

POKEC

Dossier Utilisation





Sommaire

- 1 - Installeur automatique
- 2 - Clavier
- 3 - Lancer le jeux
- 4 - Combat
- 5 - PC
- 6 - TP

1 – Installeur automatique

Le programme d'installation utilise le gestionnaire de paquet apt, par conséquent il est nécessaire qu'il soit installé pour faire fonctionner l'installeur automatique.

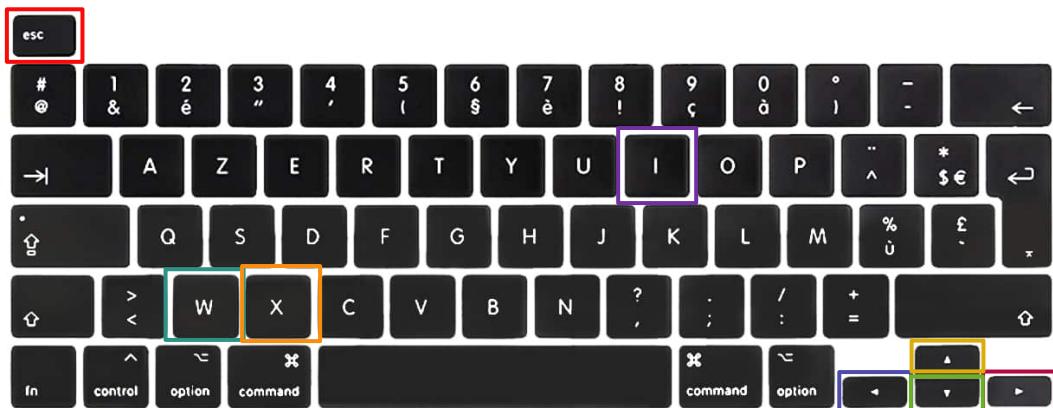
Pour l'exécuter il faut lancer le programme nommé « install » situé à la racine du projet.

Il permet d'installer : libSDL2-dev, libSDL2-ttf-dev, libmariadb-dev ainsi que libmariadb-dev-compat

Le programme d'installation permet aussi de construire la base de donnée et de compiler le programme principale, vous trouverez le programme permettant de lancer le jeu dans de dossier « src/ », il se nomme « PokeC ».

2 – Clavier

Pour pouvoir se déplacer dans la map et sélectionner des options voici les touches par défaut sont :



Pour avancer

Vers la droite

Vers la gauche

En haut

En bas

Pour annuler (dans un endroit)

Pour valider

Pour l'inventaire

Pour quitter

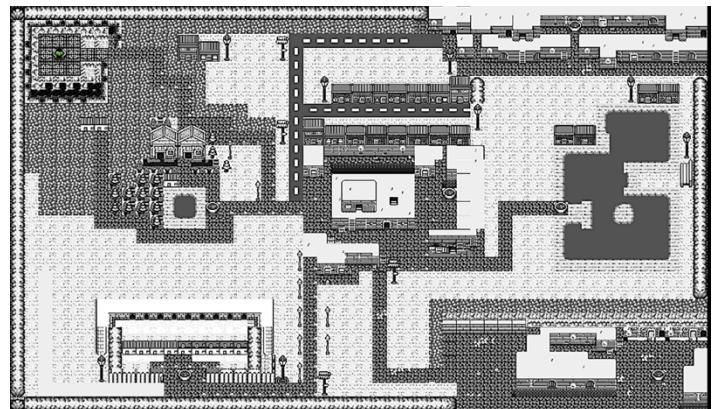
3 - Lancer le jeux

Lors du lancement du jeux il suffit de déplacer le curseur vers le bas et de d'appuyer sur la touche valider pour avoir accès aux configurations des touches, si vous restez sur l'option « JOUER » l'utilisateur se retrouve projeter sur la map.



