

---

# UE Technologie Objet - Projet Long

## Mini-Golf Simulator 7

Itération 2 : Manuel Utilisateur

---



**Groupe :** E33

**Membres :**

Théo COUTURIEUX

Cyril FIGUIN

Théodore NAKACHE

Dewi RICQUEBOURG

Valentin THEDON

**Année Universitaire :** 2019-2020

**Semestre :** 6

# Introduction

Ce manuel utilisateur porte sur le jeu de Mini-golf que nous avons réalisé dans le cadre du projet long de l'UE de Technologie Objet. Il a pour but d'expliquer à un utilisateur comment servir du jeu.

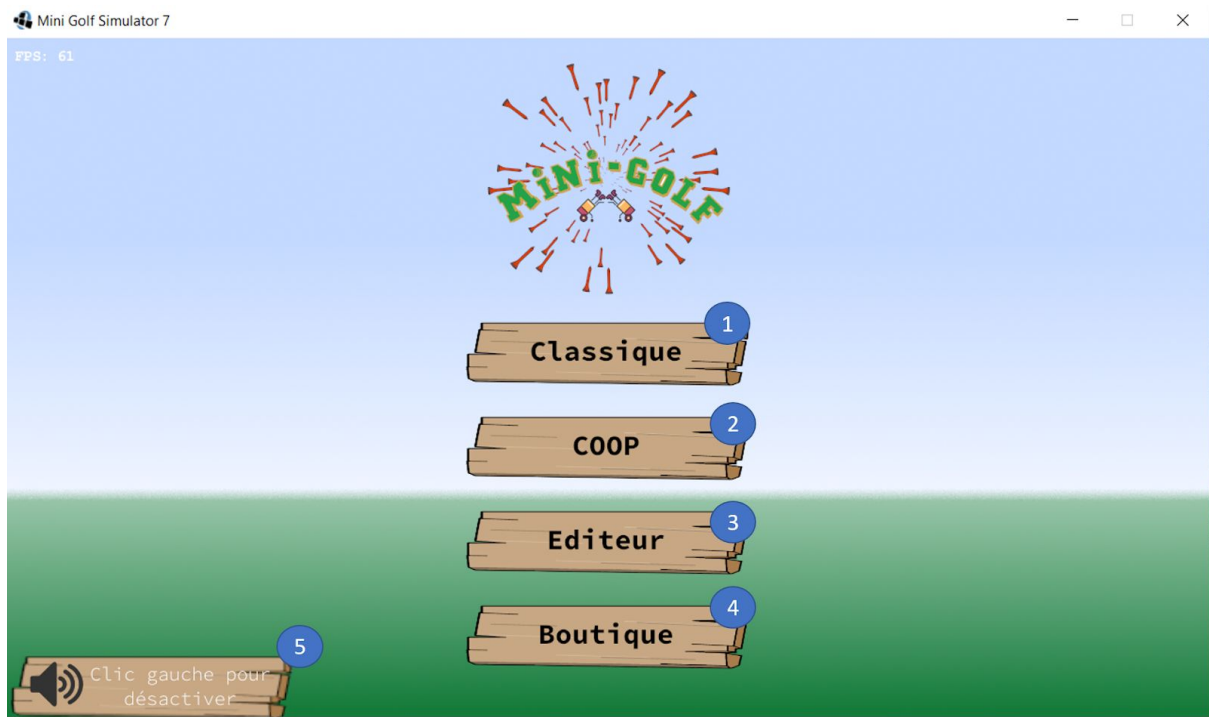
<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>Menu</b>	<b>3</b>
<b>III- Classique</b>	<b>4</b>
1 - Initialiser la partie	4
a - Choix de joueurs	4
b - Choix des balles	4
c - Choix du parcours	5
d - Commencer la partie	5
2 - Déroulement d'une partie	5
a - Départ	5
b - Balle en jeu	5
c - Règle : Obstacle d'eau et Hors-Limite	5
d - Fin d'un trou	5
e - Fin de partie	6
f - Affichage d'un terrain	6
g - Affiche de la carte des scores	6
3 - Comment jouer ?	6
a - La direction	6
b - La puissance	6
<b>III - Coop</b>	<b>6</b>
1 - Initialiser la partie	7
2 - Déroulement d'une partie	7
a - Départ	7
b - Balle en jeu	7
c - Règle : Obstacle d'eau et hors limite	7
d - Fin d'un trou	7
e - Fin de partie	7
f - Affichage d'un terrain	7
g - Affiche de la carte des scores	7

