

# Conception et Programmation Objet

Projet long : conception d'un jeu vidéo de survie en Java

## II. Manuel utilisateur

**PIXEL ADVENTURER**

Cédric ABDELBAKI

Thomas GRUNER

Yanis KOUIDRI

Jérémy THERET

Eric YU

1APPSN - SEMESTRE 6

# Table des matières

I. Introduction.....	2
II. Contrôler le jeu depuis l'écran titre.....	3
III. Paramétrer les commandes du jeu.....	4
IV. Consulter les crédits du jeu.....	5
V. Lancer une nouvelle partie.....	6
VI. Se déplacer dans le jeu.....	7
VII. Casser des blocs.....	8
VIII. Ouvrir et consulter l'inventaire.....	9
IX. Contrôler les caméras du jeu.....	10
X. Contact.....	11

# I. Introduction

Pixel Adventurer est un jeu d'exploration en 2D vue de côté. Dans le jeu, vous pourrez explorer différentes planètes pour y récolter des ressources afin de survivre. Le présent document a pour but de vous fournir un guide d'utilisation des fonctionnalités implémentées dans notre projet.

Vous y trouverez la liste des fonctionnalités et des commandes ainsi que des captures d'écran illustrant les explications.

Nous vous souhaitons une agréable lecture.

## II. Contrôler le jeu depuis l'écran titre

Après lancement du programme, une fenêtre apparaît et affiche le menu principal du jeu. Les boutons **PLAY**, **COMMANDS**, **CREDITS** et **QUIT** permettent respectivement de lancer une nouvelle partie, de paramétrer les commandes du jeu, de consulter les crédits du jeu et de quitter le programme (**Figure 01**).



*Figure 01 - Menu principal du jeu.*

Il est également possible de quitter le jeu en sélectionnant la **croix de fermeture** située en haut à droite de la fenêtre.

### III. Paramétrer les commandes du jeu

Sur l'écran titre, il est possible d'accéder au menu de paramétrage des commandes en cliquant sur le bouton **COMMANDS**. Une interface s'affiche et permet, pour chaque action, de sélectionner la touche à modifier en cliquant sur le carré l'encadrant. Celui-ci s'affiche alors en surbrillance jaune et permet d'entrer au choix, une touche clavier ou un bouton souris à affecter (**Figure 02**).



*Figure 02 - Case en surbrillance dans l'attente de l'affectation d'une commande.*

Notez que l'intégration de cette fonctionnalité reste à accomplir et que la modification des touches n'a pour l'instant pas d'effet sur les contrôles réels du jeu. Vous pouvez retourner sur l'écran titre en cliquant sur le bouton **RETURN**.

## IV. Consulter les crédits du jeu

La sélection du bouton **CREDITS** permet de faire apparaître les crédits du jeu sous la forme d'un texte défilant automatiquement à l'écran. Ce texte présente les auteurs du jeu, sert aux remerciements, et cite les auteurs des différentes ressources utilisées lors de la conception du jeu (**Figure 03**).

