INCOMING!

Guide de l’utilisateur

Démarrage

1. Serveur :

Tout d’abord, pour commencer le programme, il faut un point de ralliement qui permettra aux clients d’être connecter. Par l’entremise d’un compilateur ou d’un exécutable, démarrer la classe « Serveur ». Dans une fenêtre de commande, le processus vous feras savoir son adresse qui est nécessaire à la connexion des clients. Il est **important** de savoir que lors de la connexion, le serveur reçoit une dimension Y et place le client selon le nombre d’ordinateurs connectés en X correspondant. Donc, si vous vous trompez lors de la connexion d’un écran joueur ou ciel et souhaiter recommencer, **il faut redémarrer du tout début.** Les écrans observateurs font exception à cette règle.

1. Client :

Après avoir démarrer une instance de serveur, vous pouvez ouvrir la classe

« Client ». Un écran apparaitra paré d’une courte animation qui peut être passez par la pression de la touche « ↓ ». L’animation terminée, vous pourrez apercevoir une petite interface de connexion au bas de la page. Celle-ci vous propose 3 possibilités : un écran de joueur qui vous permettra de jouer et d’exécuter des lancers à condition d’être le premier ou le troisième, un écran ciel qui affichera les projectiles dans les positions Y plus haute et un écran observateur qui permet d’avoir un aperçu total de la scène de jeu. Quand votre choix est fait entrer l’adresse du serveur dans l’endroit inscrit (laisser la boite vide revient à se connecter au local host, utiliser pour le testing) et cliquez sur le bouton « Connect ». Comme le jeu ne démarre que si le serveur possède 2 joueurs soit 3 écrans joueurs, **il est nécessaire de posséder ces 3 écrans au minimum pour tester le jeu**, sinon le format optimal et voulu du jeu est de 3 écrans joueurs, 3 écrans ciels ainsi qu’un nombre x d’observateur.

En jeu



Fin de jeu

Lorsqu’une catapulte atteint un nombre de point de vie égalant à 0 suite à la collision avec plusieurs projectile le processus de fin de jeu s’enclenche. Tout autre écran, autre que ceux des joueurs, devient noir tandis que les obtiennes un écran correspondant à leur statut. Normalement, le gagnant redémarre le jeu en appuyant sur le bouton « Continuez » mais pour le moment il est nécessaire e tout redémarrer du début.

Bugs connus

-Lors d’un lancer, il arrive que l’écran flash subitement

-Lors d’un lancer, il arrive qu’un tracer de noir apparaisse au-dessous pour un court instant

-Lors d’un lancer, il arrive que le sol devienne graduellement plus noir en fonction de la hauteur du projectile pour un court instant

-Lors d’un lancer, il arrive qu’un projectile se retrouve figé dans un écran qu’il continu dans un autre. Plus courant lors de l’utilisation de plusieurs ordinateurs

-Lors d’un lancer, il arrive que celui-ci disparaisse complètement si la puissante de tir était trop forte

-Il arrive que le joueur 2 soit dans l’incapacité de bouger

-Il arrive que dans la situation ou l’ordinateur qui possède le serveur et/ou l’appareil de réseau tel un routeur est trop faible, le jeu crash ou bien fait figer les écrans