

## MANUEL UTILISATEUR

---

# 7elda

---

Groupe GH-4 /Année 2022



CRUVELLIER Baptiste  
EL YESSEFI Mohamed  
LABISTE Lilian  
MUSSARD Cassandra  
NICOBAHARAYE Brice-nathan  
NOUY Tess  
WU Christophe

## Table des matières

<b>1 Manuel Utilisateur</b>	<b>2</b>
1.1 But du jeu . . . . .	2
1.2 Commencer une partie . . . . .	2
1.3 Carte des salles . . . . .	6
1.4 Déplacer un joueur . . . . .	7
1.5 Collision . . . . .	7
1.6 Les salles . . . . .	7
1.7 Les types de salles . . . . .	7
1.7.1 Changer de salle . . . . .	10
1.7.2 Revenir dans une salle . . . . .	10
1.8 Ennemis . . . . .	10
1.9 Combat . . . . .	10
1.9.1 Lancer des flèches . . . . .	10
1.10 Objets . . . . .	11
1.10.1 L'inventaire . . . . .	11
1.10.2 Les pièces . . . . .	12
1.10.3 Acheter des objets . . . . .	12
1.10.4 Les clés . . . . .	13
1.11 Menu pour la sauvegarde . . . . .	16
1.12 Game Over . . . . .	16
1.13 La princesse . . . . .	17
1.14 Tableau récapitulatif des touches utiles pour jouer . . . . .	18

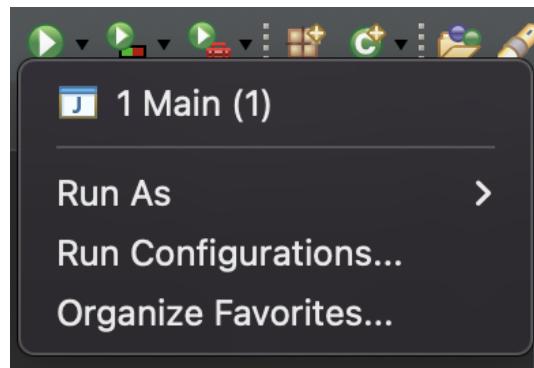
# 1 Manuel Utilisateur

## 1.1 But du jeu

Dans ce jeu, votre objectif sera de sauver la princesse Zelda. Vous incarnerez un personnage que vous pourrez déplacer et qui aura la possibilité de combattre des ennemis. Pour accéder à la salle où se trouve la princesse vous aurez besoin de clés qui pourront être obtenues une fois le boss du donjon tué. Cependant, la salle où se trouve le boss ne sera aussi accessible qu'avec une clé spéciale qui se trouve dans une salle cachée (aucune porte visible ne permet d'accéder à cette salle).

## 1.2 Commencer une partie

Pour pouvoir utiliser l'application vous devez exécuter dans le paquetage main la classe Main.



Lorsque vous aurez exécuté cette classe, vous verrez alors apparaître à l'écran un menu principal avec quatre boutons (Jouer, Controle, Sauvegarde et Quitter).

