tux

1) Menu_principal

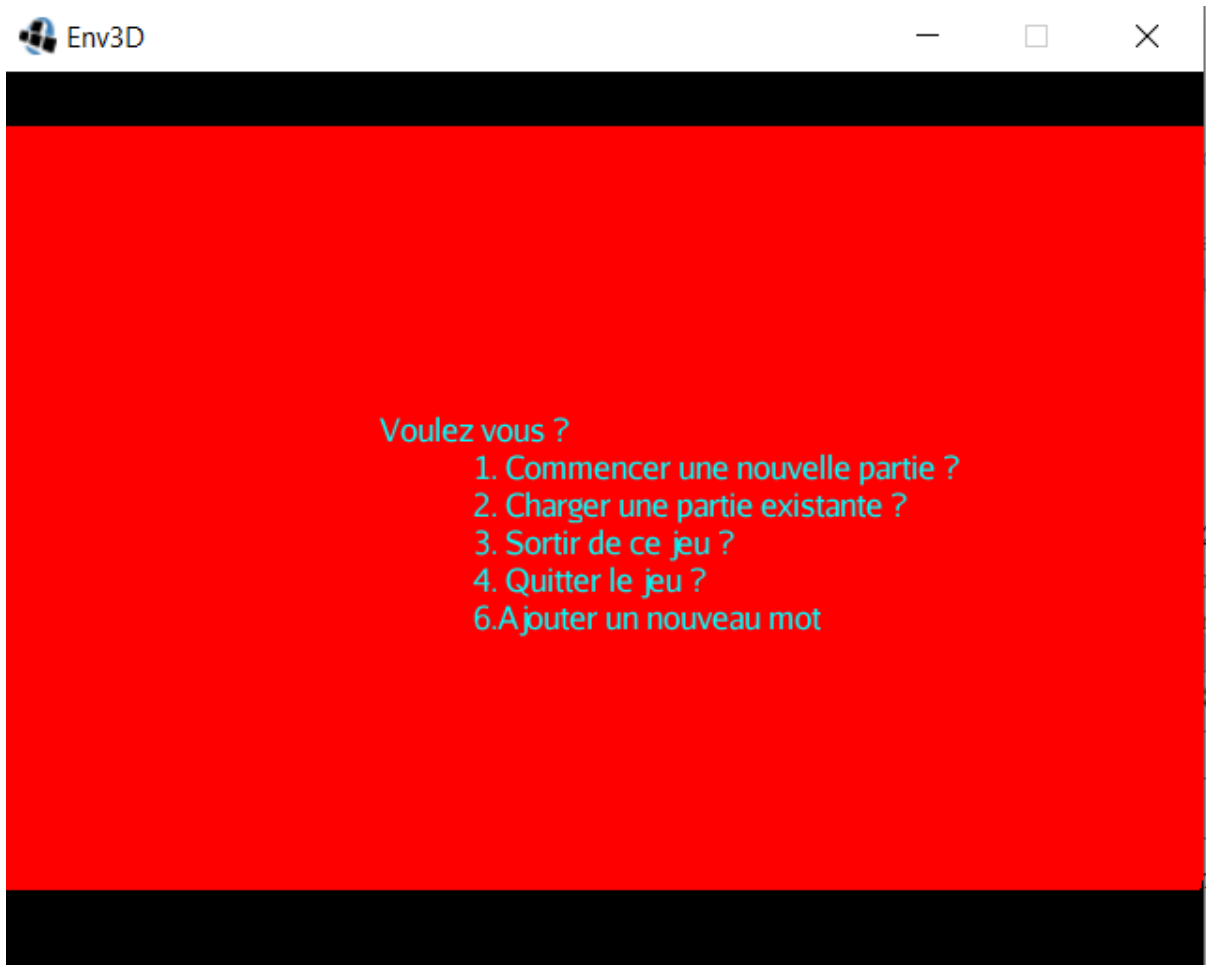


Tapez 1 pour charger un profil de joueur existant qui se trouve dans le fichier "profil-temp.xml". Vous aurez l'étape pour écrire le nom de profil à charger. Tapez "**alban**" car ce nom se trouve dans le fichier "**profil-temp.xml**".

Tapez 2 pour créer un nouveau profil ce qui va se sauvegarder dans le fichier "**profil_temp.xml**" par défaut. Vous aurez l'étape pour écrire le nom de profil à créer et sa date de naissance en format dd-mm-aaaa car / ne marche pas.

Tapez 3 pour sortir du jeu.

2)Menu jeu



Tapez 1 pour commencer une nouvelle partie. Le niveau de mot par défaut est 1.
Il vous apparaîtra une indice en 3 secondes avec le mot que vous devez trouver.

Dans le cas où le profil déjà existe cette partie serait sauvegardée à la fin de toutes les parties dans le fichier “**profil-temp.xml**” avec des données:

date – une date d’aujourd’hui.

niveau – correspond au niveau de difficulté de mot

temps – cohérent avec le niveau de mot .

Le niveau : 1- 8 sec, 2->10 sec, 3->12 sec, 4->15 sec, 5->20 sec.

trouve->le pourcentage de la correspondance d’un mot trouvé et réel mot .

Tapez 2 pour charger une partie existante , vous allez voir les 5 dernières parties ce que possède l’utilisateur.

Tapez 3 pour sortir du jeu.

Tapez 4 pour sortir au **Menu principal**.

Tapez 5 pour choisir le niveau.

Tapez 6 pour ajouter un nouveau mot dans le dictionnaire avec le DOM

3) Main_room



(Attention clavier anglais)

Tapez **W** pour aller tout droit.

Tapez **A** pour aller à gauche.

Tapez **D** pour aller à droite.

Tapez **S** pour retourner

Tapez **E** pour manger une lettre

Lorsque vous croisez le mur vous allez être placé au centre de room.

A la fin du jeu vous allez voir le mot expectant et le mot ce que vous aviez fait.

Attention: Si vous avez mangé toutes les lettres il vous ne reste qu'à attendre la fin de partie. Ce qui va être sauvegardé automatiquement.

4)DOM/SAX/Parser

```
47
48      /*
49      Pour initialliser le room via DOM.
50      menuRoom.setRoomViaDoc("../src/xml/plateau.xml");
51
52      */
53      // Désactive les contrôles par défaut
```

Pour initialiser le room via parser vous pouvez décommenter ces lignes de code ce qui se trouve dans Jeu.java. Cette option va nous permettre d'initialiser le room selon le **plateau.xml**.

```
65
66      //dict.lireDictDom("src/xml", "dico.xml");
67      /*decommentez la ligne du dessus et commentez la ligne de dessous
68      pour utiliser le parseur DOM et inversement pour utiliser parseur SAX*/
69
70      dict.lireDictionnaire();
```

Pour parser le dictionnaire avec DOM vous pouvez faire l'instruction de cette capture d'écran. Par défaut, on utilise le SAX.