



Manuel d'Utilisation du Jeu Mario 2020

Group E13 :

Faical TOUBALI HADAoui
Younes EL BOUZ EKRAoui
Houda HOUHOU
Alexis CARN
Yassir BOUISSE

Département Sciences du Numérique - Première année
2019-2020

Table des matières

1	Introduction	3
2	Lancement de la fenêtre du jeu	3
3	Écran d'accueil	3
3.1	START GAME	4
3.1.1	Choix de la Map	4
4	HELP	5
5	About	6
6	Jeu	7
6.1	Objet collectées	7
6.2	Affichage du jeu	8
6.2.1	Nombre de vie restantes	9
6.2.2	Temps restant	9
6.2.3	Points	9
6.2.4	Jeton collectés	9

Table des figures

1	Fenêtre du Jeu Mario 2020	3
2	Fenêtre du Jeu Mario 2020	4
3	Fentre de choix de la Map Mario 2020	5
4	Fentre Help Mario 2020	6
5	Fentre About Mario 2020	6
6	Fentre Mario 2020	7
7	Mushroom Mario 2020	7
8	Super Mushroom Mario 2020	7
9	Fire flower Mario 2020	8
10	Jeton Mario 2020	8
11	Fentre Mario 2020	8
12	Vie restantes Mario 2020	9
13	temps restant Mario 2020	9
14	Score Mario 2020	9
15	Jetons collectés	10

1 Introduction

Ce manuel d'utilisation explique comment manipuler le jeu Mario 2020 (Lancement de la fenêtre du jeu, Début d'une partie, Choix de la carte, Jouer, Pause, Quitter)

2 Lancement de la fenêtre du jeu

La classe Moteur Jeu contient la méthode principale main. Alors après compilation de Moteur-Jeu.java, exécuter le fichier main généré pour lancer la fenêtre du jeu.
La fenêtre suivante sera affichée :

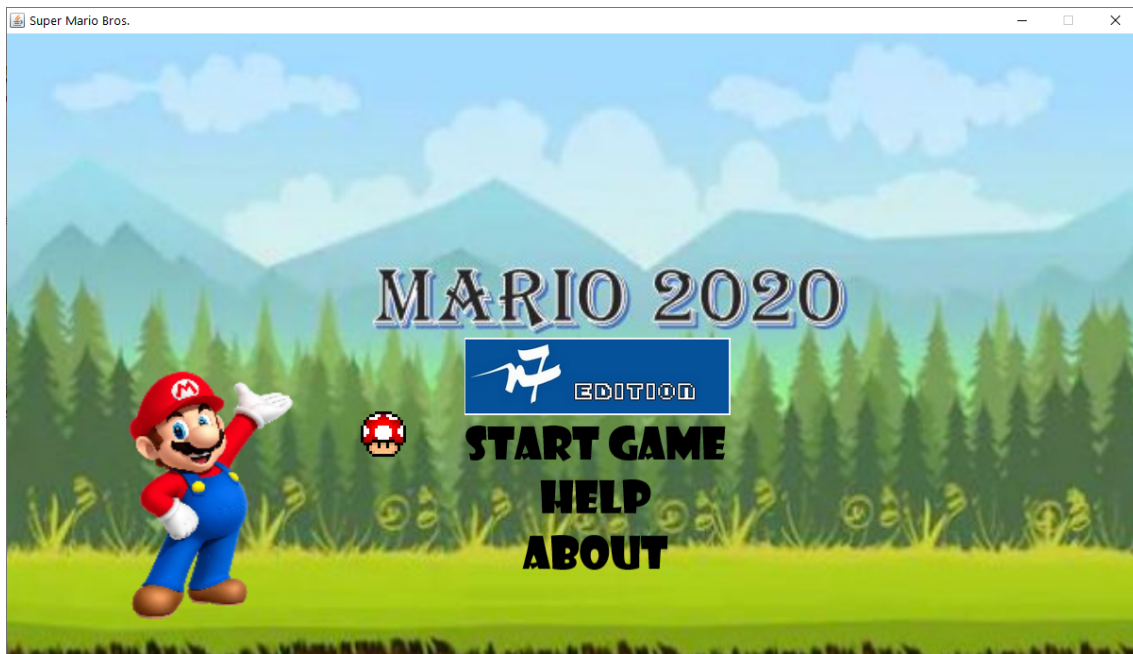


FIGURE 1 – Fenêtre du Jeu Mario 2020

3 Écran d'accueil

L'écran d'accueil du jeu affiche 3 choix. L'utilisateur peut les parcourir à l'aide des flèches HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE du clavier, une icône (Champignon) à droite des boutons indique à l'utilisateur son choix actuel.

