
UE Technologie Objet - Projet Long

Mini-Golf Simulator 7

Manuel Utilisateur - Version Finale



Groupe : E33

Membres :

Théo COUTURIEUX

Cyril FIGUIN

Théodore NAKACHE

Dewi RICQUEBOURG

Valentin THEDON

Année Universitaire : 2019-2020

Semestre : 6



Sommaire

Introduction	2
Menu	2
II- Mode Classique	3
1 - Initialiser une partie	4
a - Choix de joueurs	4
b - Choix des balles	4
c - Choix du parcours	5
d - Commencer une partie	5
2 - Déroulement d'une partie	6
a - Départ	6
b - Balle en jeu	6
c - Règle : Obstacle d'eau et Hors-Limite	6
d - Fin d'un trou	6
e - Fin de partie	6
f - Affichage d'un terrain	7
g - Affichage de la carte des scores	7
3 - Comment jouer ?	8
a - La direction	8
b - La puissance	8
III - Mode Editeur	8
1 - Créer un terrain	9
a - Edition	9
b - Validation de l'édition (8)	9
c - Validation du par	9
d - Information sur le terrain créé	9
e - Fin édition	9
2 - Eléments de terrain	10
a - Départ (1)	10
b - Trou (2)	10
c - Surfaces élémentaires	10
d - Tapis Roulant	10
e - Barrière (7)	10
Modes non fonctionnels	11

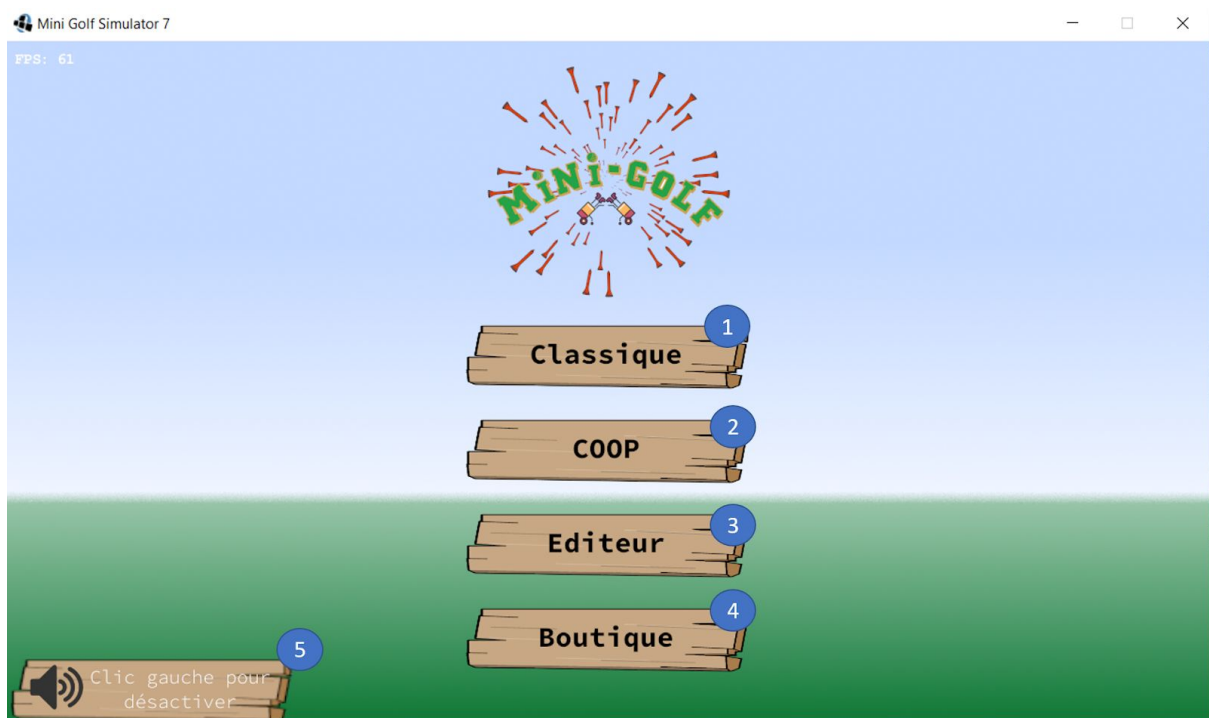


Introduction

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.

