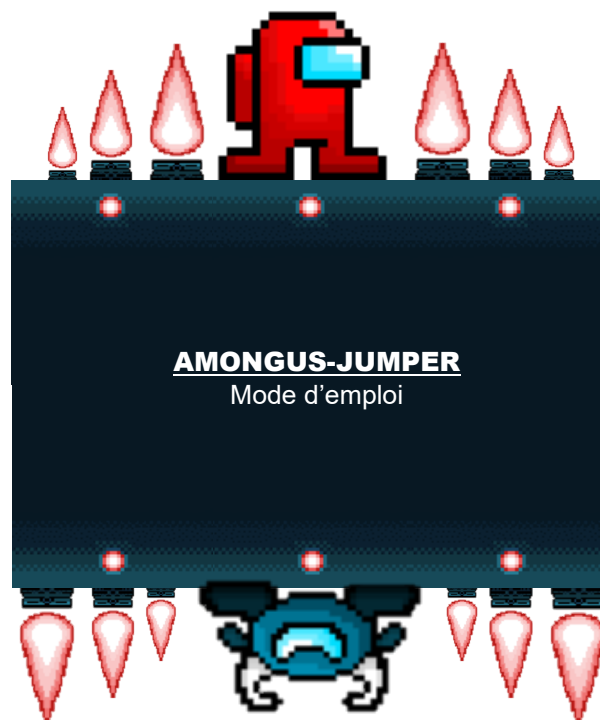


EMT – INF3A – Atelier

Amongus-Jumper

Mode d'emploi




COURS		INFORMATIQUE D'ENTREPRISE		 CEJEF DIVISION TECHNIQUE ÉCOLE DES MÉTIERS TECHNIQUES
Programmation OO : Mode d'emploi				
EMT – INF3A – Atelier	LKU	Mise à jour : 11.02.22		

Table des matières

1	Préambule	2
2	Présentation	2
3	Joueur.....	2
3.1	Contrôle	2
3.2	Mort.....	2
4	Élément du jeu.....	3
4.1	Interface	3
4.2	Plateforme.....	3
4.3	Caisse	3
4.3.1	Caisse en bois	3
4.3.2	Caisse en métal	3
4.4	Pièges	3
4.5	Ennemis.....	3
5	Annexes.....	3

1 Préambule

Dans le cadre de l'atelier de **31-Programmation OO** enseigné par Jérôme Connus, nous devons réaliser un mode d'emploi pour expliquer à des utilisateurs non-formés à utiliser le jeu vidéo que nous avons conçu. Il sera par la suite évalué.

2 Présentation

Amongus-Jumper est un jeu vidéo dit Platformer. Un Platformer est un sous-genre du jeux vidéo d'action qui consiste à contrôler un personnage qui doit sauter sur des plateformes dans les airs et éviter des obstacles.

3 Joueur



Figure 1 super footmongus

Dans ce jeu, vous incarnez **super footmongus**, un personnage inspiré de l'univers de *Among us*. Celui-ci peut se déplacer de gauche à droite et peut aussi sauter sur les plateformes à sa portée.

3.1 Contrôle

Touche « D »	Déplace super footmongus à droite
Touche « A »	Déplace super footmongus à gauche
Touche « W »	Permet de faire sauter footmongus
Touche « Espace »	Deuxième touche de saut
Touche « Espace »	Permet de réapparaître dans le jeu une fois mort

3.2 Mort

Votre personnage peut mourir de différentes manières. Dans ce jeu, la mort est représentée par une destruction de **super footmongus**. Une fois en contact avec un élément pouvant provoquer son décès, la mort de votre personnage est représentée par **super footmongus** en fantôme qui se déplace légèrement de gauche à droite pour atteindre le haut de votre écran.



Figure 2 Fantôme de super footmongus

4 Élément du jeu

4.1 Interface

Dans le niveau tutoriel, vous y retrouverez toutes les mécaniques possibles du jeu à essayer, des indications pour vous aider ainsi qu'un compteur de mort au début du niveau.

4.2 Plateforme

Il existe deux types de plateforme. Les sols, qui sont des cubes massifs avec des LEDs dessus et les plateformes flottantes qui sont des rectangles allongés. Celles-ci vous permettent de vous mouvoir dans le niveau, sans tomber indéfiniment.



Figure 3 plateforme flottante.



Figure 4 bloc de sol.

4.3 Caisse



4.3.1 Caisse en bois

Les caisses en bois sont des cubes de couleur marron se trouvant sur le sol et les plateformes. Elles sont déplaçables par le joueur ou destructibles et si le joueur les pousse dans le vide, elles tombent et réapparaissent par la suite à leur place d'origine.



4.3.2 Caisse en métal

Les caisses en métal sont comme celles en bois mais elles ne sont pas destructibles et déplaçables. Elles fonctionnent exactement comme une plateforme.

4.4 Pièges



Dans ce jeu, vous y retrouverez des pièges. À ce jour, il n'existe qu'un seul type, ce sont les lance-flammes. Ceux-ci ne sont pas destructibles et un simple contact suffit à vous tuer et à détruire les caisses en bois.

4.5 Ennemis



Vous serez amené à rencontrer les Bulios. Ce sont des ennemis se déplaçant de droite à gauche selon les obstacles sur lesquels ils rebondissent. Ils sont capables de vous tuer si vous rentrez dedans. Vous pouvez les détruire en leur sautant dessus.

5 Annexes

Lien GitHub : <https://github.com/divtec-cejef/2021-JCO-Platformer-31-ProgramationOO>