---

3 - Comment jouer ?	8
<b>V - Editeur</b>	<b>8</b>
1 - Créer un terrain	8
a - Edition	8
b - Validation de l'édition	8
c - Information sur le terrain créé	8
d - Validation du par	8
e - Fin édition	9
2 - Eléments de terrain	9
a - Départ	9
b - Trou	9
c - Surfaces élémentaires	9
Les surface de base se différencie par leurs couleurs et leurs coefficient de frottement(qui peuvent varier en fonction des balles). De la plus roulante à la moins roulante : Green, Fairway, Rough, Bunker, Eau. (Pour la surface Eau : voir section ... ).	9
d - Tapis Roulant	9
e - Barrière	9
.Les barrières sont des surfaces impénétrables sur lesquelles les balles rebondissent.	9
<b>IV - Boutique</b>	<b>10</b>
1 - Acheter une balle	10
a - Comment ?	10
b - Pourquoi ?	10
2 - Acheter un parcours	10
a - Comment ?	10
3 - Obtenir des pièces	10
a - En jouant	10
b - En remplissant des missions	11

# Menu

Page d'accueil du jeu.  
Vous y accédez dès le lancement du jeu.



- 1 clic-droit sur cette planche pour débiter une partie Classique.
- 2 clic-droit sur cette planche pour débiter une partie Coop.
- 3 clic-droit sur cette planche pour accéder à l'éditeur de terrain.
- 4 clic-droit sur cette planche pour accéder à la boutique.
- 5 clic-droit sur cette planche pour allumer ou couper le son.

## II- Classique

Cette partie est accessible depuis le Menu (voir partie I). Elle permet de disputer une partie de golf dite “classique” : 1 à 4 joueurs s’affrontent sur le parcours de leur choix. L’objectif est de faire le moins de coup possible selon les règles(voir page ...) pour mettre sa balle dans le trou.

### 1 - Initialiser une partie

#### a - Choix de joueurs

Vous devez d’abord saisir le nom des joueurs dans la zone dédiée.

#### b - Choix des balles

Chaque joueur choisit une balle parmi (pour obtenir de nouvelles balles voir Boutique page ...). La balle sélectionnée a un contour rouge.

#### c - Choix du parcours

Puis sélectionner un parcours parmi ceux proposés. De même, le terrain sélectionné est celui dont le contour est rouge.

#### d - Commencer une partie

Une fois, les trois étapes précédentes réalisées, vous pouvez commencer à jouer en appuyant sur le bouton “Commencer”.

### 2 - Déroulement d’une partie

#### a - Départ

Les joueurs tirent chacun les tours leur mise en jeu dans l’ordre. Au premier trou, cette ordre correspond à l’ordre dans lequel ont été renseigné les joueurs à l’initialisation de la partie. (voir III-1 Initialiser la partie). A tous les autres trous, les joueurs débutent dans l’ordre croissant de leur score au trou précédent. (Dans l’ordre de l’initialisation, si deux joueurs ou plus, on fait égalité au trou précédent).

#### b - Balle en jeu

Une fois les balles en jeu, c’est toujours le joueur le plus loin du trou qui jouent en premier.

#### c - Règle : Obstacle d'eau et Hors-Limite

Si la balle d'un joueur finit sa course en dehors du terrain (en dehors de l'écran) ou dans un obstacle d'eau (voir surface eau ), alors le joueur se voit attribuer un coup de pénalité et il doit rejouer dans l'emplacement précédent. Ex : Si lors de son deuxième coup, la balle d'un joueur finit dans l'eau. Il rejouera du même emplacement pour son quatrième coup.

#### d - Fin d'un trou

Un trou est terminé une fois que tous les joueurs ont mis leur balle dans le trou. Le carte des scores s'affichent alors.

Pour passer au trou suivant, il suffit de faire un clic-droit sur le bouton "Trou suivant"

#### e - Fin de partie

Une fois que la dernière balle a été rentrée dans le trou du dernier trou du parcours, la partie est terminée. La carte des scores s'affichent et indique les récompenses obtenues.

Pour revenir au menu principal ( voir partie I), il suffit de faire un clic-droit sur le bouton "Terminer".

#### f - Affichage d'un terrain

#### g - Affiche de la carte des scores

### 3 - Comment jouer ?

#### a - La direction

Le joueur qui doit jouer (son nom est surligné à l'écran) choisi la direction à l'aide d'une flèche qui s'affiche à l'écran.

Cette flèche n'est pas statique. Elle balaye un cône, dont le sommet est la balle, à vitesse constante. Il faut alors appuyer sur espace au bon moment pour arrêter la flèche.

Il est possible de faire tourner le cône à l'aide des des flèches droite et gauche.

#### b - La puissance

La puissance choisit la puissance à l'aide d'une jauge et un curseur qui s'affiche à l'écran. Plus le curseur est haut, plus la puissance est élevée. Le curseur est mobile et fait des aller-retours de haut en bas.

Pour arrêter le curseur, il faut relâcher la barre espace qui était maintenu enfoncée depuis que la choix de la direction par le joueur.