I- Menu

Il s'agit de la page d'accueil du jeu.
Vous y accédez dès le lancement du jeu



- 1 clic-gauche sur cette planche pour débuter une partie Classique.
- 2 clic-gauche sur cette planche pour débuter une partie Coop. **(non fonctionnel)**
- 3 clic-gauche sur cette planche pour accéder à l'éditeur de terrain.
- 4 clic-gauche sur cette planche pour accéder à la boutique. **(non fonctionnel)**
- 5 clic-gauche sur cette planche pour allumer ou couper le son.



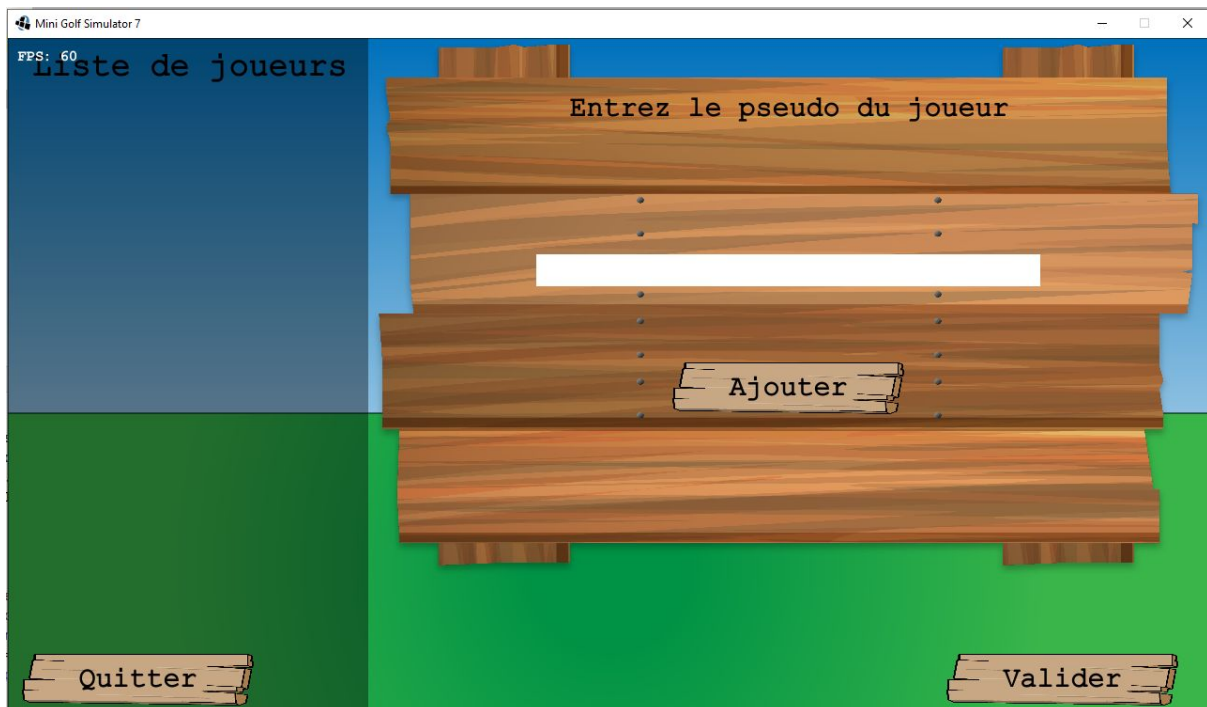
II- Mode Classique

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 pour mettre sa balle dans le trou.

