Développement d'applications graphiques   
420-5B6

GR:101

Guide de l’utilisateur

Par: Tommy Gingras

Présenté à Alain Martel

Département d’informatique

Cégep de Saint-Jérôme

Table des matières

Table des illustrations

# Fonctionnement du logiciel

Vous devez avoir un serveur MySQL fonctionnel pour la sauvegarde des données du jeu.

Dans le cas où vous vous connectez sur un serveur distant, vous devez avoir une connexion internet. Donc vous pouvez jouer sur n’importe quel ordinateur et ainsi progresser avec votre compte.

Les paquets (packages) nécessaires au jeu sont : «Mysql connector» et «extended WPF toolkit».

La configuration du fichier Combaxe.exe.config

* Vous devez entrer les informations qui correspondent à vos paramètres de votre serveur MySQL.

# Fonctionnalités offertes par notre système et les façons de les utiliser

* On peut se créer un nouveau compte
* On peut se connecter pour pouvoir jouer au jeu
* On peut se créer au maximum trois personnages
  + Chaque personnage peut avoir
    - Un nom
    - Une profession
      * Guerrier
      * Paladin
      * Magicien
    - Le joueur doit personnaliser les caractéristiques de son personnage
      * Force
      * Énergie
      * Vie
      * Vitesse
      * Défense
    - Il peut créer son propre personnage avec notre outil de type «Paint», il peut dessiner grâce à cet outil sur un calque que l’on met à disposition du joueur.
* Lorsque le joueur est connecté et qu’il a choisi un personnage, il accède au menu principal. Il peut choisir entre plusieurs choix
  + Combat
    - Il peut à partir de cette interface combattre des ennemis et évoluer dans l’univers de notre jeu.
  + Inventaire et magasin
    - Il peut dans cette section modifier son personnage et s’équipant de ses nouveaux objets acquis au combat.
    - Grâce à un «drag and drop», le joueur peut s’équiper.
  + Statistiques
    - Dans cette section, le joueur peut voir les statistiques de son personnage tel que
      * Son temps de jeu
      * Nombre de combats
      * Victoires
      * Défaites
      * Dommage total
      * Nombre d’attaques
      * Dommage moyen
  + Auberge
    - Selon un coût prédéterminé, le joueur pour recouvrir toute sa vie et son énergie. Il devra de plus attendre quelque seconde pour recevoir toute sa vie et son énergie.
    - Lorsque l’énergie et la vie est pleine, la fonctionnalité n’est plus disponible.
  + Supprimer ce personnage
    - Permet de supprimer le personnage qui est actuellement sélectionné. Cette action est irréversible.
  + Changer de personnage
    - Permet de changer de personnage ou de créer un nouveau personnage si le nombre de 3 n’est pas atteint.
  + Déconnexion
    - Permet de ramener le joueur au menu principal et de faire toutes les sauvegardes pour les statistiques du joueur.
* Le système de combat, cette fonctionnalité est le centre du jeu.
  + Pour le moment la partie fonctionnelle est «partie rapide»
  + L’interface de combat est séparée en deux.
  + Le jeu se joue tour par tour.
  + La partie de droite représente le joueur avec son personnage
    - Le niveau du personnage est inscrit en haut
    - L’image correspond au personnage
    - La barre de couleur verte, où on peut voir «Points de vie (PV)» correspond à la vie du joueur, la couleur change selon la quantité de vie restante. Ainsi le joueur sait quand sa vie est basse.
    - La barre de couleur bleue, où on peut voir «Points d’énergie (PE)» correspond à l’énergie du joueur, cette énergie sert à l’exécution d’actions qui demande de l’énergie comme consommable.
      * Cette barre se régénère durant le combat.
  + La partie de gauche représente la partie de l’ennemi.
    - La partie de l’ennemi est gérée avec une intelligence artificielle.
    - Donc on peut voir ses caractéristiques au fur et à mesure que le combat progresse
    - Quand c’est le tour de l’ennemi de jouer, on peut voir un contour rouge.
  + La partie du centre
    - En haut, on voit le nom du personnage et celui de l’ennemi
    - Au milieu on peut voir le journal de combat, dans ce journal, chaque évènement qui se passe au cours du jeu et inscrit. Ainsi le joueur peut savoir ce qui se passe durant un combat.
    - La minuterie permet de savoir le nombre de temps qu’il reste pour que le joueur choisisse son action.
      * La minuterie peut arriver à 0, ainsi le joueur perd son tour, aucune action par défaut sera effectuée.
      * La minuterie dure 30 secondes.
    - Le bouton action
      * Ce bouton offre 4 actions possibles pour le joueur
      * L’attaque de base qui peut toujours être effectuée, ce nomme «Attaque physique»
      * Les trois autres actions demandent de l’énergie, ainsi le joueur doit bien gérer son énergie pour pouvoir vaincre l’ennemi.
    - Le bouton items
      * Ce bouton offre deux choix, une potion de vie ou une position d’énergie.
      * Pour que le joueur puissent utilise une potion, il doit au préalable en posséder, pour s’en procurer il doit en acheter au magasin.
    - La barre d’expérience
      * Cette barre augmente ou diminue selon le résultat du combat.
      * Si le joueur est perdant, il perd la moitié de son expérience
      * S’il est vainqueur il gagne de l’expérience.
    - Le bouton aide
      * Offre de l’aide au joueur pour l’orienter pendant un combat.
    - Le bouton fuir
      * Permet au joueur d’abandonner un combat, cependant si l’ennemi est plus rapide que lui, il recevra des dégâts. Sinon il peut partir librement.
  + Résultat d’un combat
    - Le joueur peut gagner
      * Le joueur gagne de l’expérience
      * Il gagne des objets
      * Il gagne de l’argent
      * S’il a assez d’expérience, il peut améliorer les statistiques de son personnage.
    - Le joueur perd un combat
      * Le joueur perd la moitié de sa vie
    - Le joueur fuit un combat
      * Le joueur ne perd rien, le combat est abandonné
      * Si le joueur meurt après la dernière attaque, il perd le combat.
  + Après un combat
    - Il retourne au menu principal

# L’entrer des informations pour un bon fonctionnement

## Pour créer un compte

* Le nom d’usager doit être constitué d’au maximum de 20 caractères et le tout doit être alphanumérique
* Le mot de passe doit être alphanumérique et comporter au maximum 30 caractères

## La connexion

* Le nom d’usager doit être constitué d’au maximum de 20 caractères et le tout doit être alphanumérique
* Le mot de passe doit être alphanumérique et comporter au maximum 30 caractères

## Créer un personnage

* Le nom du personnage doit être de 20 caractères maximum et contenir que des lettres

## Les autres pages

Les autres pages ne permettent pas l’entré de données.

# Interprétation de l’information affichée

Notre logiciel affiche en temps réel ce qui se passe dans le jeu.

# Les différentes options d’utilisation offertes à l’utilisateur

Le joueur peut