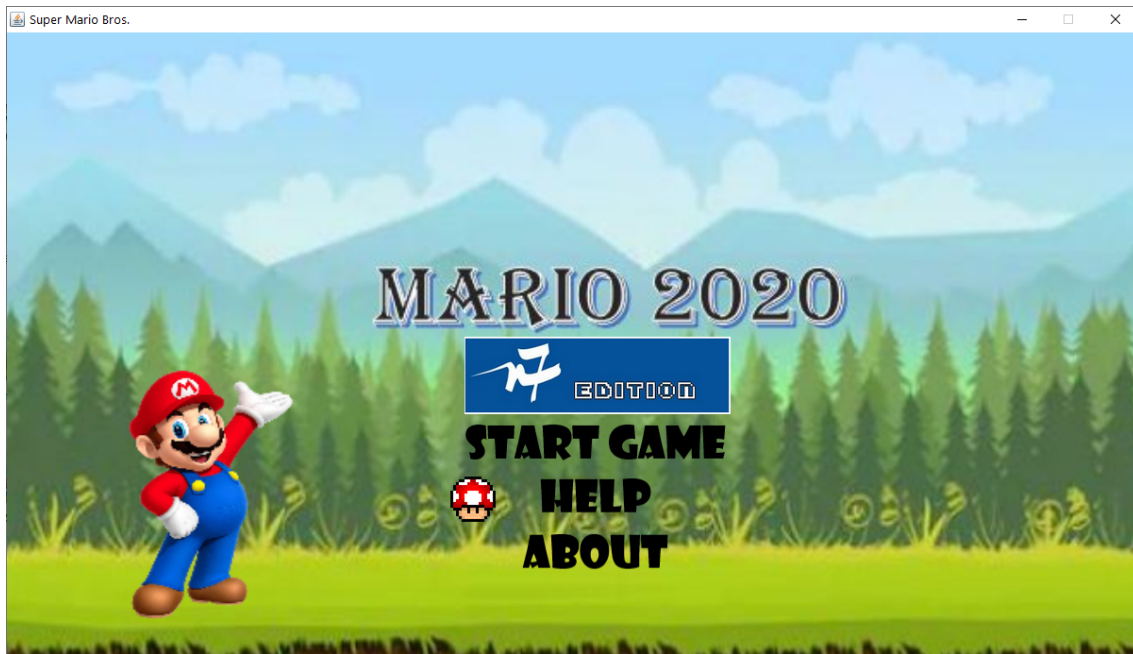


FIGURE 2 – Fenêtre du Jeu Mario 2020

3.1 START GAME

Pour lancer une nouvelle partie, il suffit de parcourir les choix de l'écran d'accueil et choisir START GAME en utilisant la touche Entrée du clavier.

3.1.1 Choix de la Map

Après avoir choisis une nouvelle partie, une nouvelle fenêtre de choix de la Map s'affiche. L'utilisateur doit choisir la carte qu'il préfère.



FIGURE 3 – Fentre de choix de la Map Mario 2020

4 HELP

Cette section indique à l'utilisateur les touches du clavier qu'il doit utiliser pour Jouer ,Pauser et Quitter :

Boutons Flèches : Deplacement.

Boutons Espace : Tirer le feu. (Valable uniquement lorsque Mario mange Flower) Bouton Entrée : Commencer un partie

Boutons Echap : Pauser ou Quitter une partie.



FIGURE 4 – Fentre Help Mario 2020

5 About

Cette section contient des informations sur les auteurs du jeu Mario 2020.

