

# MANUEL UTILISATEUR

## 0 - Launcher

Tu as décidé de tenter ta chance ? Alors sois le bienvenu ! Je vais commencer par te présenter la page de lancement du logiciel.



Concrètement, c'est très simple ! Deux possibilités s'offrent à toi :

- Tu n'as jamais créé de projet ? Alors il est grand temps et clique sur le bouton de gauche et indique l'emplacement de ton projet.
- Tu en avais commencé un que tu souhaite perfectionner ? Alors clique sur le bouton de droite et indique le dossier de ton projet.

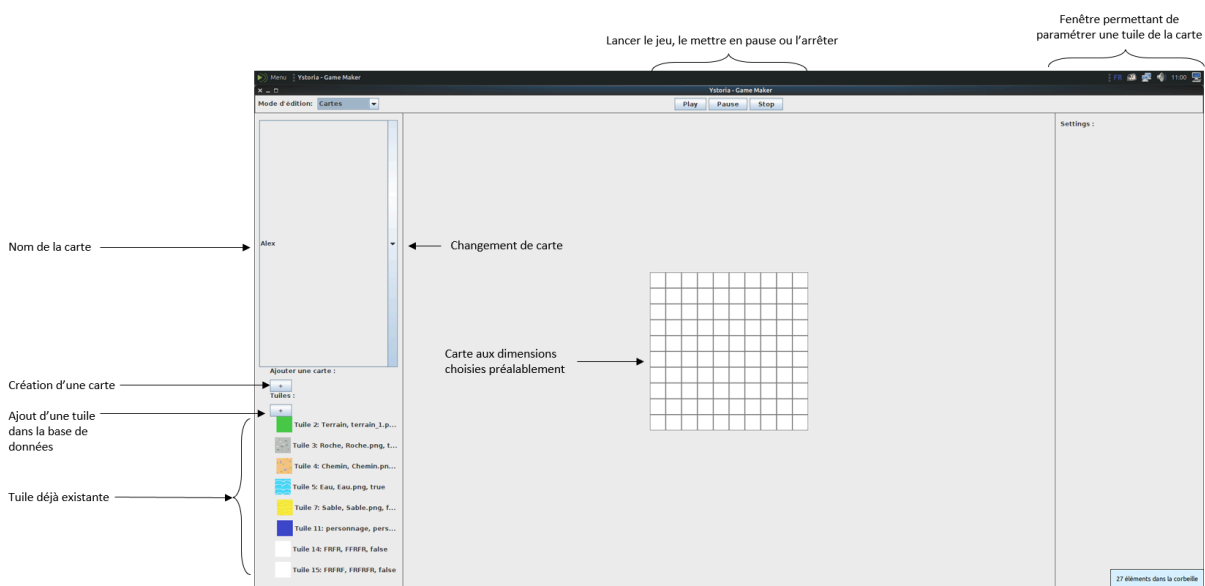
**C'est parti ! Rendez-vous dans l'éditeur de jeux (Game Editor).**

# 1 - GameEditor

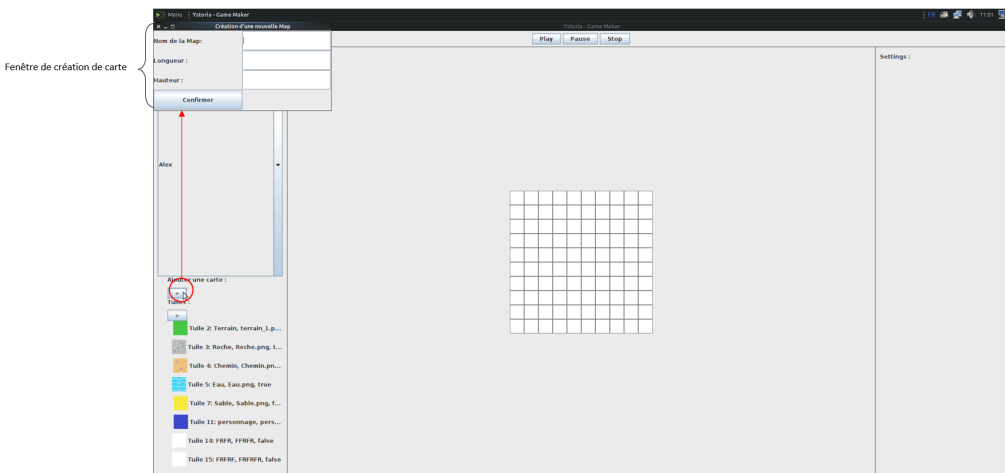
Jouer à un jeu, c'est bien beau, mais encore faut-il le créer ! Dans cette partie, il vous sera expliqué, pas à pas quelles sont les fonctionnalités de l'éditeur de jeu, puis dans la partie f), il vous sera donné une explication plus générale.