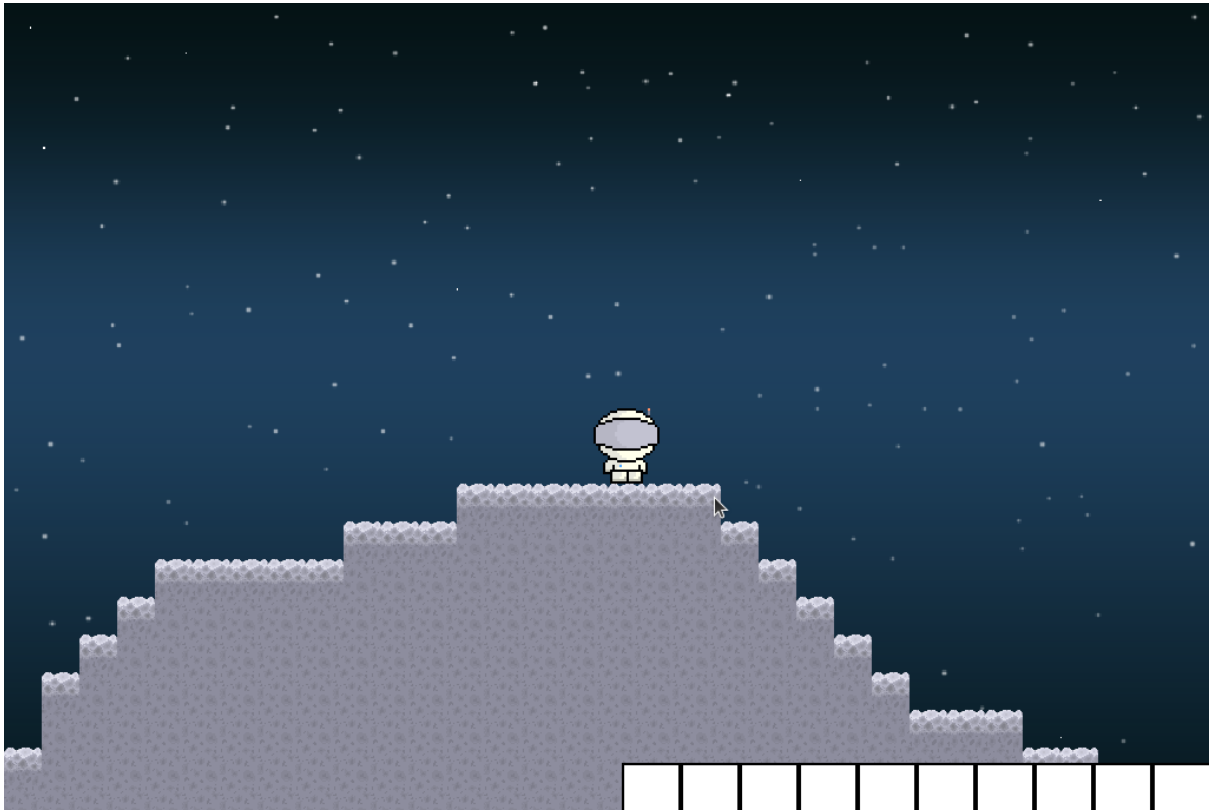


*Figure 03 - Crédits défilants sur l'écran.*

Vous pouvez retourner sur l'écran titre en cliquant sur le bouton **RETURN**.

## V. Lancer une nouvelle partie

La sélection du bouton **PLAY** vous permettra de lancer une nouvelle partie. La fenêtre du jeu affiche alors un monde généré procéduralement et votre personnage apparaît au centre de la carte en position horizontale, au niveau du sol en position verticale (**Figure 04**).






*Figure 04 - Apparition du personnage dans un monde généré procéduralement.*

Pour quitter le programme en jeu, vous pouvez sélectionner la **croix de fermeture** située en haut à droite de la fenêtre.

## VI. Se déplacer dans le jeu

Les touches permettant le déplacement sur l'axe horizontal et sur l'axe vertical sont listées dans le tableau suivant :

Se déplacer vers la gauche	
Se déplacer vers la droite	
Sauter	

Notez qu'il est possible d'effectuer un saut court (en appuyant et en relâchant immédiatement la commande de saut) ou un saut long (en appuyant et en maintenant la commande saut). La durée du saut dépend directement de la durée de maintien de l'appui sur la commande de saut (**Figure 05**).