1 - Initialiser une partie

a - Choix d'un joueur

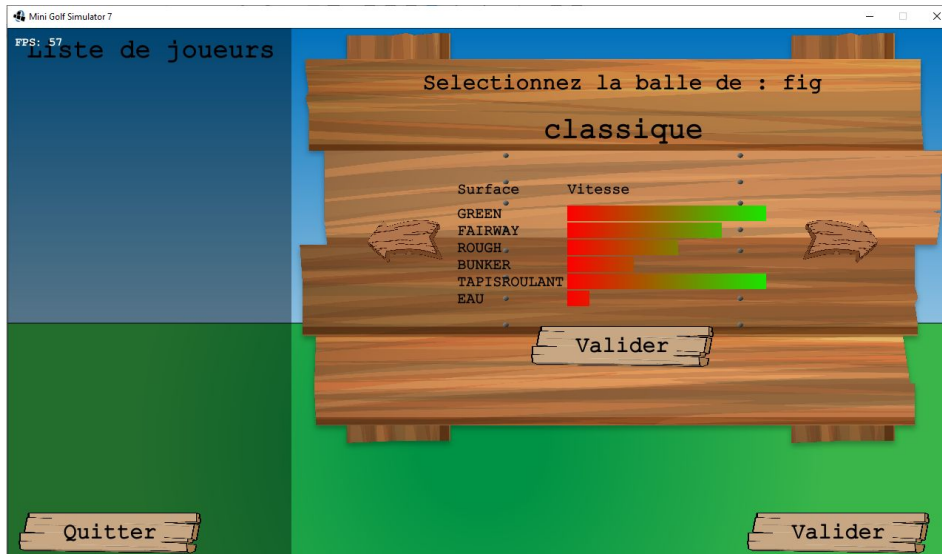
Vous devez d'abord saisir le nom d'un joueur dans la zone dédiée et appuyer sur Ajouter.



Capture d'écran : Joueurs

b - Choix d'une balle

Chaque joueur choisit une balle. Les flèches permettent de faire défiler les balles que vous possédez (nous ne proposons actuellement qu'une balle, la boutique n'étant pas fonctionnelle). Leurs caractéristiques en fonction des surfaces sont affichées. Une fois la balle choisie, appuyer sur le Valider de la pancarte.



Capture d'écran : choix de la balle

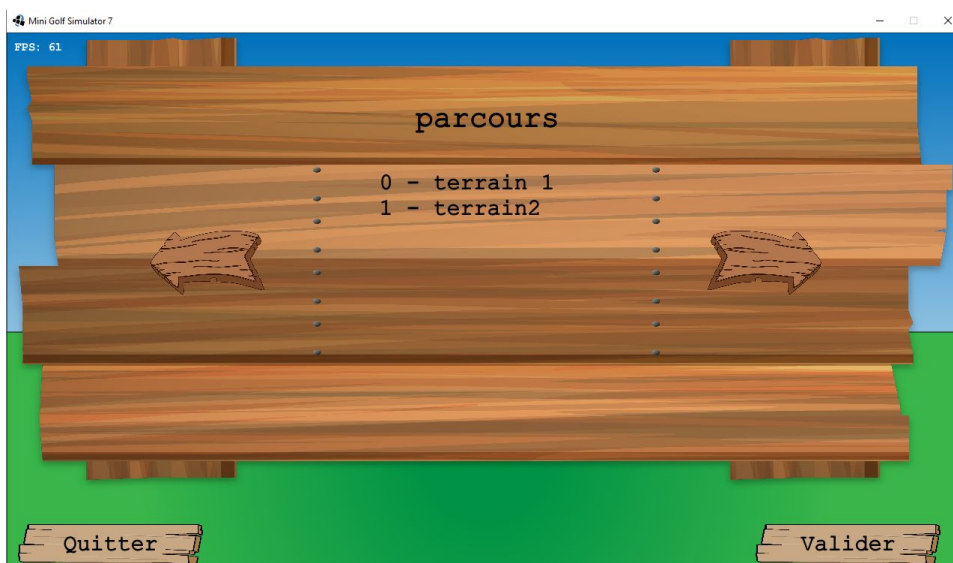
c - Validation des joueurs

Vous devez répéter ces deux premières opérations (voir II-1-a/b) autant de fois que vous souhaitez de joueurs. Une fois que vous êtes prêts appuyer sur Appuyer.