JOUER

CONFIGURATION



4 - Combat

Si l'utilisateur tombe sur un pokémon il a différentes options qui s'offre à lui :

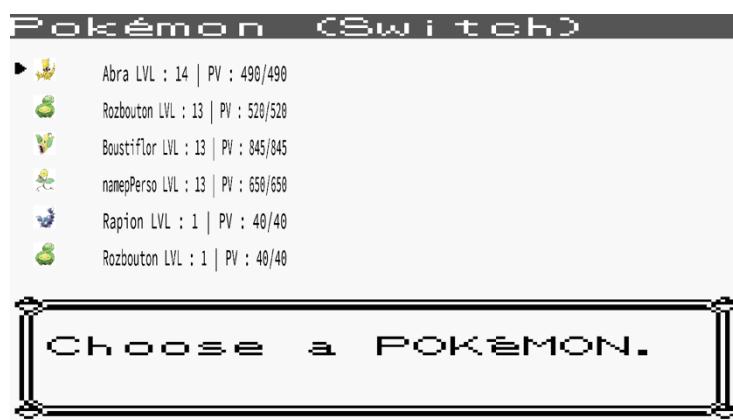
Abra LVL : 14 | PV : 496/490

Gravalance LVL : 11 | PV : 605/605



- Combattre
- Changer de pokémon
- Afficher les items
- Fuir

Pour changer de pokémon principale, il suffit de appuyer sur entrer et de selectionner celui de son choix.

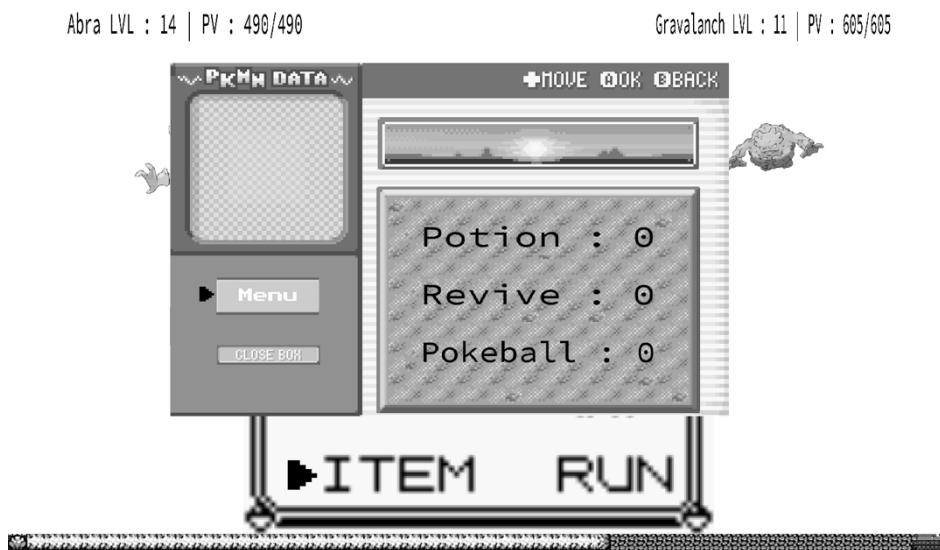


Quand l'utilisateur choisi d'affronter un pokémon, il est en mesure de choisir parmi la liste des attaques spéciales.



