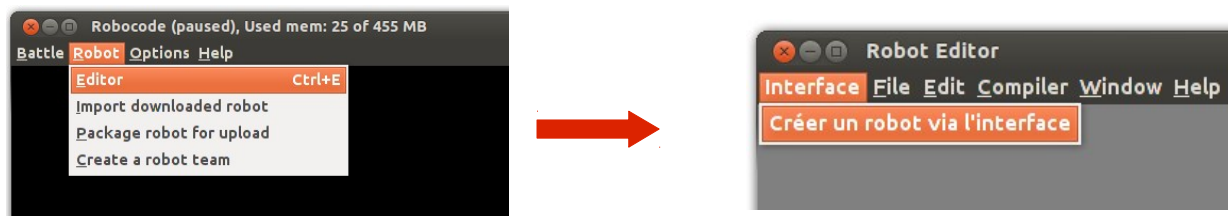


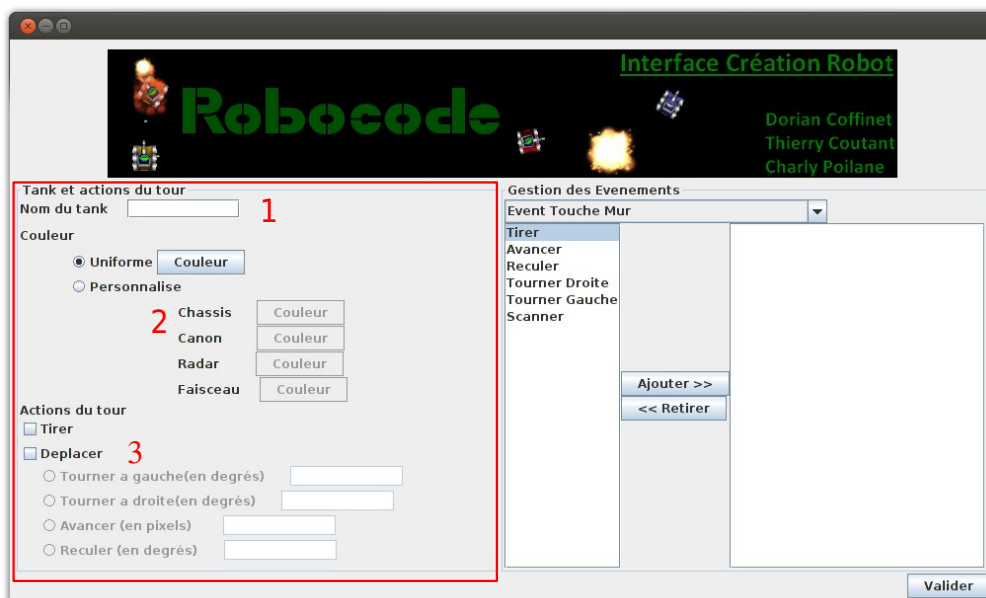
Manuel Interface

Une interface a été mise en place pour simplifier la création d'un robot dans l'application.

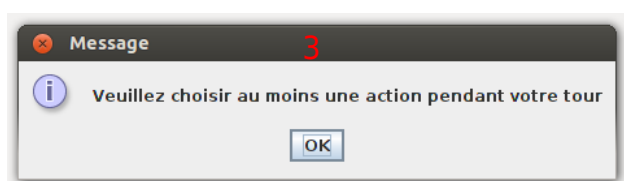
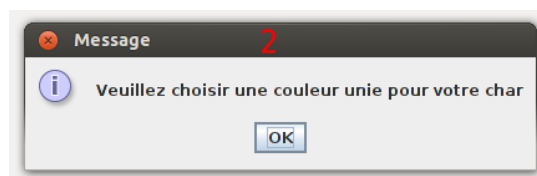
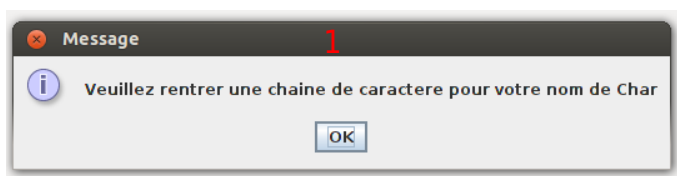
Pour lancer cette interface il suffit de vous rendre dans la fenêtre « Robot Editor » puis dans le menu « Interface » et enfin choisir « Créer un robot via l'interface » :



Interface :

