

## **Livrable n°3 : Manuel Utilisateur**



### **Conception et Programmation Objet - Gestion de projet**

---

**Destinataires :** M. Xavier **Gregut**, Mme Aurélie **Hurault**, M. Neeraj **Singh**, M. Loic **Thierry**

**Numéro de l'équipe :** 4

**Membres de l'équipe :**

<u>Nom</u>	<u>Prénom</u>	<u>Rôle</u>
<b>François</b>	Yoann	Développeur - Responsable IHM
<b>Pradier</b>	Corentin	Développeur - Responsable BackEnd
<b>Loppinet</b>	Stéphane	Développeur - Responsable QA
<b>Silvestre</b>	Thomas	Développeur - Architecte logiciel
<b>Ziuzin</b>	Nikita	Développeur - UI/UX
<b>Chaveroux</b>	Pierre	Développeur - Chef de projet

## Sommaire

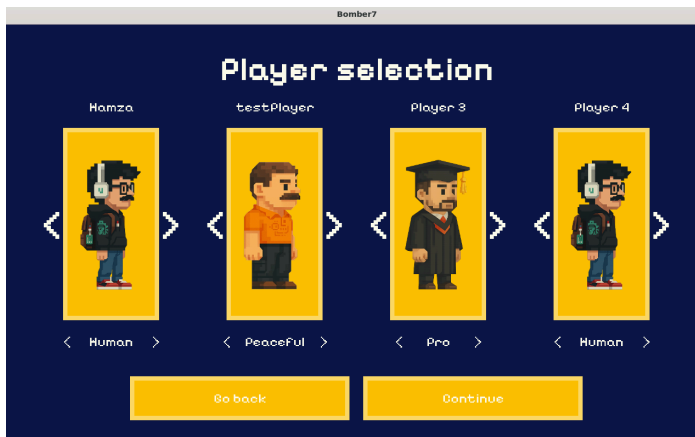
<b>1. Vue globale.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Lancement d'une partie.....</b>	<b>1</b>
2.1. Menu principal.....	1
2.2. Choix des personnages.....	2
2.3. Choix de la carte et du nombre des manches.....	2
2.4. Partie de Bomber7.....	2
<b>3. La partie : mécanismes et bonus.....</b>	<b>3</b>
3.1. Mécanismes élémentaires.....	3
3.2. Mouvement des personnages.....	3
3.3. Bonus : types et actions.....	3
<b>4. Autres.....</b>	<b>4</b>
4.1. Paramètres.....	4
4.2. Configuration des touches.....	4
4.3. Menu pause.....	5
4.4. Fin de partie : ScoreBoard.....	5
<b>Conclusion.....</b>	<b>5</b>

## **Introduction**

Ce manuel utilisateur permet de détailler les fonctionnalités afin de jouer à Bomber7. L'objectif premier de ce rapport est d'apprendre à n'importe quel utilisateur qui n'a pas les réflexes des jeux vidéos à utiliser Bomber7 et d'en profiter au maximum. Nous détaillerons la vue globale de l'application, ainsi que les fonctionnalités dites "in-game", et finalement les différents menus que peut rencontrer l'utilisateur.



## 2.2. Choix des personnages

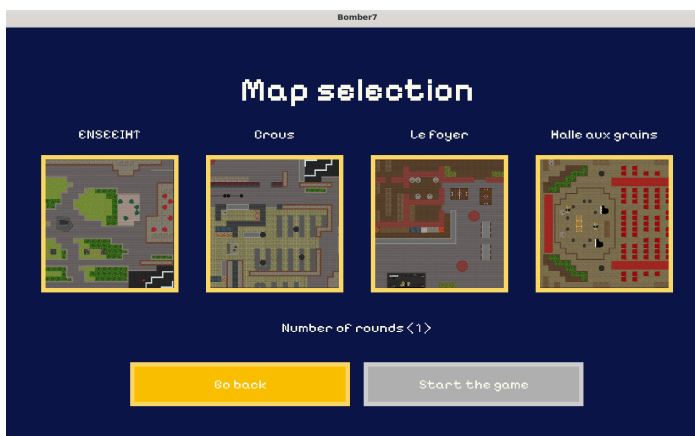


Depuis ce menu, l'utilisateur doit choisir le nombre de joueurs de la partie, ainsi que leurs noms et leurs stratégie (IA, Humain, Monstre).

