

README

Pour choisir le type de jeu désiré, il suffit de modifier l'initialization de l'attribut final game (Game) dans le fichier Play (ligne 32) avec ces trois options:

- new Demo1();
- new Demo2();
- new Enigme();

Les jeux Demo1 et Demo2 se comportent de même façon et doivent être joués de la même façon décrite dans l'énoncé du projet.

Voici quelques précisions pour le jeu Enigme:

- Pour faire bouger le personnage, il faut simplement utiliser les touches directionnelles.
- Il n'y a pas d'ordre spécifique à suivre lors du jeu, l'utilisateur est libre de rentrer dans n'importe quelle porte ouverte.
- Le niveau 1 est accessible, mais vide.
- Le niveau 2 contient simplement une pomme que l'utilisateur peut ramasser
- Le niveau 3 contient une énigme à résoudre, identique à celle décrite dans l'énoncé du projet.

Il suffit simplement de ramasser la clé pour déverrouiller la porte de sortie et d'activer tous les boutons pressions (en forme de I) au centre de la salle.

- Le niveau 4 contient la première énigme que nous avons implémenté. Le but est de se libérer de la salle.

Voici comment compléter le niveau. Il suffit d'abord d'utiliser le téléporteur (l'entité clignotante) pour atteindre les bottes rapides. Une fois ramassées, activer l'utilisation des bottes rapides pour se déplacer plus rapidement. Ensuite, il faut emprunter le deuxième téléporteur pour revenir en arrière. Il faut maintenant marcher sur la plaque de pression pour ouvrir un passage vers l'autre partie de la salle. Une fois arrivé dans l'autre partie, il faut transformer le motif de boutons pressions pour passer du "0" à un "1". N'importe quelle colonne verticale activée avec les deux autres colonnes désactivées déverrouille l'accès à la clé qu'il faut ramasser. Ensuite, activer la torche et le levier pour rouvrir l'accès à l'autre partie de la salle. Finalement, il faut pousser le rocher sur la plaque de pression pour faire disparaître le rocher qui bloque la sortie.

- Le niveau 5 contient la deuxième énigme que nous avons implémenté, qui est plus facile à résoudre. Il suffit d'abord d'orienter les vieux sages positionnés autour de la pile de bois vers cette pile pour l'allumer en feu de bois. Ceci va permettre l'accès à un oeuf qu'il faut manger/ramasser pour débloquent le pouvoir de voler.

En volant, il est maintenant possible de franchir des cases qui n'étaient pas franchissables sur le sol comme l'eau ou un mur. Il faut voler vers le coin en bas à droite pour aller ramasser une clé et puis se diriger vers le coin en bas à gauche, où il y aura la porte de sortie.

Voici quelques précisions à tenir en compte pendant le jeu:

- Si le personnage principal est dans une case voisine d'un objet ramassable, il suffit de l'orienter vers l'objet et d'appuyer sur la touche 'L' pour prendre l'objet.
- Si les bottes rapides sont obtenues, il suffit d'appuyer sur la touche 'W' pour activer/désactiver le déplacement rapide.
- Si un oeuf est mangé, il suffit d'appuyer sur la touche 'F' pour activer/désactiver le pouvoir de voler.
Attention! En volant, le personnage ne peut plus franchir de portes et ne peut pas activer les boutons pressions ou une plaque de pression.
- Pour utiliser un téléporteur, il suffit d'appuyer sur la touche 'ENTER' si le personnage est sur la même case que le téléporteur.
- Il est possible de parler aux sages si le personnage est dans une case voisine. Il suffit de garder la touche 'S' enfoncée pour recevoir leurs mots de sagesse. Si ils ne sont pas orientés vers le personnage, ils seront très polis et se tournent pour faire face à leur interlocuteur.
- Pour mettre le jeu en pause, il suffit d'appuyer sur la touche 'ESPACE'. Idem pour quitter le mode pause.
- En doute, les objets affichent des instructions sur leur utilisation si le personnage leur fait face dans une case voisine.

Merci d'avoir joué à notre jeu :)