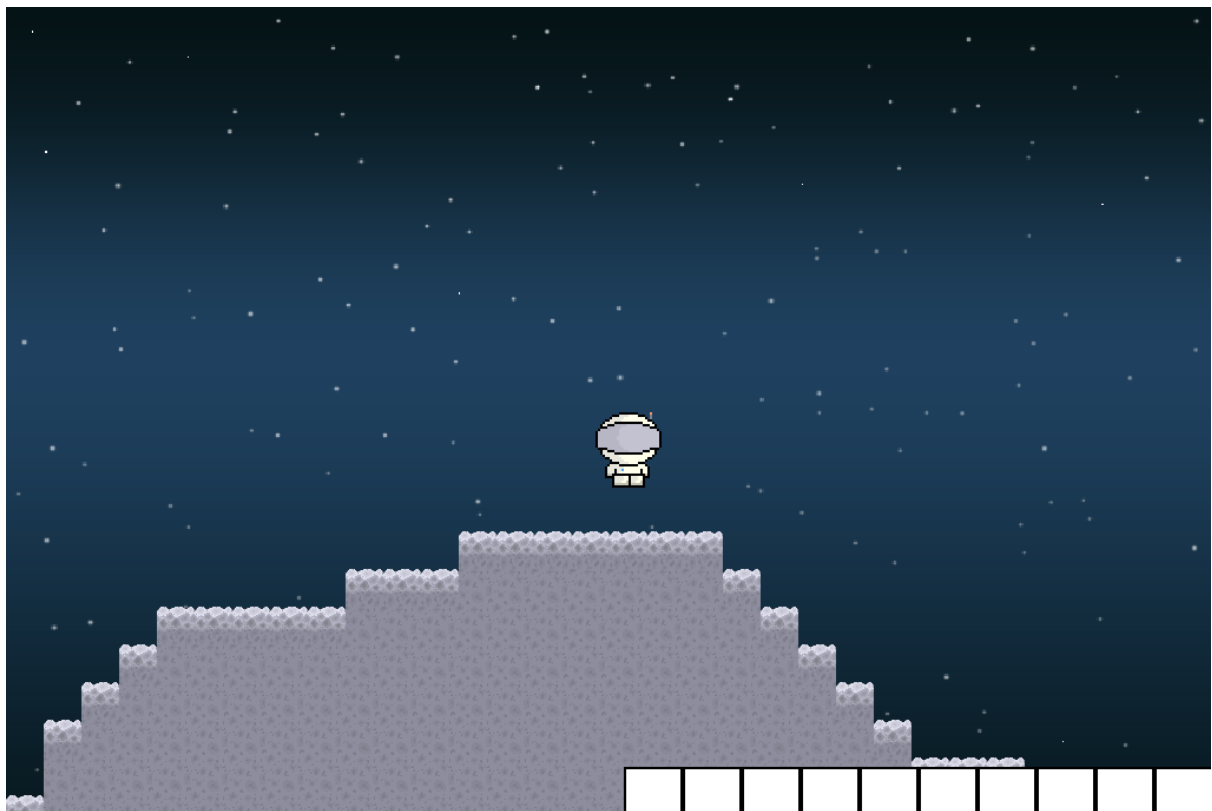


Figure 05 - Illustration d'un saut long réalisé par un appui long sur la commande de saut.



