



Projet Technologie Objet - Groupe MN 2

Manuel utilisateur 2

François Lauriol, Priscilia Gonthier, Nicolas Catoni, Alice Devilder,
Clément Delmaire-Sizes, Eya Amrach, Yael Gras

23 Avril 2022

1 Lancement du jeu à partir des fichiers sources

Depuis le répertoire initial du projet, celui contenant les dossier : src, livrables, doc, lancer la commande dont l'usage est noté ci-dessous pour créer les fichier .class et lancer le jeu.

Usage de la commande de compilation et d'exécution du programme :

sh src/compilateur.sh option

Option :

-jar : compile et crer le .jar

-clean : supprime tous les .class

-exe : compile et lance le jeu

-help : affiche l'usage de la commande

Les combinaisons possibles sont :

-jar - exe

-jar - clean

-jar - clean - exe

-jar - exe - clean

2 Autour de la partie de city-builder

Dès lors que vous lancer le jeu, vous arriverez sur le menu principal. Depuis ce menu vous pouvez accéder à certains paramètres comme la gestion du volume sonore et la gestion de la taille de la fenêtre. Ce menu paramètre sera aussi accessible sur le menu pause d'une partie en cours. Vous pouvez aussi décider de commencer à jouer, ou bien immédiatement quitter le jeu.

Si vous décider de commencer à jouer, vous pouvez créer une nouvelle partie ou bien charger une partie préalablement sauvegardé.

3 Comment jouer une partie ?

Bravo vous pouvez enfin jouer ! Vous pouvez poser différents bâtiments grâce à la barre de choix qui se trouve en bas de la fenêtre. Vous pouvez ensuite choisir le niveau et la taille du bâtiment, attention plus le bâtiment et/ou la taille est élevé plus il coûte cher. Vous pouvez aussi placer des routes, en faisant un clic droit sur la route à sélectionnes, vous faites une rotation de la route. Enfin, vous pouvez aussi détruire les bâtiments construits.

Dès que vous avez choisi votre action il vous suffit de cliquer sur la case où appliquer l'action. Amusez-vous bien dans Utopia.