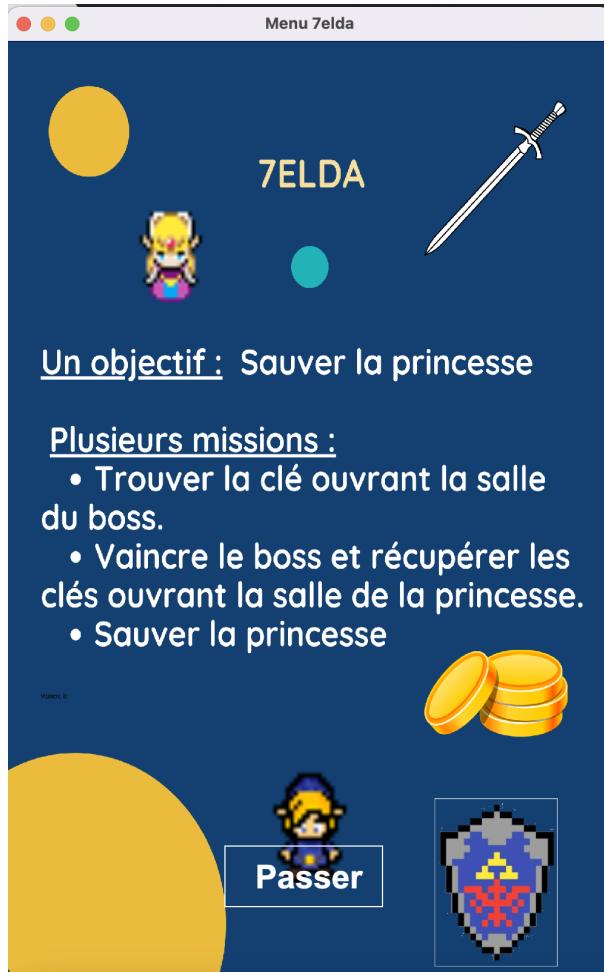


Le bouton Sauvegarde vous permet de reprendre la partie précédemment sauvegardée.  
Si vous souhaitez jouer cliquez alors avec la souris sur le bouton Jouer. Si vous ne voulez pas commencer une partie alors cliquez sur Quitter.

Le bouton Controle n'a pas encore été implanté.

Dans toute la suite du jeu si vous souhaitez quitter l'application vous pouvez cliquer avec la souris sur le bouton rouge en haut de la fenêtre pour la quitter.

Lorsque vous cliquez sur le bouton Jouer vous tomberez sur la fenêtre suivante, vous indiquant le but du jeu.



Une fois que vous êtes prêts à commencer l'aventure, vous pouvez cliquer avec la souris sur le bouton passer.

Vous atterrissez alors dans la salle présentée ci-dessous avec le personnage que vous pouvez contrôler et des ennemis.



### 1.3 Carte des salles

Voici un résumé de la carte des différentes salles du jeu.