## a - Editeur de cartes

Présentation générale de la fenêtre d'édition des cartes :

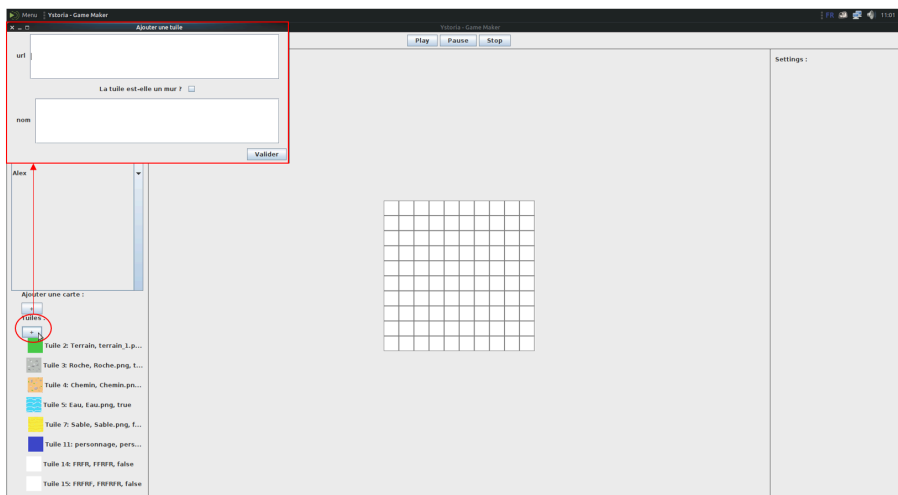


Fenêtre de création de carte :



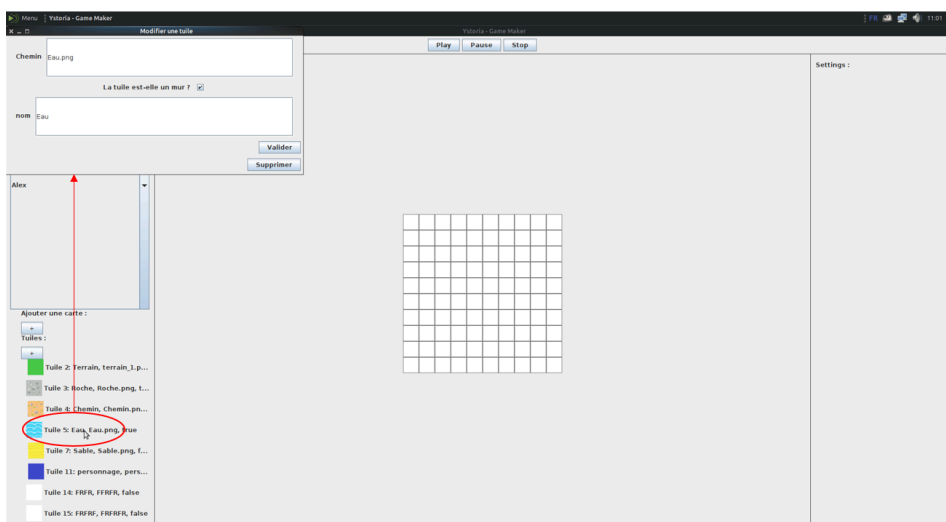
L'ouverture de la fenêtre de création d'une nouvelle carte permet, comme son nom l'indique, de créer une nouvelle carte à partir de son nom et de ses dimensions