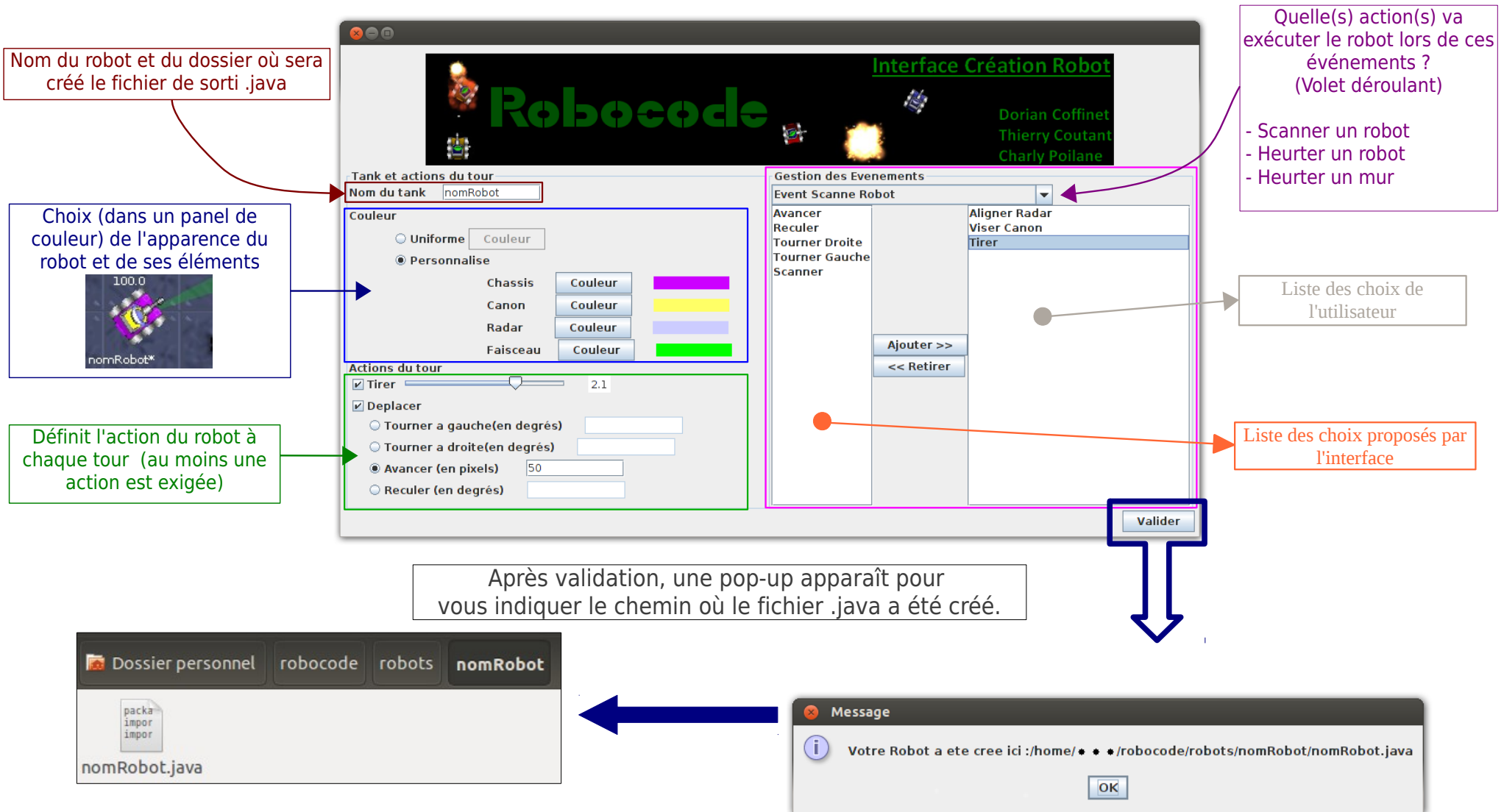


Des informations comme, le nom du robot, sa couleur et son action par tour sont obligatoires. Si vous tentez de valider alors que l'une de ces informations ne sont pas renseignées, un ou plusieurs messages d'erreurs s'afficheront :

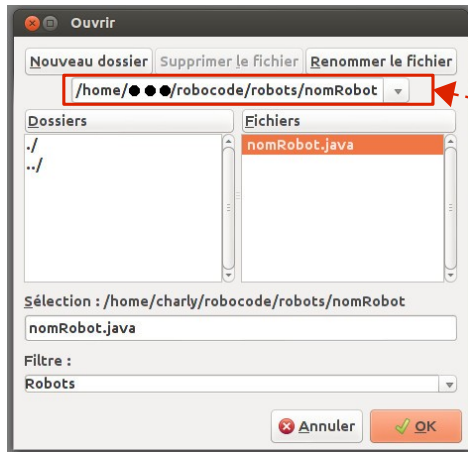
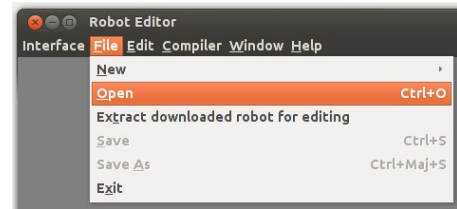


Cliquez alors sur « OK » et renseignez les informations demandées

Interface détaillée



Une fois votre fichier .java généré, il faut **absolument** le compiler pour pouvoir utiliser votre robot. Pour cela il suffit de se rendre sur la fenêtre « Robot Editor », cliquer sur le menu « File » et sur le sous-menu « Open ».



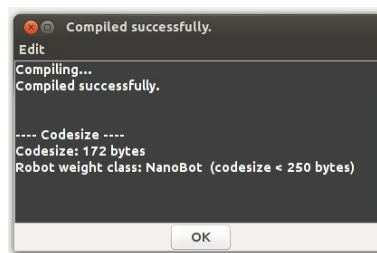
Aller ensuite chercher le fichier .java en suivant le chemin indiqué par l'interface lors de la validation



Attention, Robocode ajoute une accolade à la fin de votre fichier. Pensez à la supprimer.

```
32  
33  
34 }  
}
```

Il ne vous reste plus qu'à compiler. Pour cela cliquez sur le menu « Compiler » et sur le sous-menu « Compile ». Une fenêtre identique à celle ci-dessous est affichée :



Votre robot est compilé ! Il ne vous reste plus qu'à l'ajouter à une nouvelle bataille pour le tester.

Vous pouvez modifier les actions de votre robot via la fenêtre de l'interface qui est toujours ouverte. À chaque nouvel appui sur le bouton « Valider », il faudra ré-ouvrir le fichier .java et le compiler de nouveau. Une modification directement dans le code de votre fichier .java peut également être faite.