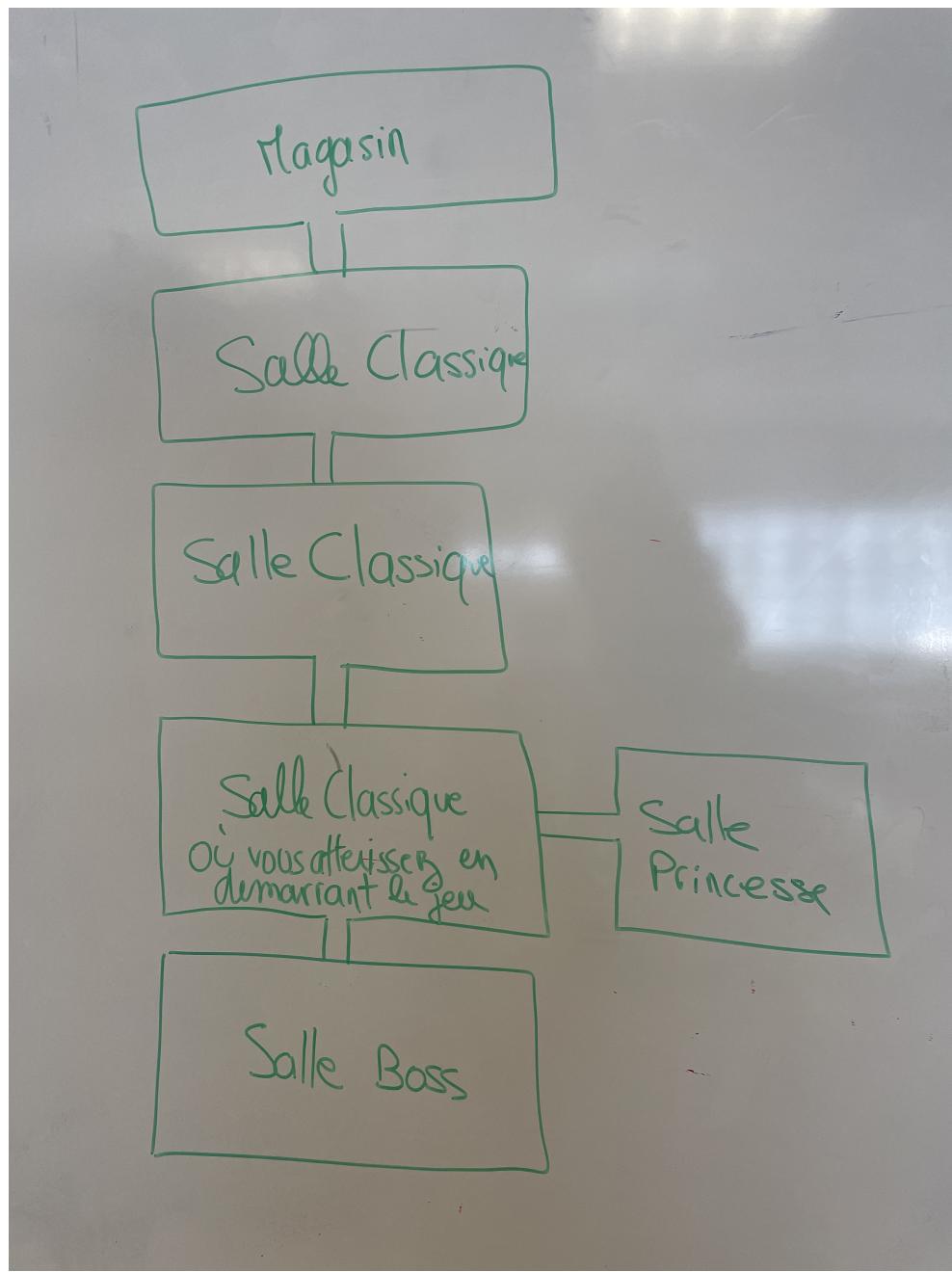


FIGURE 1 – Salle Classique

## 1.4 Déplacer un joueur

Lorsque vous êtes sur la carte, vous pouvez vous déplacer sur celle-ci en utilisant des touches du clavier :

- Pour avancer vous devez rester appuyer sur **la touche S du clavier**.
- Pour aller à gauche vous devez appuyer sur **la touche Q du clavier**.
- Pour aller à droite vous devez rester appuyé sur **la touche D du clavier**.
- Et enfin pour reculer vous devez rester appuyé sur **la touche Z du clavier**.

## 1.5 Collision

Lorsque vous déplacez votre joueur sur la carte, vous ne pourrez plus avancer si vous rencontrez un mur ou un obstacle sur votre passage.

## 1.6 Les salles

### 1.7 Les types de salles

Il existe 4 types de salles comme vous pouvez le voir sur les figures suivantes.