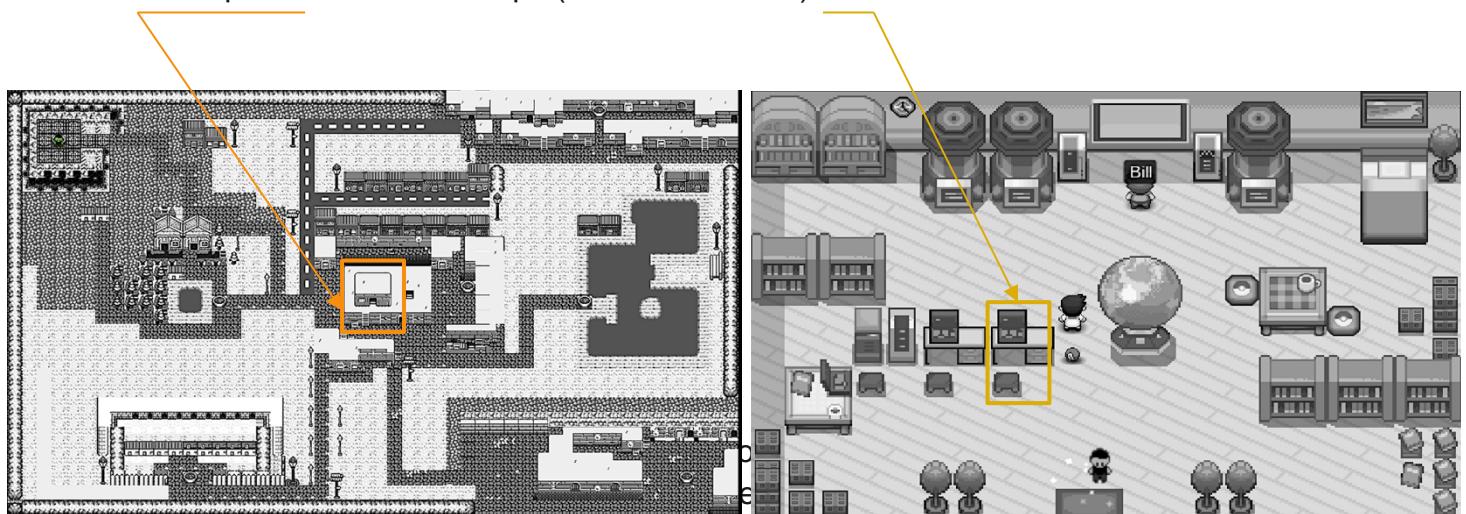
Quand l'adversaire attaque le pokémon du dresseur, celui-ci perd en PV. Le combat s'achève lorsque un des deux pokémon arrive à 0 PV.

L'affichage des items, permet de voir combiens de potion, rappel l'utilisateur possède, et d'en utiliser.

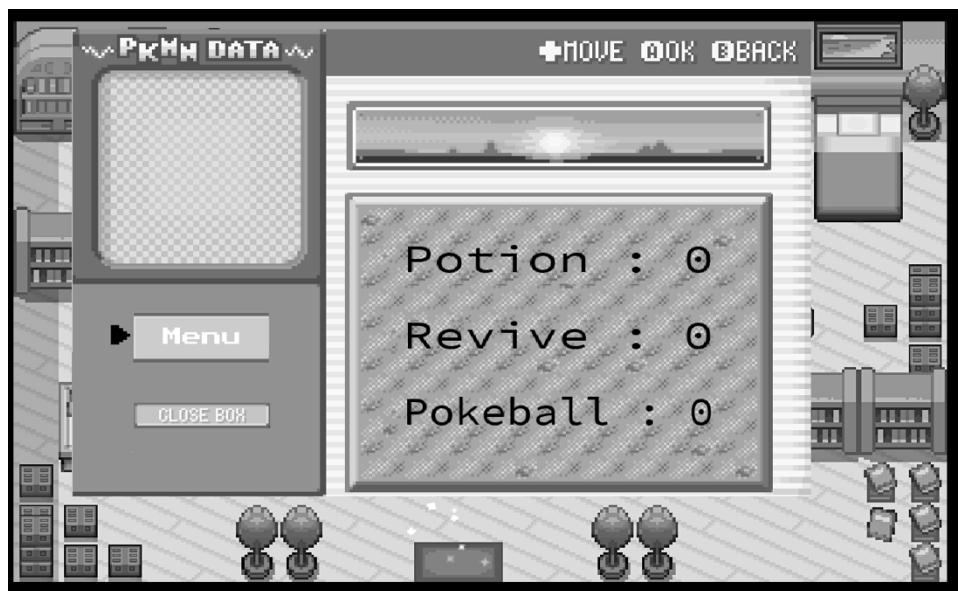


5 - PC

Pour pouvoir accéder au Pokédex l'utilisateur devra rentrer dans la maison puis de se placer au niveau du pc (situé à l'intérieur).



