|  |
| --- |
| EMT – INF3A – Atelier |
| **Amongus-Jumper** |
| **Mode d’emploi** |

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

**AMONGUS-JUMPER**

Mode d’emploi



**Table des matières**

[1 Préambule 2](#_Toc93602268)

[2 Présentation 2](#_Toc93602269)

[3 Joueur 2](#_Toc93602270)

[3.1 Contrôle 2](#_Toc93602271)

[3.2 Mort 2](#_Toc93602272)

[4 Element du jeu 3](#_Toc93602273)

[4.1 Interface 3](#_Toc93602274)

[4.2 Plateforme 3](#_Toc93602275)

[4.3 Caisse 3](#_Toc93602276)

[4.3.1 Caisse en bois 3](#_Toc93602277)

[4.3.2 Caisse en metal 3](#_Toc93602278)

[4.4 Pièges 3](#_Toc93602279)

[4.5 Ennemies 3](#_Toc93602280)

[5 Annexes 3](#_Toc93602281)

# 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.

# 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 évité des obstacles.

# Joueur

Figure super footmongus



Dans ce jeu vous incarné ***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.

## 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 réapparaitre dans le jeu une fois mort |

## Mort

Une image contenant texte, outil

Description générée automatiquement

Votre personnage peut mourir de différente manière. 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

# Element du jeu

## Interface

Dans le niveau tutoriel vous y retrouverez toutes les mécaniques possibles du jeu pour les essayé. Ainsi que des indications pour vous aider. Ainsi qu’un compteur de mort au début du niveau.

## 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 tombé indéfiniment.



Figure 4 bloc de sol.

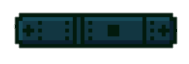


Figure 3 plateforme flottante.

## Caisse

Une image contenant texte, table

Description générée automatiquement

### Caisse en bois

Les caisses en bois sont des cubes de couleur marron se trouvant sur le sol et les plateformes. Elles peuvent être déplaçable par le joueur ou destructible si le joueur les pousse dans le vide. Elles tomberont, réapparenteront par la suite à leur place d’originel.



### Caisse en metal

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

## Pièges

Une image contenant texte, matériel

Description générée automatiquementDans ce jeu vous y retrouverez des pièges. À ce jour il existe un seul type, ce sont les lance flamme. Ceux-ci ne sont pas destructible et un simple contact suffit à vous tuer, vous ainsi que les caisses en bois.

## Ennemies



Vous serrez amener à rencontrer les Bulio se sont des ennemies se déplaçant de droite à gauche selon les obstacles sur lequel ils rebondissent. Ils sont capables de vous tuer si vous rentre dedans vous pouvez les détruire en leur sautant dessus.

# Annexes

Lien GitHub :[*https://github.com/divtec-cejef/2021-JCO-Platformer-31-ProgramationOO*](https://github.com/divtec-cejef/2021-JCO-Platformer-31-ProgramationOO)