

# Document de l'utilisateur

décembre 12

# 2013

---

Document qui a pour but d'expliquer les fonctionnalités de jeu  
programon et les différentes informations à savoir sur certain aspect  
plus pointue.

Commandes et  
explications

# Table des matières

---

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| TABLE DES MATIÈRES.....             | 1 |
| INTRODUCTION .....                  | 2 |
| 1.1 AVANT-PROPOS .....              | 2 |
| 1.2 INTRODUCTION.....               | 2 |
| EXPLICATION .....                   | 3 |
| 2.1 COMMANDE .....                  | 3 |
| 2.2 EXPLICATION FONCTIONNALITÉ..... | 3 |
| 2.2.1 <i>Liste Programon</i> .....  | 3 |
| 2.2.2 <i>Liste attaque</i> .....    | 4 |
| 2.2.3 <i>Sac</i> .....              | 4 |
| 2.2.4 <i>Map</i> .....              | 4 |
| 2.2.5 <i>Programon</i> .....        | 4 |
| 2.2.7 <i>Combat</i> .....           | 5 |
| 2.3 CENTRE MAGASIN.....             | 5 |
| 2.3.1 <i>Magasin</i> .....          | 5 |
| 2.4 CENTRE SOIN.....                | 5 |
| 2.4.1 <i>Ordinateur</i> .....       | 5 |
| 2.4.2 <i>Soin</i> .....             | 5 |

# Introduction

---

## 1.1 Avant-propos

Merci à tous mes collègues de classes de ne pas avoir été trop méchant avec moi au courant de ces 3 sessions d'informatique. Merci!

## 1.2 Introduction

Suite à de longue et agréable heure de travail Il a été possible de venir à bout d'un projet personnel, du nom de Programon. Afin de venir à bout de cet univers où il est possible de voir de forte ressemble avec l'univers de Pokémon, le joueur doit vaincre les plus grands dompteurs de Programons pour arriver à son but ultime rentré à l'ETS, l'école des grands dompteurs de programons.

Dans un monde ou la langue commune est le Lorem Ipsum, le jeune aventurier du nom de (\*votre nom\*), aura la chance de faire face au plus grand champion Programon et d'être admis à la grande école de codeur l'ETS. Cet univers qui ne ressemble en rien au notre, où le gazon est constitué de fibre optique et que les arbres font pousser des ordinateurs, vie une race d'animaux qui se nourri de tout ce savoir, qui se nomme des programons. Ces animaux apprivoisés par l'homme les accompagnent dans toute leur aventure et les aides à vaincre le monde sans pitié qu'est « Dolor sit amet ».

Ainsi, (\*votre nom\*) des âmes mal vaillantes qui peuple se monde, on mit en péril la survie de l'homme pour devenir la seule race d'homme vivante. Afin, d'atteindre leur but ultime qui est de la race suprême, munis de leurs programons rare il effraie tous les gens qui tente de mettre fin à leur plan. On les nomme les Xshadows, mais sous toute cette apocalypse il existe tout de même une chance d'arrêter ce chaos. Dans un petit village éloigner, il reste un petit survivant du clan des Gilbertlol, qui est le dernier espoir, d'arrêter le projet fou du clan des Xshadows et d'avoir une place à l'ETS.

Démuni suite au crash de son véhicule et dernier survivant de celui-ci. Il tentera tant bien que mal, de faire renaître l'espoir de jour meilleur, sur la planète de « Dolor sit amet ».

Le parcours du personnage commence dans sa ville natale,

## Explication

---

### 2.1 Commande

Les outils nécessaires pour jouer sont,

- Un clavier
- une Souris

Les touches à savoir

Déplacement

- vers haut : flèche vers haut, w
- vers bas : flèche vers bas, s
- vers droite : flèche vers droite et d
- vers gauche : flèche vers gauche et a

Utilité de la souris

- Sert à appuyer sur les boutons qui se trouvent à droite de la surface de jeux
- Sert à appuyer sur des boutons qui se trouvent dans la surface de jeu à certain moment

### 2.2 Explication Fonctionnalité

#### 2.2.1 Liste Programon

Pour accéder au menu de programon appuyer sur le bouton Programon

De cette liste il est possible de faire déplacement vers le bas ou vers le haut, afin de changer de programon sélectionné.

Le programon qui est entouré de vers représente celui qui sera en combat.

Il n'est pas possible de rentrer en combat avec un programon mort.

En cours de combat il sera changé automatiquement pour un programon vivant dans votre liste.

### 2.2.2 Liste attaque

Afin de voir ou changer une attaque sélectionner pour un programon

1. Appuyer sur programon
2. Appuyer sur listeAttaque
3. Choisir l'attaque désiré en appuyant sur les touches w pour monter ou s pour descendre dans la liste.

### 2.2.3 Sac

Ceci représente les Objets appartenant au joueur.

Afin d'accéder au menu du sac

1. Appuyer sur le bouton bags
2. Appuyer sur e pour activer l'objet sélectionner, celui-ci affectera le programon sélectionné dans la liste.

### 2.2.4 Map

Ceci représente la Map du monde

Afin d'accéder au menu du sac

1. Appuyer sur le bouton map

### 2.2.5 Programon

Un Programon est une créature humanoïde qui pour a simple but d'assouvir les désirs de son dompteur.

Afin de faire gagner des niveaux a son programon, il doit gagner des combats. Plus le niveau de l'adversaire ou sa rareté est élevé plus le programon qui le tue gagnera d'expérience.

Plus son niveau de rareté est élevé plus il aura des attaques qui font plus de dommage et des points vie plus grand en commençant.

### 2.2.7 Combat

Pour rentrer en Combat

- Sois se trouver à la position d'un programon
- Sois Être face à face avec un npc qui veut se battre.

## 2.3 Centre Magasin

### 2.3.1 Magasin

Ceci représente la liste de tous les items possible a acheté ou a vendre.

Acheter

1. choisir l'objet désiré en appuyant sur les touches w ou s
  - a. puis pour l'Acheter appuyer sur e, si vous avez l'argent, il sera ajouté à votre sac

Vendre

1. choisir l'objet désiré en appuyant sur les touches w ou s
  - a. puis appuyer sur r pour vendre, si vous en avez en inventaire, 50% du prix initiale sera rendu.
2. Pour quitter appuyer sur entrer

## 2.4 Centre Soins

### 2.4.1 Ordinateur

Changer de programon porté sur sois

1. les touches w et s font choisir le programon à changer, et les touches a et d sélectionne le remplaçant.
2. Appuyez sur e pour effectuer le changement.
3. Pour quitter appuyez sur entrer

### 2.4.2 Soins

Ceci est la place pour faire revivre vos programons mort, et leur redonner de la vie.

1. Choisir oui ou non faire la guérison
2. Pour confirmer votre choix et quitter appuyer sur entrer