

# Manuel utilisateur du jeu TheBigAdventure

---

Bienvenue dans le jeu TheBigAdventure.

Vous pourrez vous déplacer avec les flèches directionnelles et prendre un objet dans votre inventaire ou taper avec un SWORD, STICK, ou SHOVEL avec la touche Espace. Vous prenez automatiquement un objet quand vous passez dessus. Vous pourrez visualiser votre inventaire avec la touche `i`, naviguer dedans, retirer un objet avec la touche `d`, et quitter l'inventaire avec `q`. Même manger quelque chose avec la touche Espace dans l'inventaire ! Tous les items donnent 2 de vie, car on n'a pas de règle dans le `.map` spécifiée pour spécifier le bonus de vie de l'objet.

## Création du fichier `.map`

Le fichier `.map` contient au moins une section `grid` qui doit contenir les instructions, `size` pour la taille de la carte, `data` pour déclarer la carte avec des petits symboles et `encodings` pour définir le bloc voulu pour un petit symbole de la carte (avant `data`).

Exemple :

```
[grid]
  size: (6 x 5)
  encodings : WALL(W) BRICK(B) FENCE(F) REED(r)
  data: ""
  WWWWWW
  F r W
  W FF W
  B B
 BBBBBB
  ""
```

Et elle doit aussi contenir le joueur, un élément qui doit obligatoirement contenir `player : true`. Par exemple :

```
[element]
  name: John
```

```
    player: true
  skin: BABA
    position: (1,1)
    health: 25
```

On peut aussi ajouter un SWORD ou un STICK ou un SHOVEL. Par exemple :

```
[element]
  name: baton
  skin: STICK
  position: (3,1)
  kind: item
  damage: 15
```

L'attribut name n'est pas obligatoire.

On peut aussi rajouter un ennemi pour le taper ! Par exemple :

```
[element]
  name: Waldo
  skin: BADBAD
  position: (1, 3)
  kind: enemy
  health: 10
  damage: 6
```

On peut aussi rajouter des objets d'inventaire comme des objets ou de la nourriture, ne pas oublier le kind : item :

Exemple :

```
[element]
  skin: PIZZA
  position: (4,16)
  kind: item
```