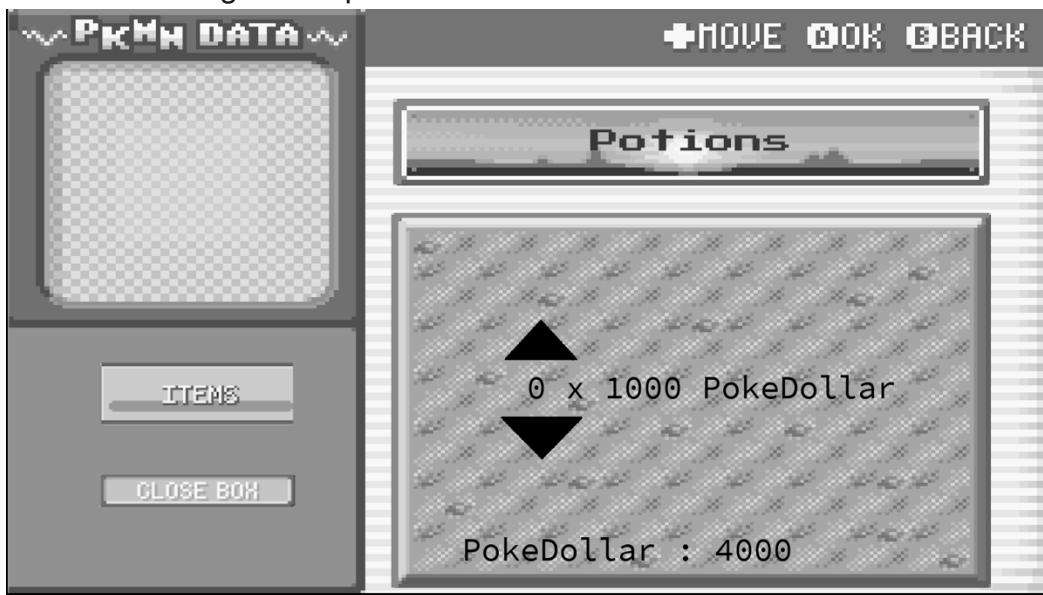
Il peut aussi acheter des potions et des rappels grâce aux pokédollar qu'il dispose sur cette plateforme.



Pour accéder aux différentes options, l'utilisateur doit déplacer le curseur de haut en bas puis de droite à gauche afin de valider l'option choisie en appuyant sur la touche o.

Potion

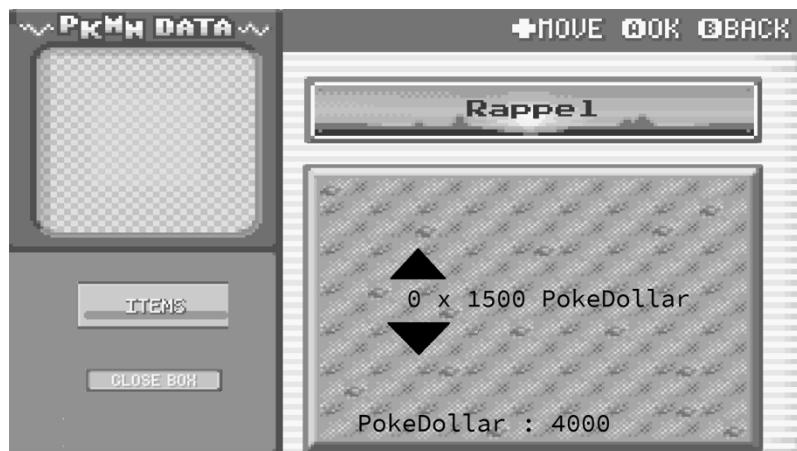
Le rôle des potions est de pouvoir « booster » son pokémon lors des combats, c'est-à-dire de soigner un pokémon de 25% de ses PVMax.



Pour acheter des potions, il faut augmenter le nombre de potion en appuyant sur la touche vers le haut du clavier.