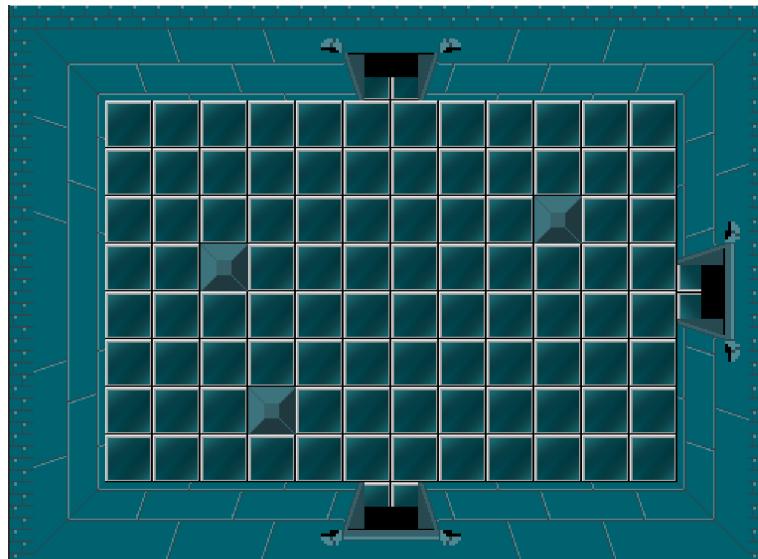


FIGURE 2 – Salle Classique où vous atterrissez

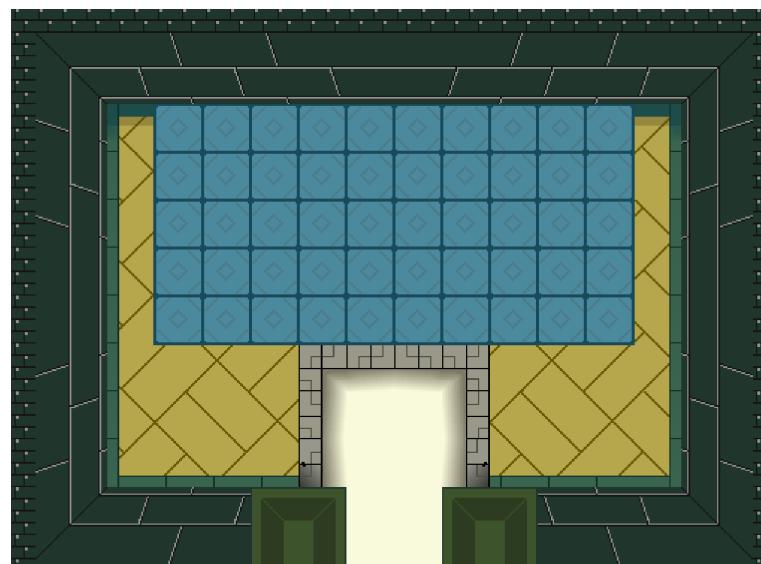


FIGURE 3 – Magasin

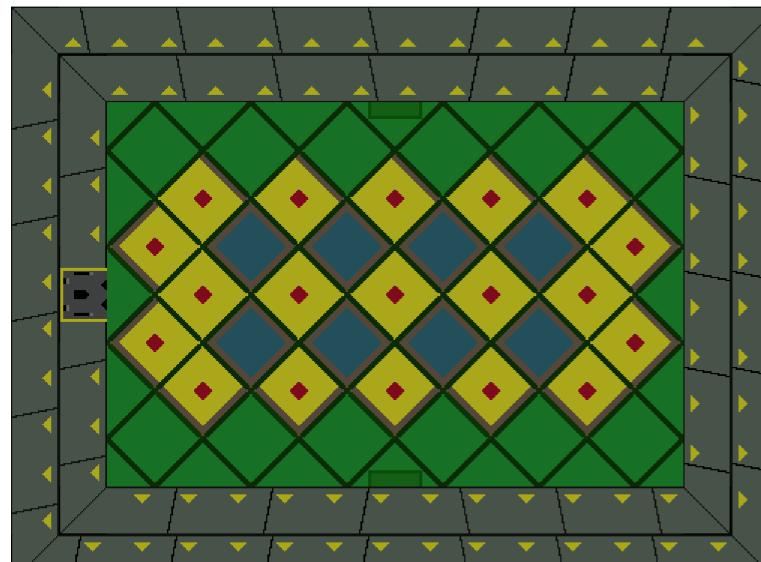


FIGURE 4 – Salle secrète

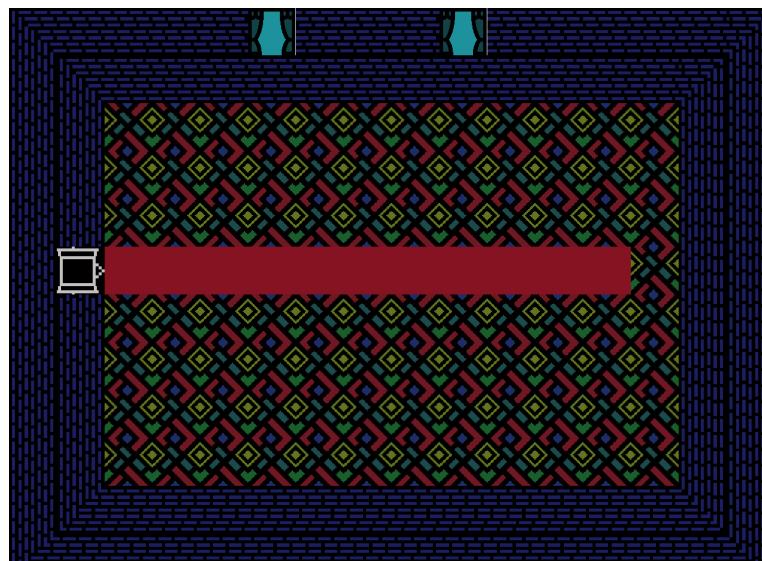


FIGURE 5 – Salle Princesse

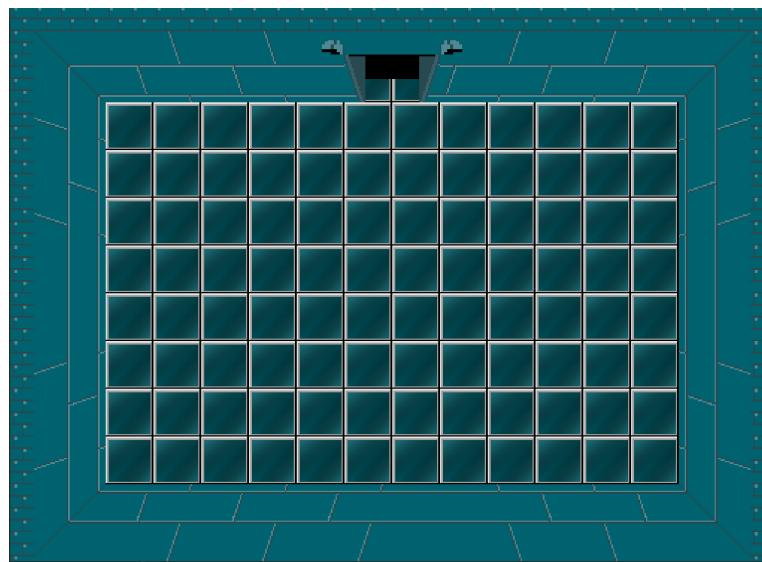


FIGURE 6 – Salle Boss

La figure 2 est la salle dans laquelle vous arrivez en lançant le jeu. La figure 4 est la salle que vous devez trouver pour récupérer les clés de la salle du Boss. La figure 3 représente la salle où vous pouvez acheter des objets. Finalement, la figure 5 est la salle dans laquelle vous devez aller une fois le boss vaincu.

### 1.7.1 Changer de salle

Pour changer de salle vous pouvez vous diriger vers les portes présentes dans les salles. En passant dedans vous changerez alors de salle.

