|  |
| --- |
| EMT – INF3A – Atelier |
| **Amongus-Jumper 3** |
| **Mode d’emploie** |

**Table des matières**

[1 Préambule 2](#_Toc93324827)

[2 Présentation 2](#_Toc93324828)

[3 Fonctionnement 2](#_Toc93324829)

[3.1 Plateforme 2](#_Toc93324830)

[3.2 Caisse 2](#_Toc93324831)

[3.2.1 Caisse en bois 2](#_Toc93324832)

[3.2.2 Caisse en metal 2](#_Toc93324833)

[3.3 Pièges 2](#_Toc93324834)

[3.4 Enemies 2](#_Toc93324835)

[4 Joueur 2](#_Toc93324836)

[4.1 Controle 2](#_Toc93324837)

[4.2 Interface 2](#_Toc93324838)

[4.3 Mort 2](#_Toc93324839)

[5 Conclusion 2](#_Toc93324840)

[6 Annexes 2](#_Toc93324841)

# 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 video dit platformer.Un platformer est un sous genre du jeux video d’action. Qui consiste à contrôlé un personnage qui doit sauter sur des platforme dans les airs et évité des obstacles.

# Joueur

Figure

Sprite du 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

|  |  |
| --- | --- |
|  | Déplace super footmongus à droite |
|  | Déplace super footmongus à gauche |
|  | Permet de faire sauter footmongus |
|  | Deuxième touche de saut |
|  | Permet réapparaitre dans le jeu une fois mort |

## Mort

Votre personnage peut mourir de différente manière. Dans ce jeu la mort est représentée par une destruction de ***super footmongus***. Une fois en contacte avec un élément pouvant provoqué sont déçait

## Interface

Vous retrouverez un conteur de mort en haut à droite de votre fenêtre pour savoir combien fois avez périe dans un niveau.

# Element du jeu

## Interface

## Plateforme

## Caisse

### 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

Dans 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.

## Enemies

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.

# Conclusion

# Annexes

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