## III - Coop

Cette partie est accessible depuis le Menu (voir partie I). Elle permet de disputer une partie de golf dite "coop". 2 joueurs jouent ensemble sur le parcours de leur choix. L'objectif est de faire le moins de coup possible, selon les règles(voir page ...), pour mettre les deux balles dans le trou. Dans ce mode, les actions d'un joueur peuvent avoir une influence sur celles de son partenaire.

### 1 - Initialiser une partie

(voir section II - 1)

### 2 - Déroulement d'une partie

#### a - Départ

Les joueurs choisissent qui joue en premier. Par défaut, c'est le premier joueur à avoir rentré son nom à l'initialisation mais il est possible de changer avec le bouton "Changer de joueur".

#### b - Balle en jeu

Une fois que les deux balles sont en jeu, les joueurs choisissent qui joue. Par défaut, c'est le joueur le plus loin qui est choisi mais il est possible de changer avec le bouton "Changer de joueur".

#### c - Règle : Obstacle d'eau et hors limite

(voir II-2-c)

#### d - Fin d'un trou

(voir II-2-d )

A noter que dans ce mode de jeu, c'est le score de l'équipe (somme des scores des deux joueurs) qui est indiqué sur la carte de score.

e - Fin de partie

(voir section II-2-e)

f - Affichage d'un terrain

(voir section II-2-f)

g - Affiche de la carte des scores

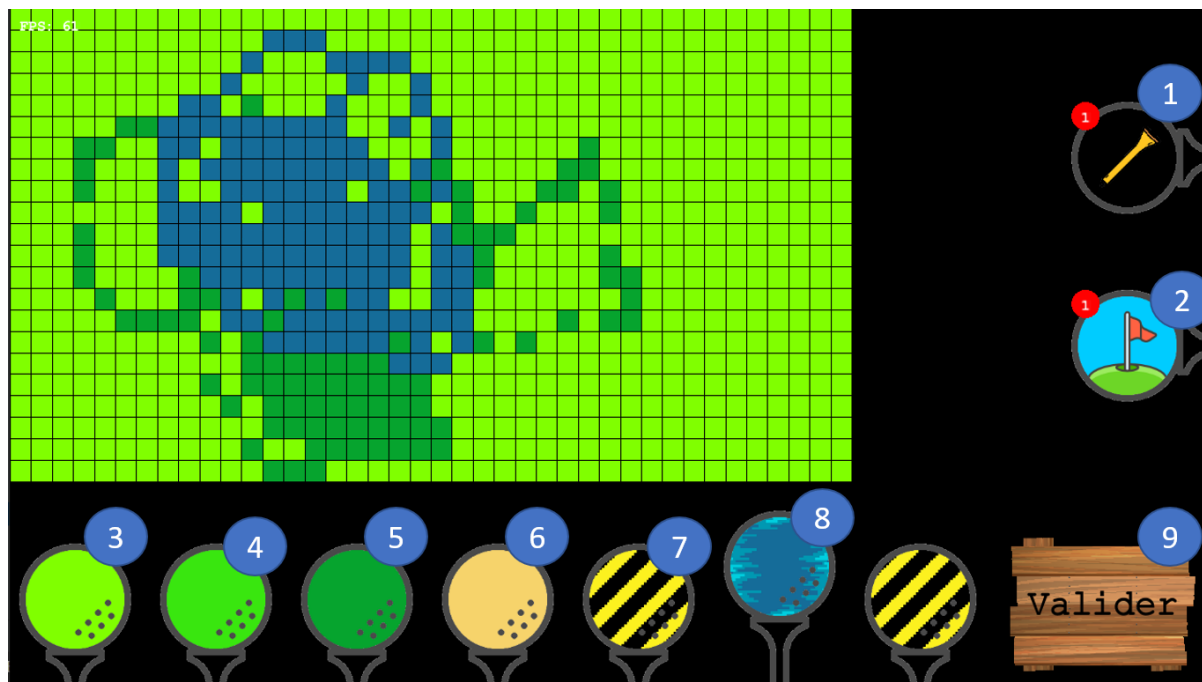
(voir section II-2-g)

3 - Comment jouer ?

(voir partie III-3)

## IV - Editeur

L'éditeur est accessible depuis le Menu (voir partie I). Il permet vous permet de créer votre propre terrain et parcours.