### 1.7.2 Revenir dans une salle

Pour revenir dans une salle vous pouvez emprunter la porte par laquelle vous êtes arrivés.

## 1.8 Ennemis

Vous aurez sur la même carte que vous un ennemi qui se déplace aléatoirement. Il peut vous infliger des dégâts en vous touchant (vous perdrez une demi-vie). Le boss lui aussi peut vous faire perdre une demi-vie si vous rentrez en collision avec lui ou lorsqu'il lance son attaque (il peut lancer des flèches à des instants aléatoire).

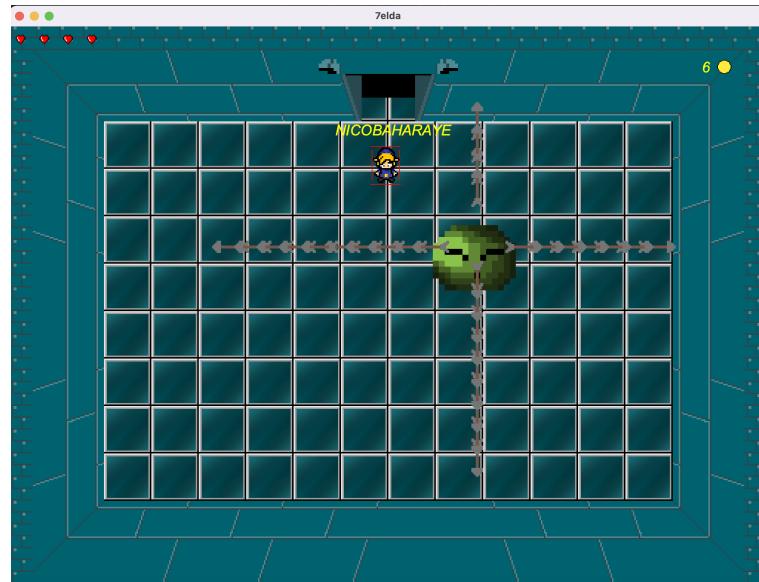


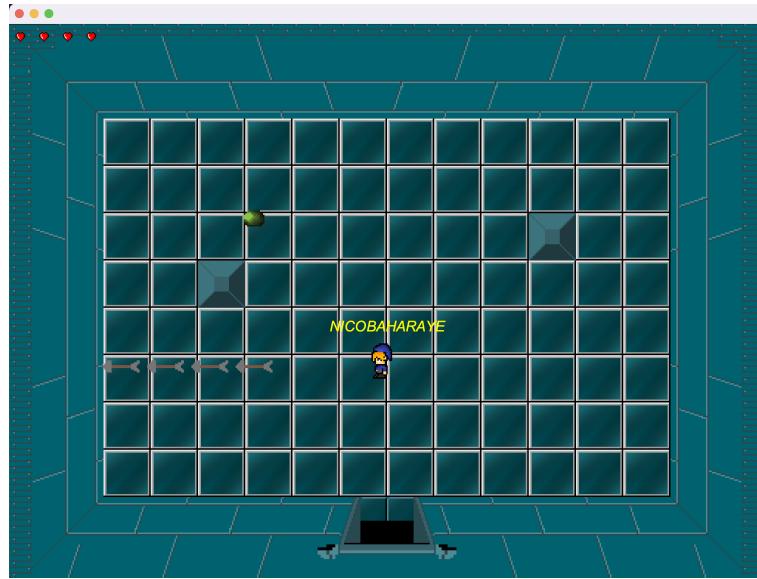
FIGURE 7 – Boss qui lance son attaque

## 1.9 Combat

### 1.9.1 Lancer des flèches

Vous pouvez lancer des flèches en utilisant la touche E du clavier. Pour être plus efficace vous pouvez maintenir la touche enfoncee et envoyer des flèches en continu. Ces flèches vous permettront

