

Groupe 2

L3

Manuel utilisateur

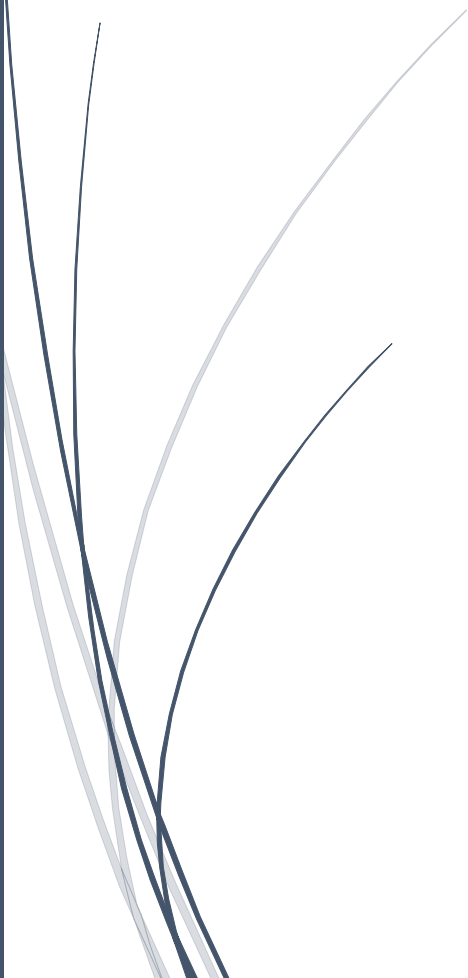
MEMBRES DU GROUPE :

PINTO Bryan

AOUNALLAH SELMA

JAVA

Baba Is You



Introduction

Baba Is You est un jeu où chaque niveau est une énigme. Pour résoudre ces niveaux, il faut modifier les règles de l'environnement. Pour cela vous trouverez, dans chaque niveau, des phrases composées de mots déplaçable par le joueur. Chacun de ses mots va définir les propriétés de l'environnement.

Exécution

Pour exécuter le projet, il suffit de créer le .jar grâce au fichier build.xml en utilisant la commande « ant -buildfile build.xml ». Puis exécuter la commande « java --enable-preview -jar baba.jar « options »».

Des options peuvent être ajoutées tel que :

- --level « nom du niveau à charger »
- --levels « nom du dossier contenant les niveaux à charger »
- --execute Mot1 Mot2 Mot3 où Mot1 Mot2 Mot3 forment une règle.

Lorsque « --levels » est utilisé, si le niveau est perdu il est rechargé. Si le niveau est gagné, le niveau suivant est chargé.

Comment jouer ?

Pour résoudre les énigmes il faut déplacer le joueur ou quitter le jeu avec les touches directionnelles :

- « ↑ » Direction vers le haut.
- « ← » Direction vers la gauche.
- « ↓ » Direction vers le bas.
- « → » Direction vers la droite.
- « Q » Quitte le jeu.

Vous pouvez ainsi modifier les règles de l'environnement afin de gagner le niveau.

Les règles sont de la forme Nom Is Propriété / Nom. Si le champ droit est une propriété, elle est appliquée à tous les éléments du type Nom. Si le champ droit est un nom, les éléments du type Nom du champ gauche se transforment en Nom du champ droit.

Par exemple si la règle Baba Is You est présente, vous contrôlerez alors tous les éléments Baba. Si la règle Lava Is Water est présente, tous les éléments Lava se transforment en Water.

Il existe 8 types de noms dans ce projet :

- Baba, un petit lapin.

- Karl, un dinosaure.
- Lava, un bloc de lave.
- Rock, un rocher.
- Skull, un crâne.
- Wall, un mur.
- Water, un bloc d'eau.

Il existe seulement un operateur :

- Is, il sert à appliquer une propriété.

Il existe 9 propriétés :

- Defeat, si un élément ayant la propriété « You » se situe sur la même case qu'un élément contenant « Defeat », il est supprimé du jeu.
- Hot, indique qu'un élément est chaud. Si un élément contenant « Hot » se situe sur un élément Melt, l'élément contenant la propriété « Melt » est supprimé.
- Melt, indique qu'un élément peut fondre. Si un élément contenant « Melt » se situe sur un élément Hot, l'élément contenant la propriété « Melt » est supprimé.
- Push, indique qu'un élément se pousse. Si un élément contenant « Push » est bloqué par un élément contenant la propriété « Stop » où que l'élément est au bord du niveau, celui-ci ne peut pas se pousser.
- Vanish, fait disparaître tous les éléments à gauche de la règle.
- Win, désigne l'élément à atteindre pour la victoire.
- You, désigne les éléments contrôlables par le joueur.

Éléments rajoutés

Le niveau rajouté se nomme « vanish-level.txt » .

L'objet rajouté est « Karl », il s'agit d'un dinosaure vert.

La propriété rajoutée est « Vanish ».

Annexes

« ant -buildfile build.xml javadoc » génère la javadoc dans le répertoire docs/doc.

« ant -buildfile build.xml javadoc » supprime les fichiers .class et la javadoc.