## Fenêtre d'ajout d'une tuile



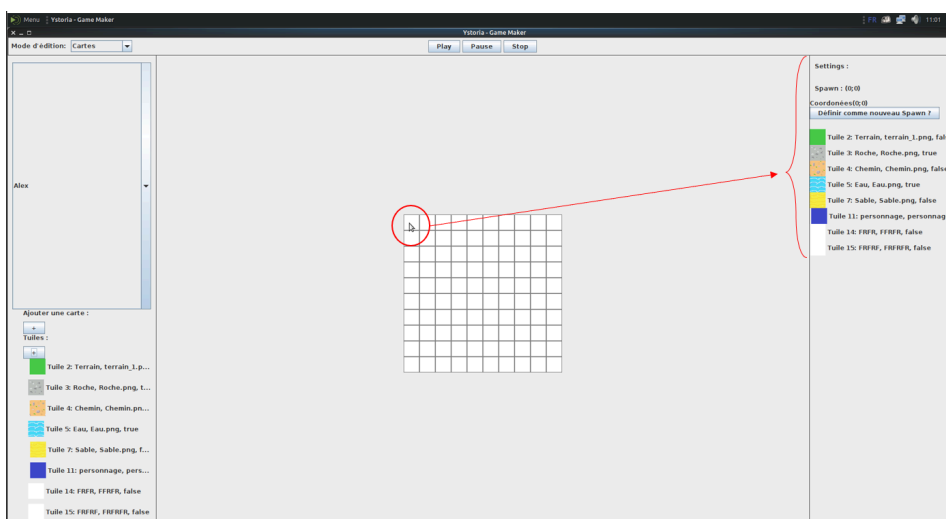
À partir de son URL (ici le nom de l'image) et de son nom, il est possible d'ajouter une tuile dans la base de données. Il est aussi possible d'indiquer si la tuile est un mur ou non (auquel cas les personnages ne pourront pas la traverser).

## Fenêtre de modification des tuiles



Une fois la tuile créée, il reste tout de même possible de la modifier : en effet, en cliquant sur son nom, vous pourrez modifier l'image associée, le nom ainsi que son nom.

## Modification des tuiles sur la carte

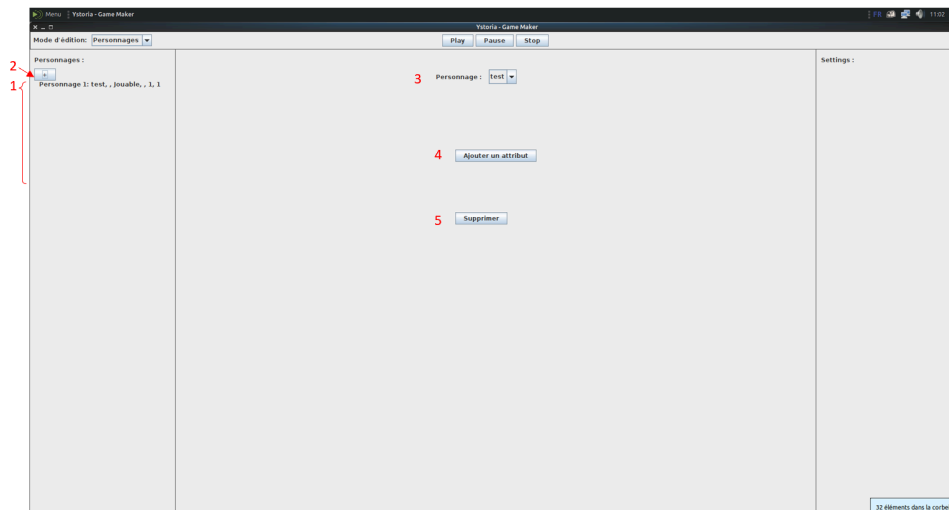


Il est maintenant temps de modifier votre carte ! Pour cela, rien de plus simple, il vous suffit de cliquer sur la case à modifier et vous pourrez alors indiquer quelle tuile (parmi celles de la base de données) doit être placée à cet endroit. Il vous est aussi possible de définir la tuile comme nouveau oint de spawn du personnage.