## 1 - Créer un terrain

### a - Edition

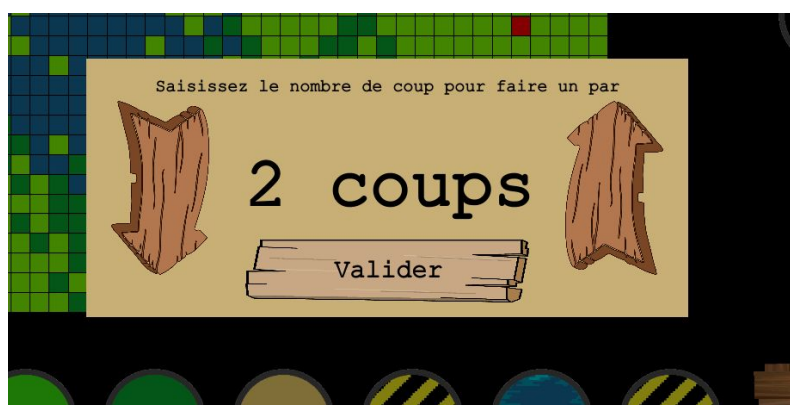
Au début de l'édition, vous disposez dans quadrillage rempli de fairway. Pour ajouter un élément (voir IV-2 ), il vous suffit de faire un clic droit sur son icône puis garder enfoncé le clic droit en passant au dessus des cases que vous souhaitez modifier.

### b - Validation de l'édition (8)

Un terrain respecte les conditions de validité à condition qu'il possède strictement un trou et strictement une zone de départ. Vous devez aussi saisir le par ( nombre de coups estimé qu'il faudra faire pour mettre la balle dans le trou) appuyant sur cliquant sur les flèches.

### c - Validation du par

Afin de s'assurer que le par que vous avez renseigné (voir section V-1-b) est réaliste. Vous devez réussir à finir le trou en un nombre de coup égal à ce par. Puis clic droit sur "Valider".



### d - Information sur le terrain créé

Une fois l'édition terminée, vous devez saisir le nom du terrain, et vous avez la possibilité de l'ajouter un parcours qui n'est pas encore rempli ( de moins de 9 trous), ou d'en créer un nouveau.

### e - Fin édition

Une fois toutes les étapes précédentes validées, votre terrain est officiellement terminé. Vous pouvez désormais le sélectionner à l'initialisation d'une partie classique ( voir section II-1-c).

## 2 - Eléments de terrain

### a - Départ (1)

Cet élément est obligatoire pour créer un terrain. C'est la position à laquelle les joueurs feront leur mise en jeu.

### b - Trou (2)

Cet élément est obligatoire pour créer un terrain. C'est la position à laquelle les joueurs doivent envoyer leur balle pour terminer le trou sur lequel ils jouent.

### c - Surfaces élémentaires

Les surface de base se différencie par leurs couleurs et leurs coefficient de frottement(qui peuvent varier en fonction des balles). De la plus roulante à la moins roulante : Green(3), Fairway(4), Rough(5), Bunker(6), Eau(8).

### d - Tapis Roulant

Les tapis roulant accélèrent les balles dans une direction indiquée par une flèche. Lors de l'édition, vous devez saisir la direction et la puissance de ces tapis roulants au moment où vous cliquez sur l'icône "Tapis Roulant".

### e - Barrière (7)

.Les barrières sont des surfaces impénétrables sur lesquelles les balles rebondissent.

---

## IV - Boutique

La boutique est accessible depuis le menu (voir section I). Elle permet d'acheter, à l'aide de pièces, différents types de balle ou de parcours.

### 1 - Acheter une balle

#### a - Comment ?

Il faut cliquer sur l'onglet "Balle".

Vous pouvez voir les différentes balles que vous avez en votre possession (encadrés en vert) et celle que vous pouvez acheter (encadrés en rouge).

En cliquant, sur l'icône d'une balle vous pouvez voir ses caractéristiques. Si vous ne l'avez pas achetée, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Acheter" pour le faire.

#### b - Pourquoi ?

Les balles se différencient par leur puissance maximale, la vitesse de balayage de la flèche de direction et des coefficients de frottement sur les surfaces élémentaires (voir section IV-2-c)

### 2 - Acheter un parcours

#### a - Comment ?

Il faut cliquer sur l'onglet "Parcours".

Vous pouvez voir les différents parcours que vous avez en votre possession (encadrés en vert) et celle que vous pouvez acheter (encadrés en rouge).

En cliquant, sur l'icône d'un parcours balle vous pouvez voir ses caractéristiques. Si vous ne l'avez pas acheté, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Acheter" pour le faire.

### 3 - Obtenir des pièces

Il existe 2 moyens de gagner des pièces pour réaliser des achats :

#### a - En jouant

Il est possible de gagner des pièces en jouant des parcours.

- Pour chaque joueur, qui finit un parcours 20 pièces sont ajoutés à la cagnotte.

- 
- A ce forfait s'ajoute des récompenses qui dépendent du score sur chaque trou : 1 pièce par nombre de coups sous le par.
  - En cas de trou en 1, le joueur se voit attribuer un bonus de 2 pièces.

**b - En remplissant des missions**

Il est possible de gagner des pièces en remplissant des missions secrètes, mais par exemple :

- Finir un parcours sous le par
- Créer un terrain dans l'éditeur
- etc ..