Le bouton Quitter permet de revenir au menu générale (voir I)

c - Choix du parcours

Défilez en appuyant sur les flèches parmi les différents parcours. Une fois que vous avez trouvé celui que vous voulez jouer appuyer sur Valider.



Capture d'écran : Choix du parcours



d - Commencer une partie

Une fois, les trois étapes précédentes réalisées, vous pouvez commencer à jouer en appuyant sur le bouton "Valider".

A tout moment, vous pourrez quitter cette partie et revenir au menu principal en appuyant sur esc puis en cliquant sur le bouton Menu qui s'affiche dans le coin en haut à gauche de l'écran. Réappuyez sur esc pour faire disparaître le bouton.

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 joue 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. Il est notifié à l'écran par un panneau indiquant la raison de la pénalité.

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"

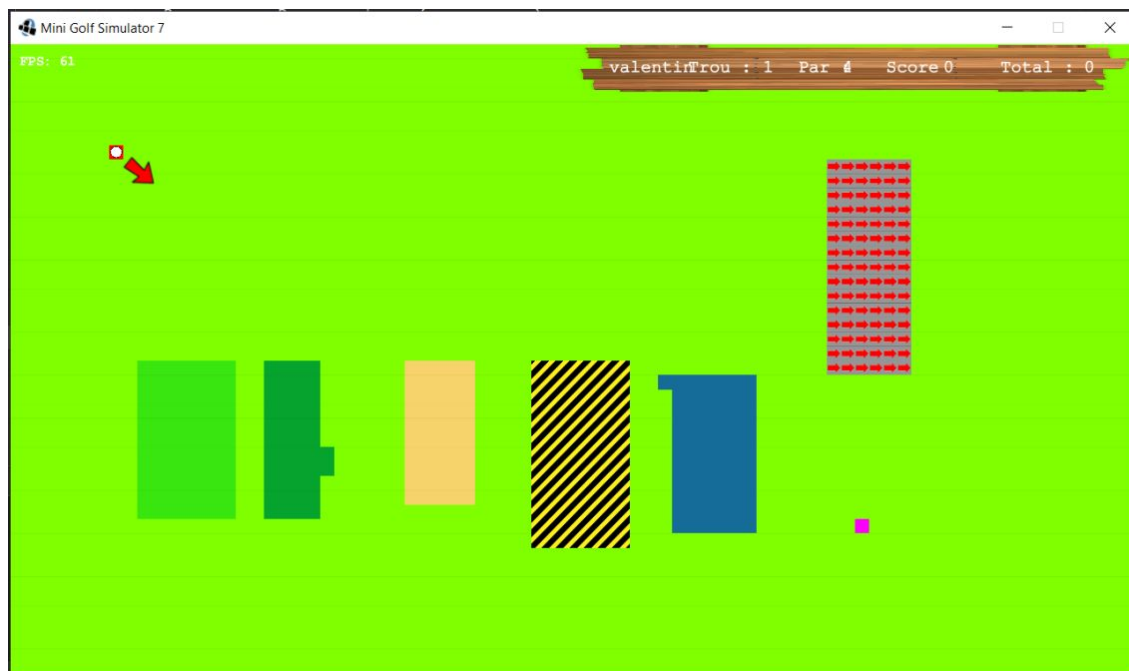


e - Fin de partie

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'affiche et indique les récompenses obtenues.