Rappel (Revive)

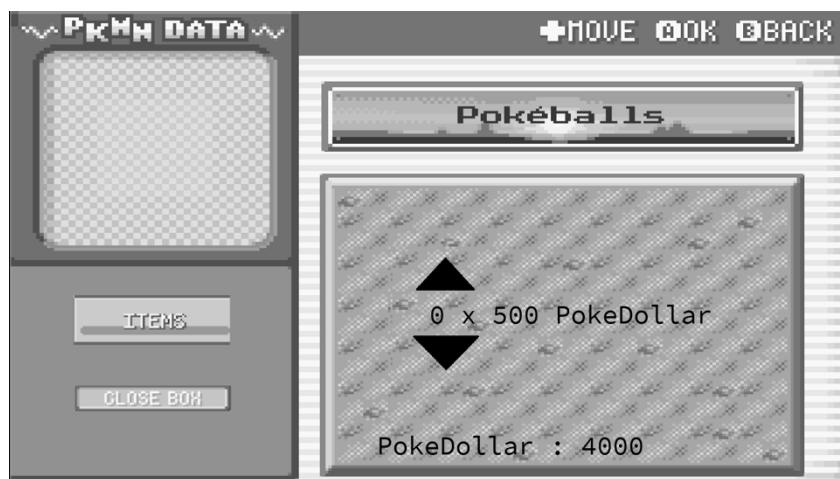
Les rappels sont utilisés sur un Pokémons lorsqu'il est K.O cet objet le réanime et lui redonne la moitié de ses PV max.



Même fonctionnement que pour les potions, pour acheter des rappels, il faut augmenter le nombre de potion en appuyant sur la touche vers le haut du clavier.

Pokéballs

Les pokéballs est un objet permettant de capturé des pokemon sauvage pendant les combats.

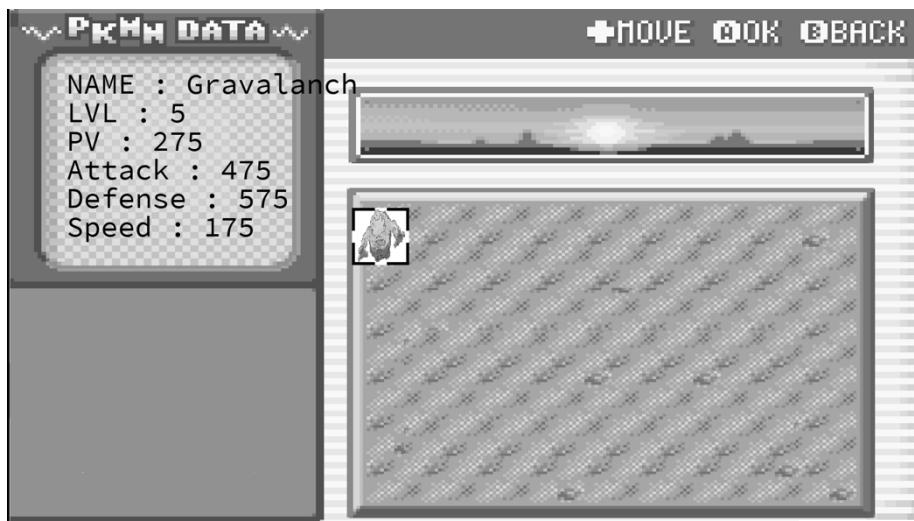


Même fonctionnement que pour les potions et revive, pour acheter des pokéballs, il faut augmenter le nombre de pokéballs en appuyant sur la touche vers le haut du clavier

Menu

Pour pouvoir selectionner un pokémon, il faut déplacer le curseur de droite à gauche, haut en bas et appuyer sur la touche valider.

Cet outil nous permet aussi de visionner les caractéristiques du pokémon sélectionné comme :



- son nom, l'option inventaire permet de le modifier
 - son niveau,
 - son nombre de PV maximal,
 - l'intensité de ses attaques, de sa défense et de sa vitesse
- Ces intensités sont variables, car à la fin de chaque combats des calculs sont fait pour établir la moyenne entre le nouveau niveau et celles-ci.