## b - Editeur de personnages

---

Présentation générale de la fenêtre d'édition des cartes :



1 - Liste des personnages existants

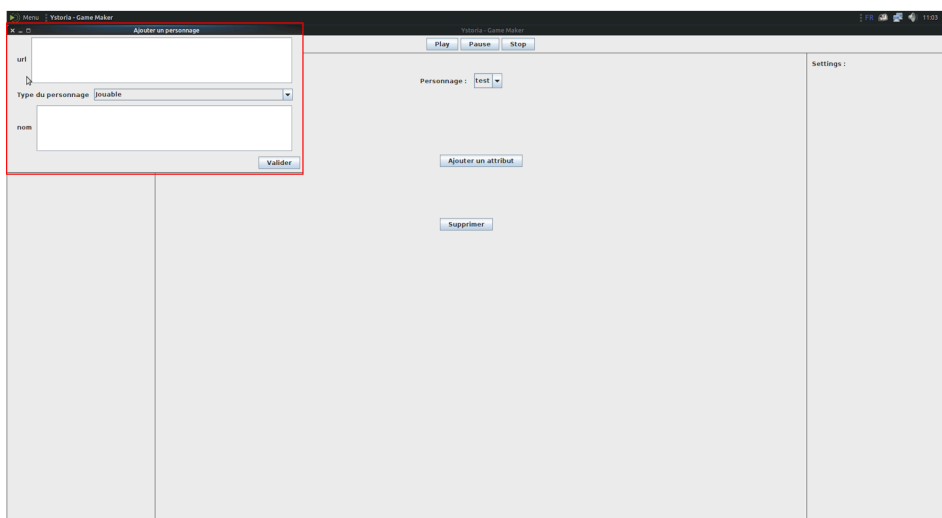
2 - Ajout de personnages

3 - Choix du personnage à modifier

4 - Ajout d'un attribut

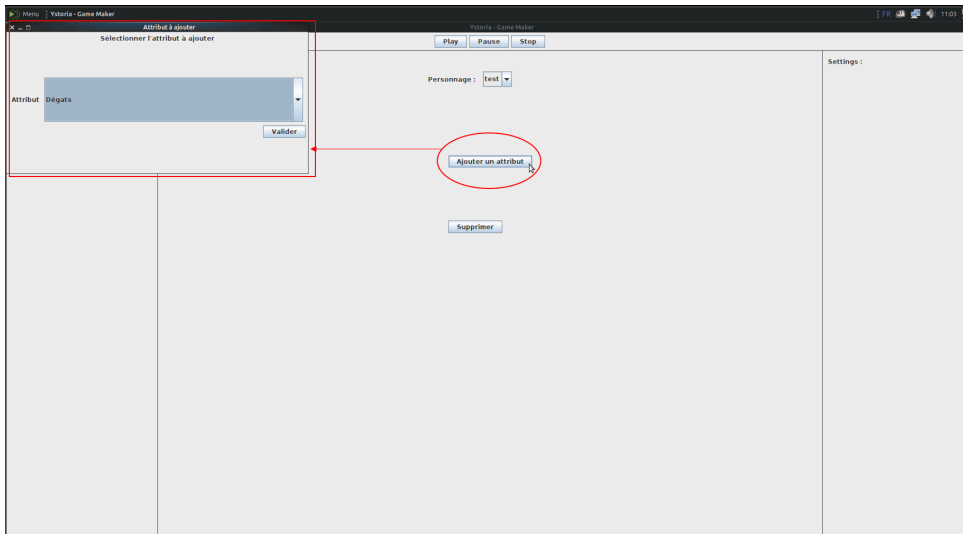
5 - Suppression du personnage

Fenêtre d'ajout de personnages



De la même manière que pour les tuiles, avec l'URL de l'image d'un personnage ainsi que son nom, vous pouvez ajouter des personnages dans la base de données. Il est aussi possible de paramétrer le type du personnage également.