## VII. Casser des blocs

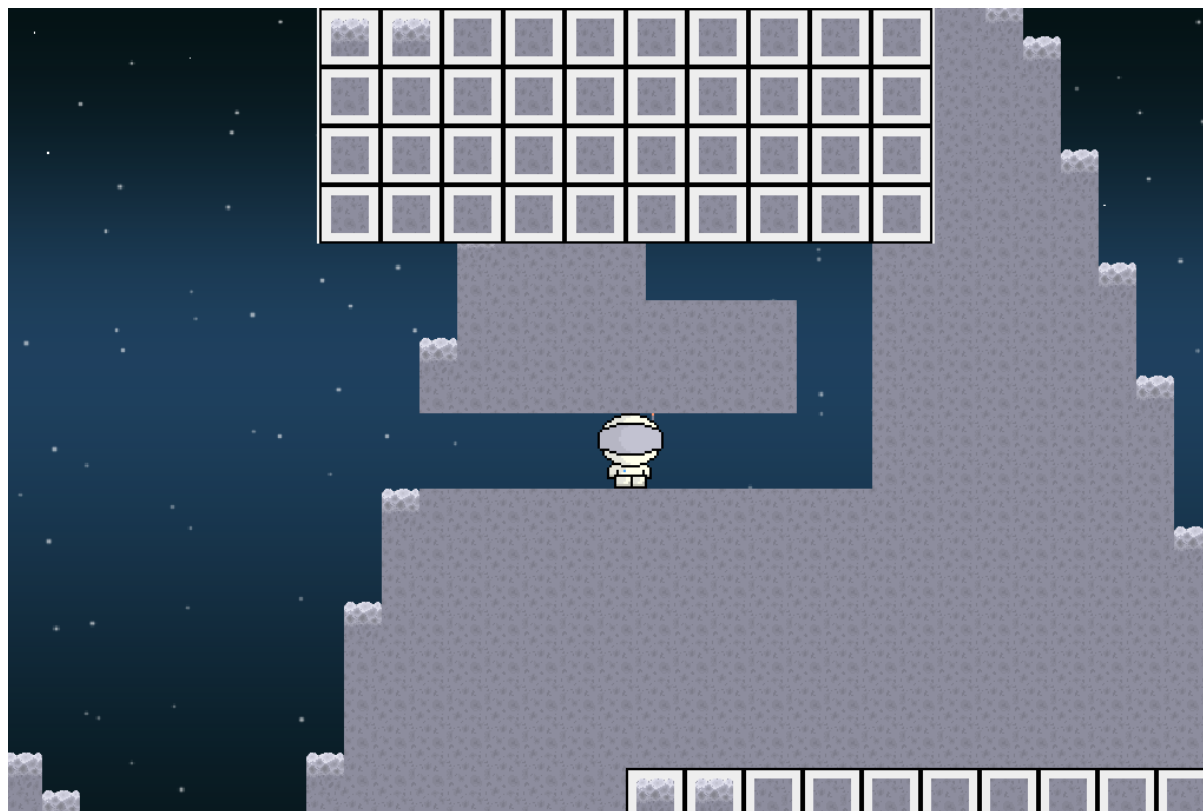
En jeu, vous pouvez casser des blocs qui seront ajoutés à votre barre d'inventaire située en bas à droite de l'écran. Cette action se fait par un **clic gauche** sur un bloc de la carte. Chaque bloc détruit s'ajoute à votre inventaire et consomme un emplacement dans celui-ci (**Figure 06**).



*Figure 06 - Tunnel creusé en détruisant des blocs. Ceux-ci sont ajoutés à l'inventaire.*

## VIII. Ouvrir et consulter l'inventaire

La barre d'inventaire située en bas à droite de la fenêtre ne constitue qu'un raccourci présentant les 10 premiers objets stockés dans l'inventaire. L'appui sur la touche **E** permet d'ouvrir le menu d'inventaire et d'en consulter l'intégralité (**Figure 07**).