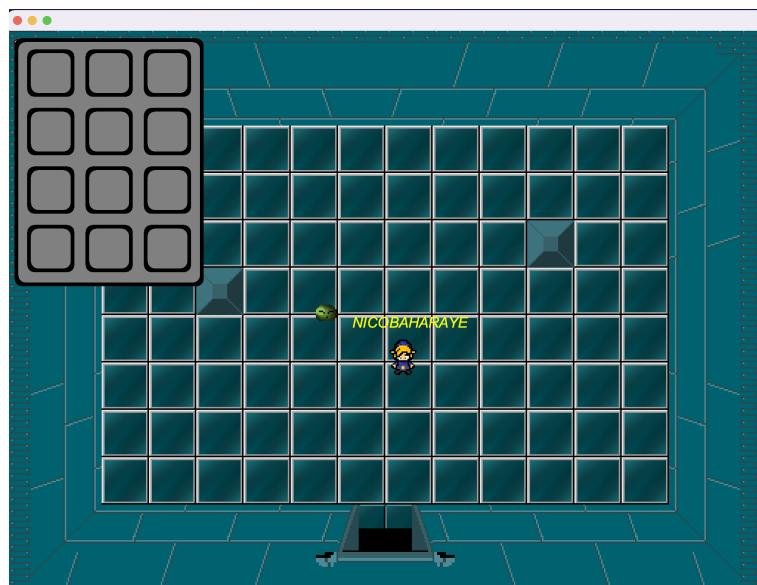
de tuer les ennemis et le boss du donjon.



## 1.10 Objets

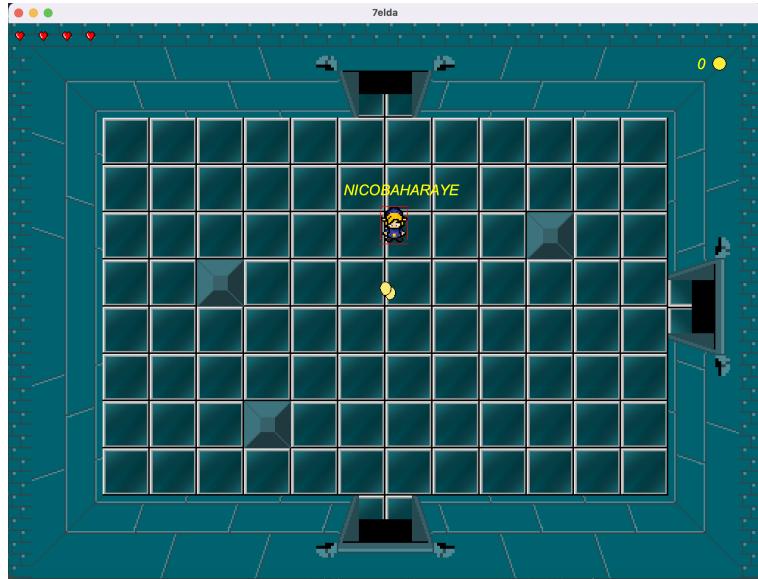
### 1.10.1 L'inventaire

Au cours de la partie vous aurez l'occasion de récupérer différents armes et objets. Ceux-ci seront stockés dans un inventaire. Pour pouvoir consulter cet inventaire vous pouvez appuyez sur **la touche "I"** du clavier.



### 1.10.2 Les pièces

Lorsque vous tuez un ennemi, des pièces apparaîtront. Vous pourrez les récupérer en allant dessus. Un compteur de pièces en haut à droite de l'écran vous indique le nombre de pièces que vous possédez.



### 1.10.3 Acheter des objets

Lorsque vous entrez dans la salle du magasin, vous verrez apparaître un druide. En allant vers celui-ci, un texte apparaîtra et vous proposera d'acheter des objets.