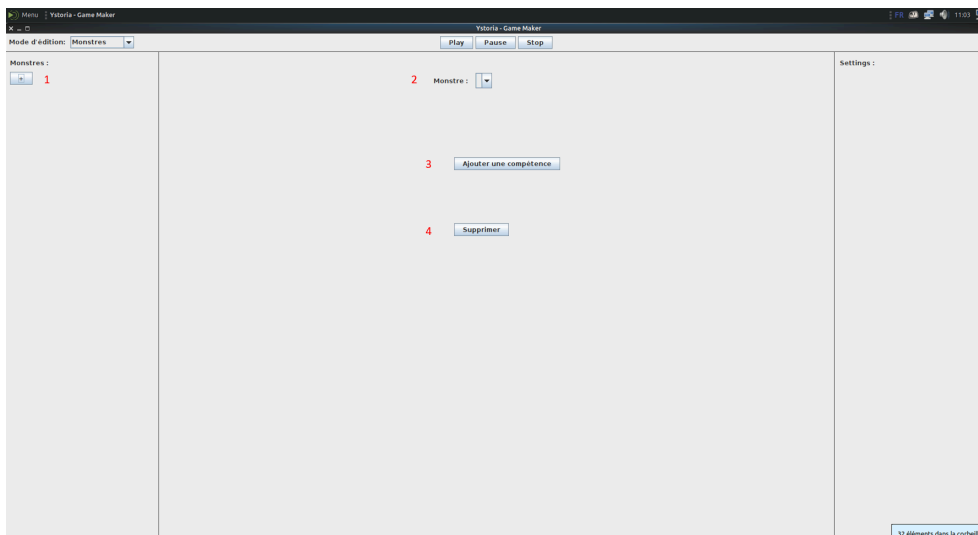
## Fenêtre d'ajout d'un attribut



Pour chacun de vos personnages, vous pouvez ajouter un attribut (dégats, points de vie etc.)

## c - Editeur de monstres

Présentation générale de la fenêtre d'édition des monstres :