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

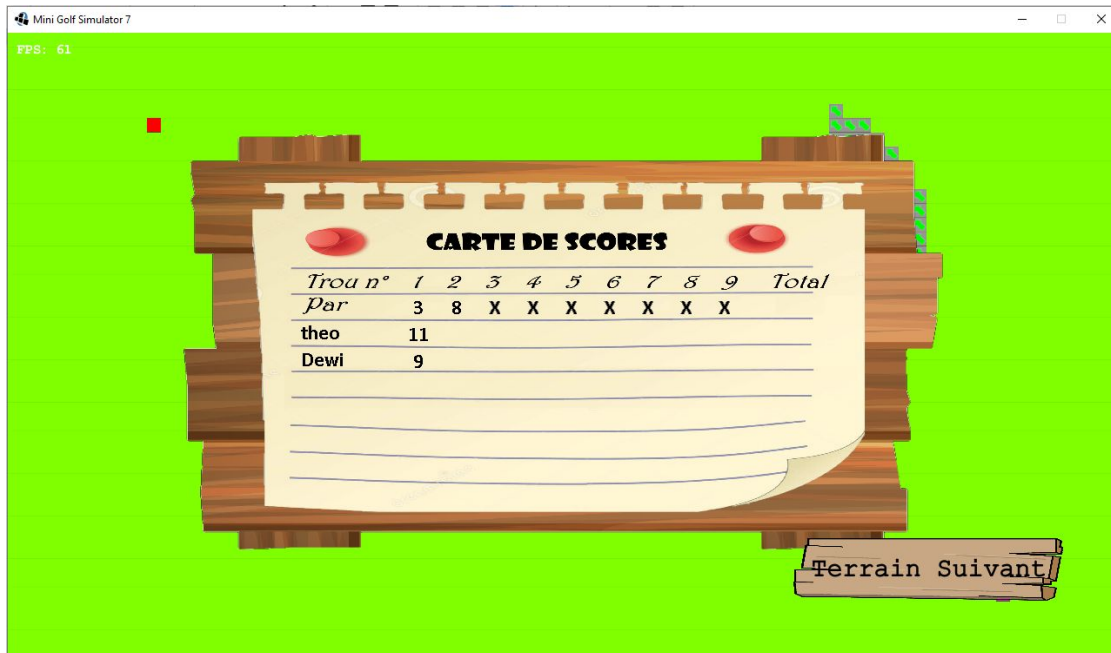
f - Affichage d'un terrain



Sur la planche dans le coin haut-droit, vous avez le nom du joueur à qui c'est le tour de jouer ainsi que le numéro du trou, son par, le score du joueur sur le trou et depuis le début du parcours.



g - Affichage de la carte des scores



Appuyer sur Terrain Suivant pour passer à la suite.

3 - Comment jouer ?

a - La direction

Le joueur qui doit jouer à son nom afficher à l'écran en haut gauche. Il choisit 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 **ctrlDroit** au bon moment pour arrêter la flèche.