Une fois son choix fait, l'utilisateur peut :

- Continuer (choix de cartes)
- Retourner au menu principal

## 2.3. Choix de la carte et du nombre des manches

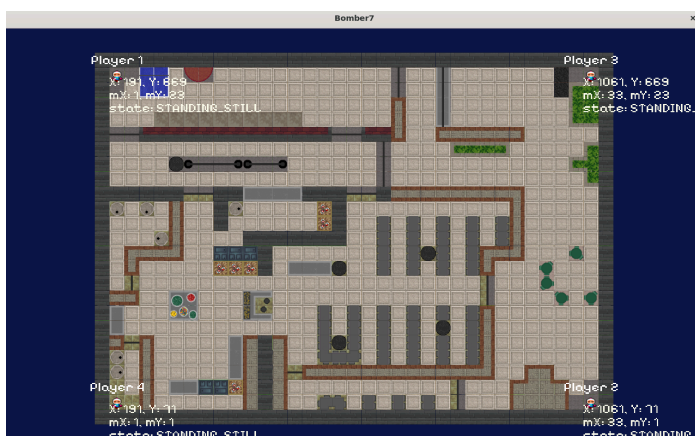


Bomber7 intègre un système de manche qui permet aux joueurs de jouer sur des cartes les unes après les autres. Quatre cartes sont disponibles : l'ENSEEIH, le Crous, le Foyer et la Halle aux grains.

Une fois son choix fait, l'utilisateur a la possibilité de :

- Lancer une partie
- Retourner au choix des personnages

## 2.4. Partie de Bomber7



C'est ici que le joueur peut profiter de l'expérience de jeu de Bomber7. Nous détaillerons dans la prochaine partie de ce manuel utilisateur les différentes mécaniques de jeu et les actions permises à l'utilisateur.

L'utilisateur peut en cliquant ECHAP :

- Jouer
- Aller dans le menu de pause

### 3. La partie : mécanismes et bonus

#### 3.1. Mécanismes élémentaires

Chaque joueur dans Bomber7 a le même objectif : être le dernier en vie sur la map pour gagner. Ainsi, la méthode clef pour gagner est de faire exploser ces concurrents avec les bombes en sa possession. Même si l'objectif principal pour gagner est très simple, les parties se pimentent par les alliances qui peuvent se créer entre les joueurs, ou encore la récupération des bonus qui pimenter les combats.



Le dashboard en temps réel présent le bord droit de l'écran utilisateur permet de savoir quels sont les attributs du joueur : son niveau de vie, sa vitesse, les points qu'il a accumulés au cours de la partie, ...

#### 3.2. Mouvement des personnages

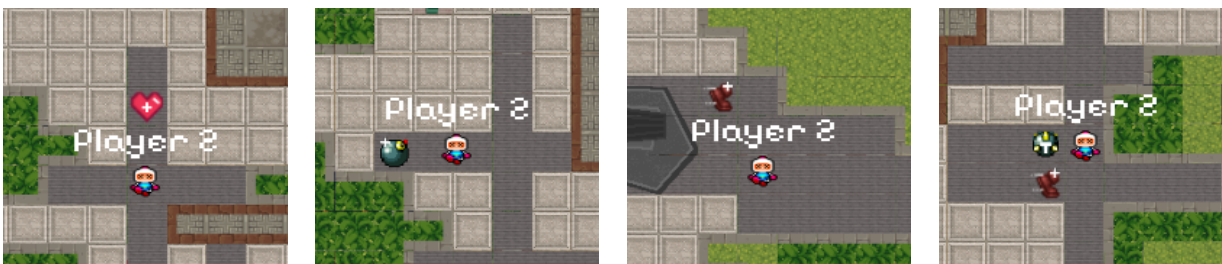


Les mouvements du joueur sont limités à des déplacements de droite à gauche et de haut en bas, en utilisant les touches dédiées que l'utilisateur peut retrouver dans le menu "Paramètres". Les déplacements en diagonales ne sont pas disponibles.

#### 3.3. Bonus : types et actions



Quatre bonus peuvent être ramassés par le joueur en marchant sur les icônes de ces derniers : vie ++, vitesse ++, bombe ++, bombe à déclenchement manuel.



## 4. Autres

Nous traiterons ici les menus que peut rencontrer l'utilisateur qui ne rentrent pas dans le cadre de la partie standard.

### 4.1. Paramètres

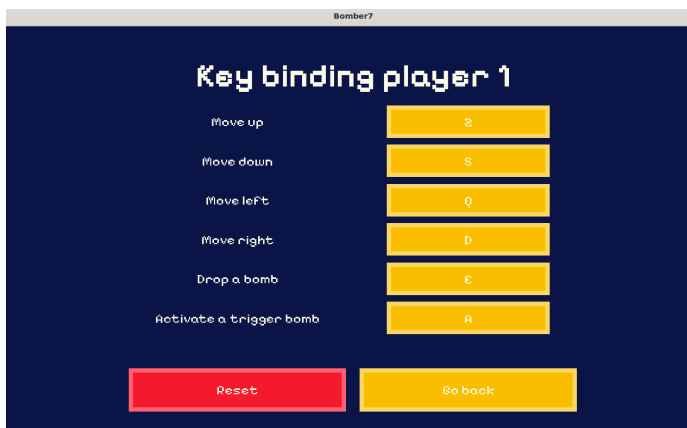


La personnalisation des touches des joueurs, du volume de la musique et des effets sonores permettent à l'utilisateur de personnaliser son expérience dans Bomber7.