1 - Ajout de monstres dans la base de données

2 - Choix du monstre à modifier

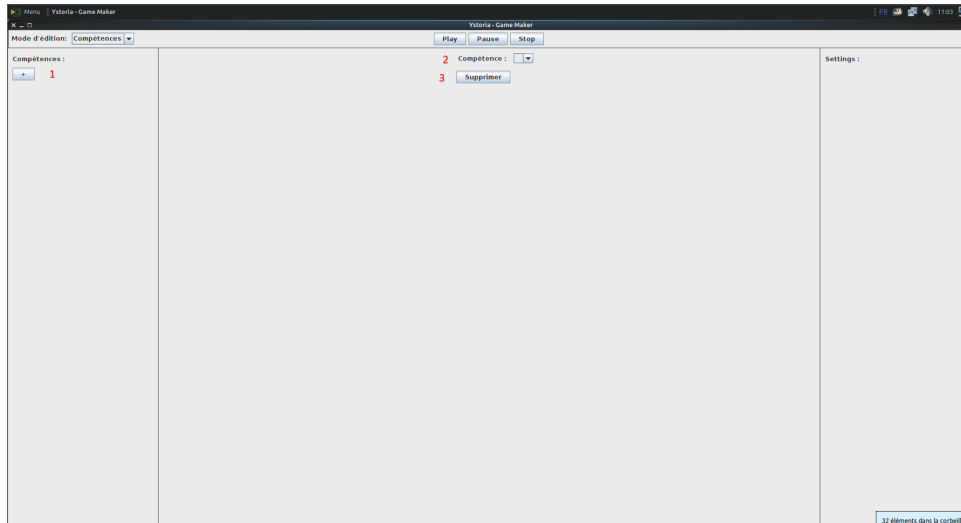
3 - Ajout d'une compétence

4 - Suppression d'un monstre

## d - Editeur de compétences

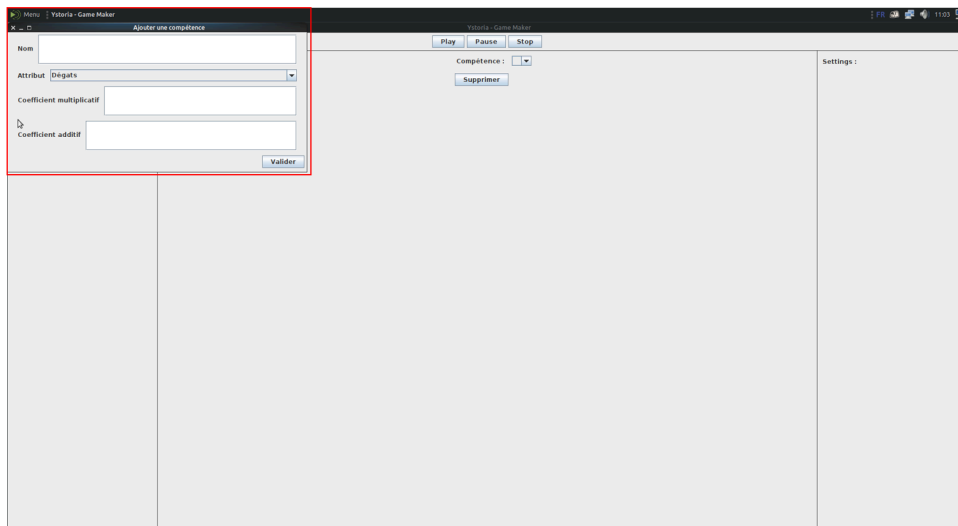
---

Présentation générale de la fenêtre d'édition des compétences :



- 1 - Ajout de compétences
- 2 - Choix de la compétence à modifier
- 3 - Suppression de la compétence en cours de modification

Ajout d'une compétence :

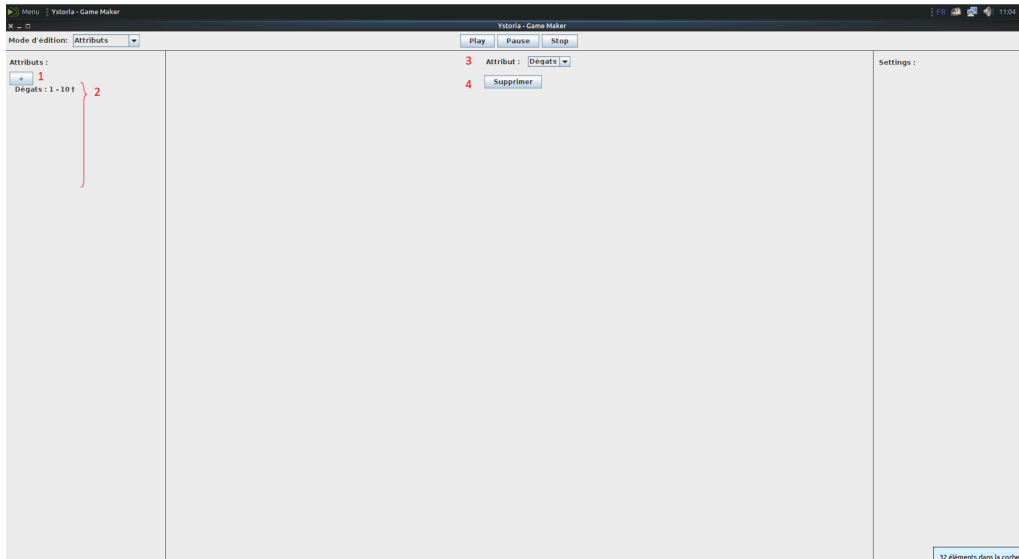


Il vous est possible d'ajouter des compétences aux personnages et cette fenêtre vous permet de les créer. En effet, avec un nom, un type d'attribut (dégats etc...), ainsi que les coefficients, votre attribut sera créé !

## e - Editeur d'attribut

---

Présentation générale de la fenêtre d'édition des attributs :