Vous pouvez déplacer le curseur situé à côté de l'objet en question en appuyant sur les touches Flèche du haut pour monter et Flèche du bas pour descendre.

Pour pouvoir acheter l'objet, vous pouvez appuyer sur la touche Entrée du clavier. Vous perdez alors une pièce sur le compteur des pièces et l'objet acheté se trouve alors dans votre inventaire.



Pour constater votre achat, vous pouvez ouvrir votre inventaire.



#### 1.10.4 Les clés

Une fois que vous avez récupéré les clés permettant d'accéder soit à la salle de la princesse soit à celle du Boss, elles apparaissent dans votre inventaire. Vous n'avez plus qu'à vous diriger vers la salle souhaitée, celle-ci vous ai maintenant accessible.



FIGURE 8 – Clé salle du boss



FIGURE 9 – Clé salle du boss dans l'inventaire



FIGURE 10 – Clé salle de la princesse



FIGURE 11 – Clé salle de la princesse dans l'inventaire

## 1.11 Menu pour la sauvegarde

Si vous souhaitez sauvegarder votre progression dans le jeu vous pouvez appuyer sur **la touche N** du clavier. Un bouton avec marqué Sauvegarde à côté devrait apparaître.

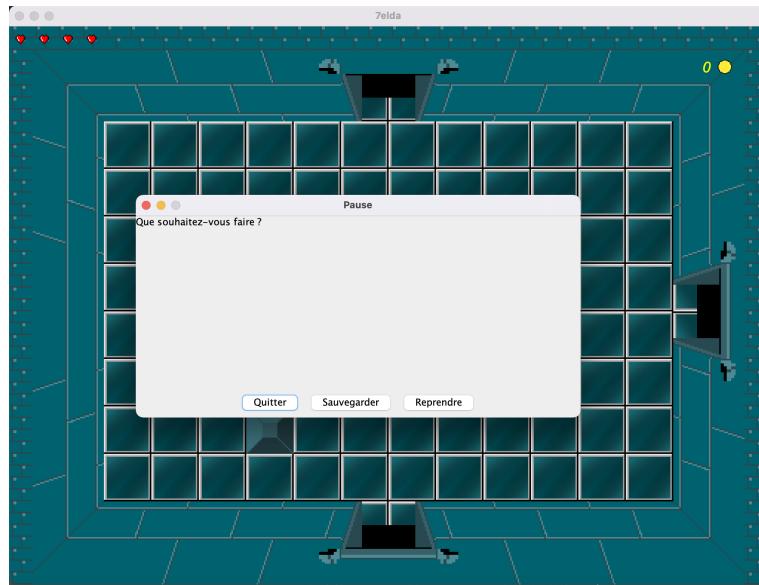


FIGURE 12 – Menu Sauvegarde

Vous pouvez alors cliquez sur le bouton Sauvegarde. Une sauvegarde a alors été effectuée. Maintenant, vous pouvez cliquez sur reprendre la partie ou bien quitter (si vous souhaitez arrêter de jouer). Pour pouvoir reprendre votre partie sauvegardée, il vous suffira de cliquez dans le menu principal du jeu sur le bouton Sauvegarde.

## 1.12 Game Over

Lorsque vous n'avez plus de vie, un message Game Over apparaît sur l'écran. Vous pouvez alors relancer la partie en appuyant sur **la touche Entrée** du clavier. Le menu principal s'affichera de nouveau.



FIGURE 13 – Game Over

### 1.13 La princesse

Une fois le boss vaincu, vous pouvez récupérer les clés et vous diriger vers la salle de la princesse. Elle n'attendra plus que vous pour la sauver ! En allant vers celle-ci, un texte s'affichera et en appuyant sur **la touche Entrée** vous quitterez le jeu.



FIGURE 14 – Princesse

### 1.14 Tableau récapitulatif des touches utiles pour jouer

Touches du clavier	Fonctionnalités associées
Touche Z	Avancer
Touche D	Aller à droite
Touche Q	Aller à gauche
Touche S	Reculer
Touche E	Lancer des flèches
Touche I	Inventaire
Touche N	Sauvegarder
Flèche haut	Changer d'objet dans le magasin
Flèche bas	Changer d'objet dans le magasin
Touche d'entrée	Sélectionner un objet (dans le magasin)
Touche d'entrée	Relancer le jeu (Game Over)
Touche d'entrée	Quitter le jeu (Salle de la princesse)
Souris	Pour appuyer sur les boutons