Depuis ce menu, l'utilisateur peut:

- Paramétrer le volume
- Paramétrer les touches des joueurs
- Retourner au menu de pause

### 4.2. Configuration des touches

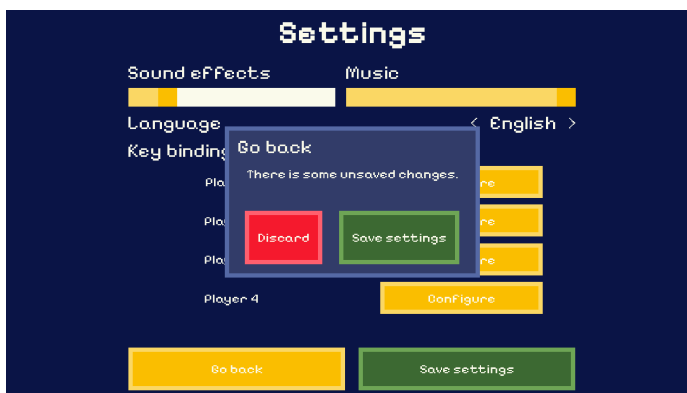


Pour changer les touches de déplacement, de pose et de déclenchement des bombes pour chaque joueur, l'utilisateur peut se rendre dans ce menu.

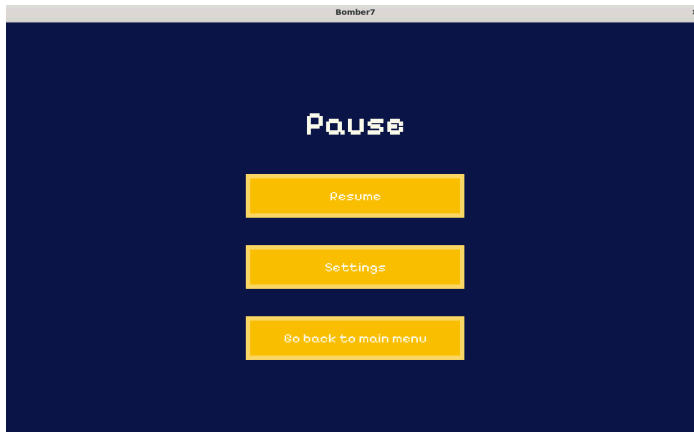
Un mécanisme de sauvegarde a été mis en place afin d'éviter les retours trop vifs de l'utilisateur dans la partie. Pensez donc en temps qu'utilisateur à bien sauvegarder vos changements, une fenêtre vous demandant de faire un choix si la sauvegarde n'est pas encore effective.

Depuis ce menu, l'utilisateur peut:

- Paramétrer les touches des joueurs
- Retourner aux paramètres (ajout : en sauvegardant ou non les paramètres modifiés)



#### 4.3. Menu pause

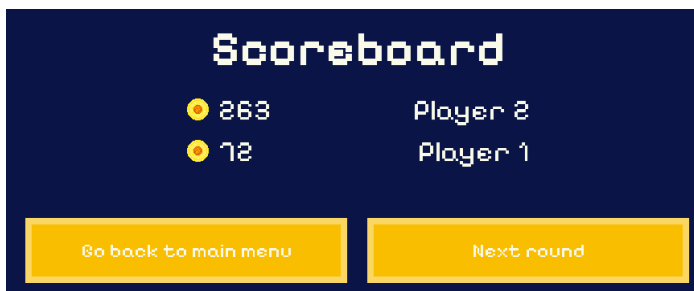


Le menu pause est accessible depuis l'écran de jeu ou la partie se déroule. Ce menu est accessible avec la touche ECHAP.

Depuis ce menu, l'utilisateur peut:

- Reprendre le jeu
- Aller dans paramètres
- Retourner au menu principal

#### 4.4. Fin de partie : ScoreBoard



Le score-board sert à afficher les scores pour chaque joueur.

Depuis ce menu, l'utilisateur peut:

- Reprendre le jeu
- Aller dans paramètres
- Retourner au menu principal

### Conclusion

La team de Bomber7 vous souhaite de bonnes parties !