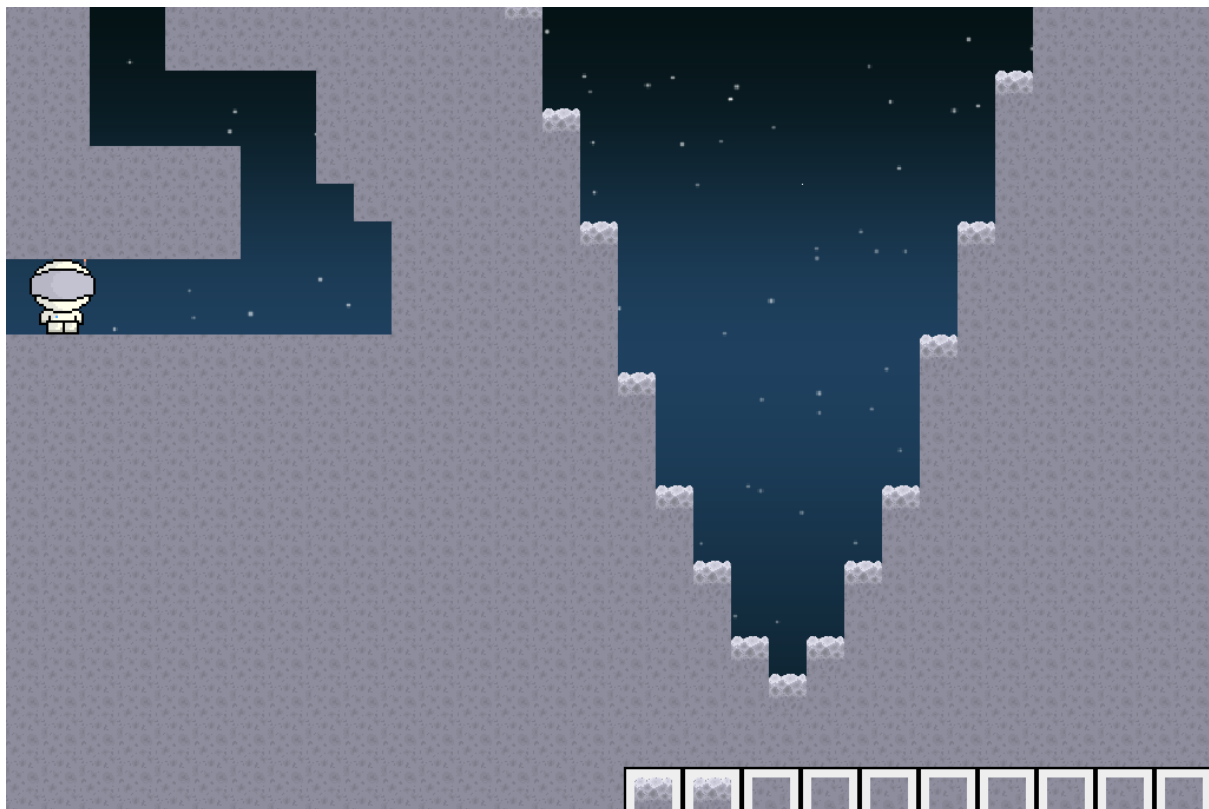
*Figure 07 - Menu d'inventaire ouvert.*

Un nouvel appui sur la touche **E** permet de fermer le menu d'inventaire.

## IX. Contrôler les caméras du jeu

L'appui sur la touche **K** permet de dissocier la caméra joueur de la caméra carte. Après sélection de cette touche, différentes commandes permettent de contrôler ces éléments indépendamment (**Figure 08**). Ces commandes sont listées dans le tableau suivant :

Déplacer le joueur sans déplacer la carte	  
Déplacer la carte sans déplacer le joueur	   



*Figure 08 - Caméra carte dissociée de la caméra joueur.*

## X. Contact

Pour toute question relative à l'utilisation du programme Pixel Adventurer, vous pourrez nous contacter aux adresses mail suivantes :

### **Questions relatives aux menus, aux commandes et aux crédits :**

- [cedric.abdelbaki@etu.inp-n7.fr](mailto:cedric.abdelbaki@etu.inp-n7.fr)

### **Questions relatives au déplacement du personnage :**

- [thomas.gruner@etu.inp-n7.fr](mailto:thomas.gruner@etu.inp-n7.fr)

- [jeremy.theret@etu.inp-n7.fr](mailto:jeremy.theret@etu.inp-n7.fr)

### **Questions relatives à l'inventaire :**

- [yanis.kouidri@etu.inp-n7.fr](mailto:yanis.kouidri@etu.inp-n7.fr)

### **Questions relatives aux caméras :**

- [eric.yu@etu.inp-n7.fr](mailto:eric.yu@etu.inp-n7.fr)