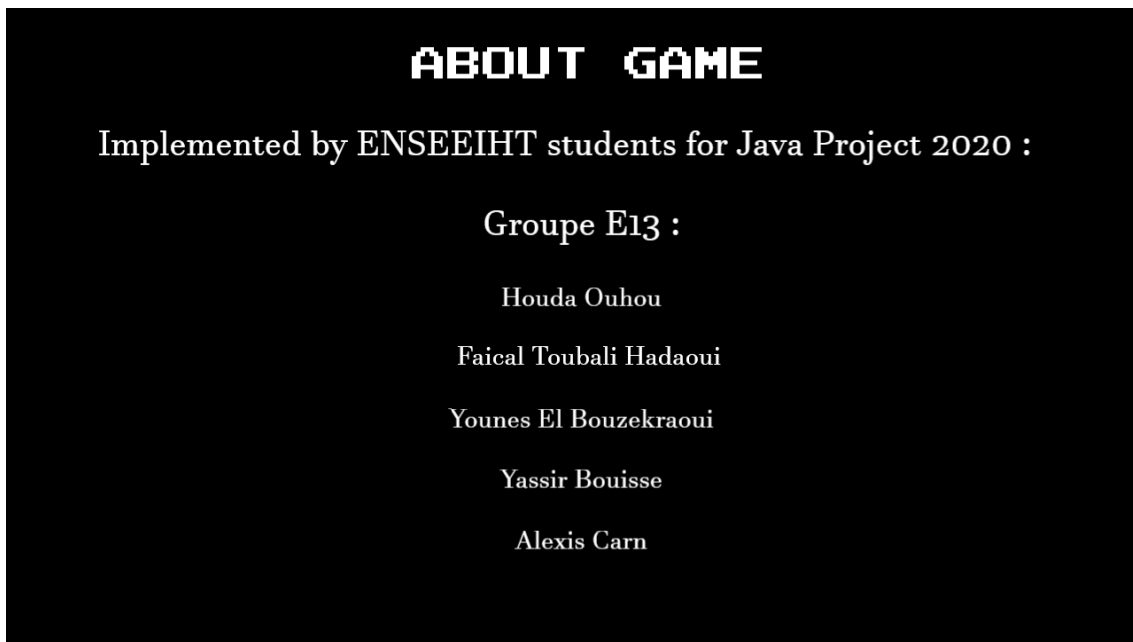


FIGURE 5 – Fentre About Mario 2020

6 Jeu

Lorsque le jeu est Lancé, Mario doit tuer les ennemis, briser les briques surprises collecter les Objets et gagner des points.



FIGURE 6 – Fentre Mario 2020

6.1 Objet collectées

Mushroom : Permet d'ajouter à l'utilisateur une vie supplémentaire et ajoute 200 points au score du joueur.



FIGURE 7 – Mushroom Mario 2020

SuperMushroom : Permet d'agrandir Mario et ajouter 125 points au score du joueur.



FIGURE 8 – Super Mushroom Mario 2020

Flower : Permet d'agrandir Mario et lui permetre de lancer le Feu sur les ennemis et ajoute 150 points au score du joueur.

? L'utilisateur utilisera la touche espace afin de tirer le feu.



FIGURE 9 – Fire flower Mario 2020

Jeton : Permet d'ajouter 50 points au score du joueur

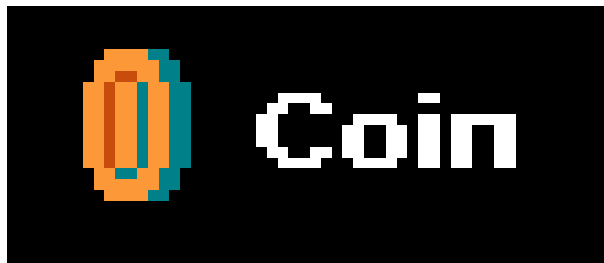


FIGURE 10 – Jeton Mario 2020

6.2 Affichage du jeu

L'écran du jeu contient différents paramètres qui caractérisent l'état actuel du jeu.



FIGURE 11 – Fentre Mario 2020

6.2.1 Nombre de vie restantes

L'icône coeur indique le nombre de vie restante au joueur .

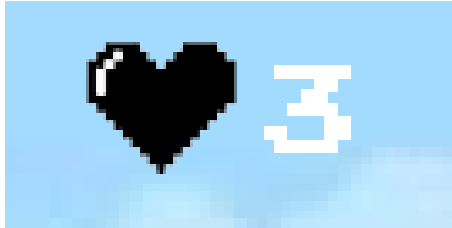


FIGURE 12 – Vie restantes Mario 2020

6.2.2 Temps restant

Time indique le temps restant avant la fin de la partie.



FIGURE 13 – temps restant Mario 2020

6.2.3 Points

Points indique le score du joueur.



FIGURE 14 – Score Mario 2020

6.2.4 Jeton collectés

Indique le nombre des jetons que le joueur a collecté.

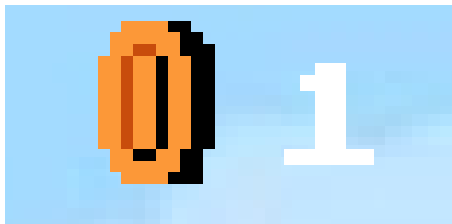


FIGURE 15 – Jetons collectés