1 - Ajout d'attributs

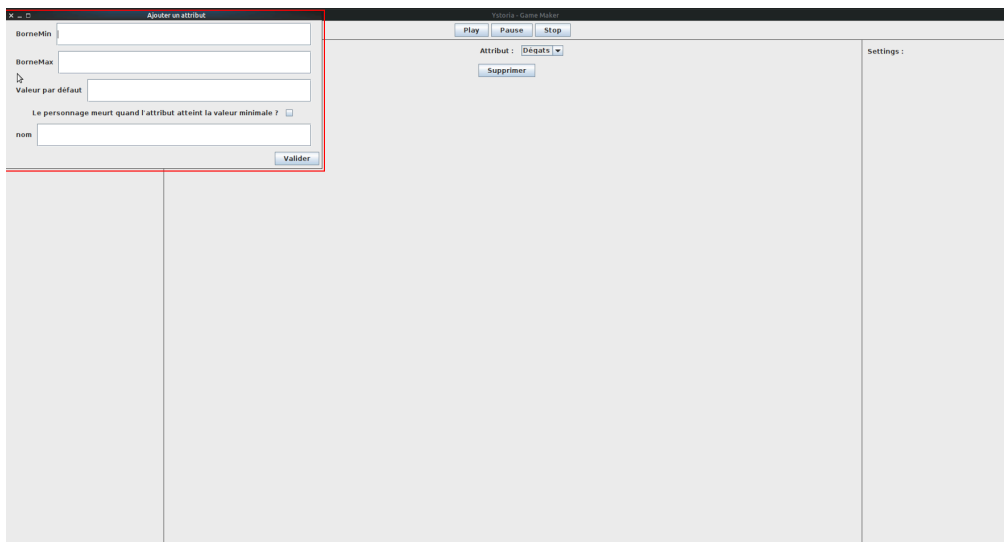
2 - Attributs déjà présents

3 - Attribut que l'on souhaite modifier

4 - Suppression de l'attribut en cours de modification

---

Fenêtre d'ajout d'un attribut :



Il vous est possible d'ajouter des attributs aux personnages et cette fenêtre vous permet de les créer. En effet, avec les bornes min et max, la valeur par défaut de l'attribut ainsi que son nom, celui-ci sera créé !

## f - Exemple d'utilisation

---

Concrètement, une fois que vous avez imaginé votre jeu, les personnages ainsi que la carte, je vous recommande de préparer vos tuiles au format .png par exemple et les placer dans un dossier. À partir de là, vous pourrez commencer par créer une carte avec les dimensions souhaitées puis l'éditer en ajoutant chacune des tuiles dans la base de données et en les plaçant comme vous l'aviez imaginé dans votre carte.

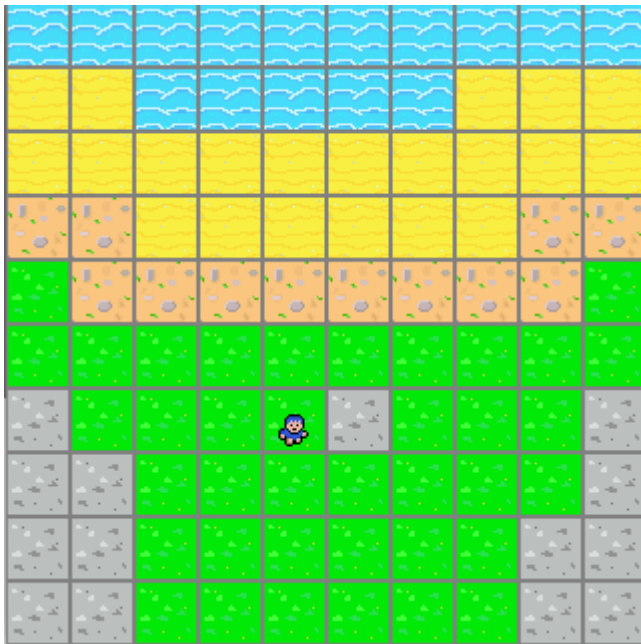
Ensuite, une fois que vous êtes satisfait de votre carte, vous pouvez créer et éditer les attributs qu'auront vos personnages. Ainsi, lorsque vous irez dans la fenêtre d'édition des personnages pour y ajouter vos personnages préalablement imaginés puis dessinés, vous pourrez les paramétrer en leur donnant leur attribut.

Enfin, de manière analogue aux personnages, vous pouvez éditer les compétences qu'auront vos monstres puis aller créer ceux-ci.

Vous êtes donc fin prêts à tester votre jeu et je vous en félicite ! Allez-y, lancez-le avec le bouton play !

---

## 2 - GameEngine



Concernant le moteur de jeu (Game Engine), c'est plutôt simple, vous avez votre personnage sur la carte que vous pouvez déplacer.

Amusez-vous bien !