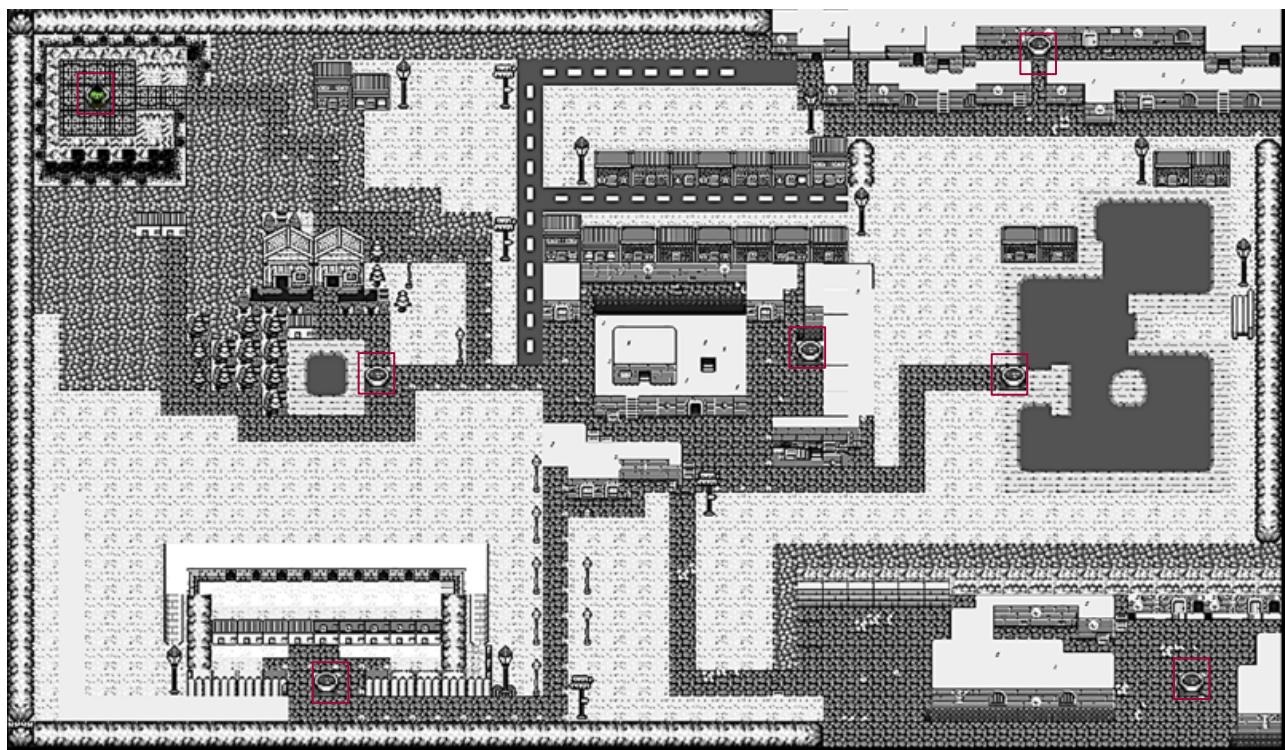
Il est aussi possible de

- Remplacer un Pokémon de l'équipe avec un Pokémon du pc
- Lancer un 1v1 entre un Pokémon du pc et un Pokémon aléatoire basé sur les points faibles du Pokémon de l'utilisateur.



6 – TP

Sur la Carte principale l'utilisateur a la possibilité de se téléporter à certains endroits, il suffit de se positionner sur l'une des 6 fontaines.



L'utilisateur peut ensuite appuyer sur la touche valider, cela fait apparaître un petit curseur autour du personnage, vous pouvez déplacer ce curseur avec les touches habituelles, une fois le curseur positionné sur une autre fontaine vous pouvez à nouveau appuyer sur la touche valider et cela fera se téléporter le personnage.