Il est possible de faire tourner le cône à l'aide des flèches haut et bas

b - La puissance

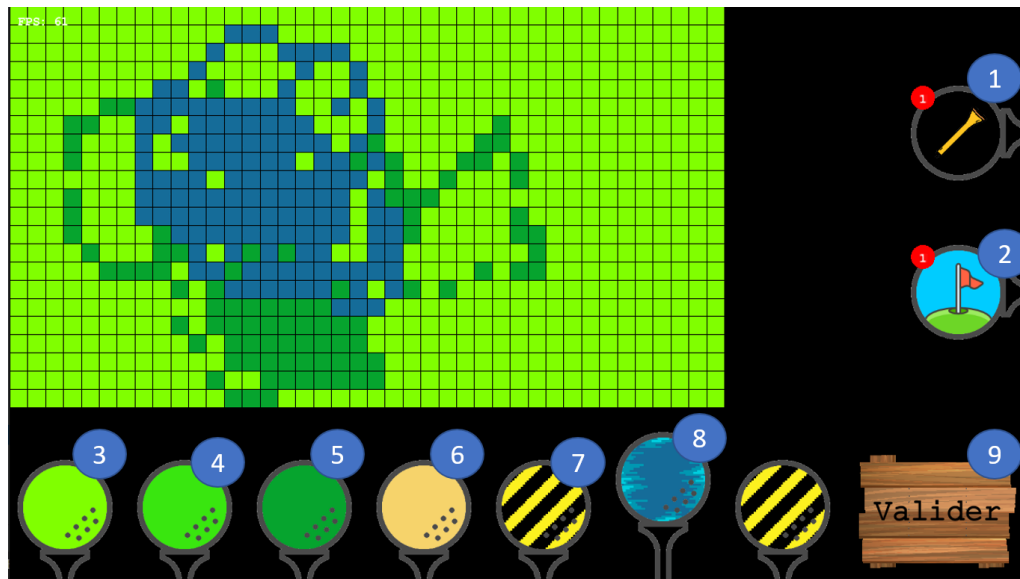
Le joueur choisit la puissance à l'aide d'une jauge et d'un curseur qui s'affichent à l'écran. Plus le curseur est haut, plus la puissance est élevée. Le curseur est mobile et fait des aller-retours de haut en bas.

Pour arrêter le curseur, il faut relâcher la touche **ctrlDroit** qui était maintenu enfoncée depuis le choix de la direction.



III - Mode Editeur

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



1 - Créer un terrain

a - A qui appartient-il ?



Dans un premier temps, il faut dire à qui appartient le terrain. Seul vous et les joueurs qui joueront avec vous pourront utiliser ce nouveau terrain.

Il suffit de taper votre pseudo et appuyez sur le bouton Select/Créer.

a - Edition

Au début de l'édition, vous disposez dans quadrillage rempli de green. Pour ajouter un élément, 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.

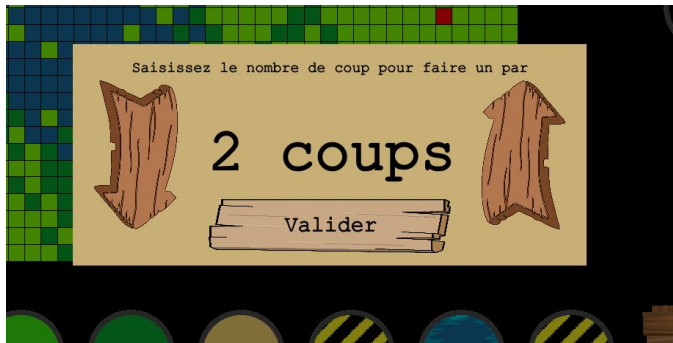
b - Validation de l'édition (9)

Un terrain respecte les conditions de validité s'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- Saisir le par



Vous devez maintenant saisir le par du trou. Augmentez ou diminuez le en appuyant sur les flèches. Et validez en cliquant sur Valider.

d - Saisi du nom

Il vous faut désormais choisir un nom pour votre terrain. Appuyez sur valider pour passer à l'étape suivante. Si celui que vous avez choisi est déjà pris vous serez notifié et vous devrez en choisir un autre.



d- Choix du parcours

Vous avez maintenant la possibilité de choisir le parcours (à la condition qu'il ne soit pas encore rempli, c'est-à-dire moins de 9 trous) auquel vous souhaitez ajouter ce nouveau terrain. Naviguez en appuyant sur les flèches.

Une fois que vous avez choisi, cliquez sur Valider. Vous pouvez aussi créer un

nouveau parcours auquel vous ajouterez le terrain en cliquant sur le bouton Créer.



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 (3/4/5/6/7)

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.



Modes non fonctionnels

Nous n'avons pas réussi à mettre en place les deux autres modes prévus à savoir : le mode de jeu Coopératif et la boutique du jeu.