

# Projet LOA 2019

## Manuel

### Résumé du jeu

Le but du jeu est de sortir de chaque pièce tout en évitant les monstres qui poursuivent le joueur. Les niveaux contiennent des diamants, chacun d'entre eux relié à une (ou plusieurs) portes. Une fois le diamant ramassé, la porte se déverrouille automatiquement et le joueur peut se diriger vers la sortie. Le joueur peut également profiter des chargeurs qu'il peut éventuellement retrouver dans le donjon. Ces chargeurs lui permettent de se téléporter à l'endroit qu'il choisit (chargeur normal) ou dans un endroit aléatoire (chargeur random). Voici à quoi ressemblerait un niveau très basique du jeu :

```
|+-Board-----+ +-Stats-----+|
||XXXXXXXXXX| |Chr norm:  0||
||X+  c    X| |Chr rand:  0||
||X  $     X| |Chr safe:  0||
||X        X| |Diamonds:  0||
||XXXX%XXXXX| +-----+|
|+-----+|
+-----+
```

A droite nous avons les informations sur la partie telles que le nombre de chargeurs qu'on a dans les poches ou encore combien de diamants ont été ramassés.

La partie gauche contient le plateau, voici le tableau traduisant chacun des caractères :

Char	Signification
c	Personnage
x	Mur
\$	Diamant
+/-	Porte fermée/ouverte
%/*/@	Chargeur
m	Monstre

### Démarrage

Pour pouvoir démarrer le jeu, d'abord compiler avec

```
make
```

Ensuite, pour démarrer le jeu, il faut avoir un fichier contenant les niveaux (éventuellement une sauvegarde) :

```
make run nom_du_fichier
```

Pour le mode *Creator*, executer

```
make run_crea
```

## Touches

---

**Attention!** Le mapping des touches a été conçu pour un clavier QWERTY, donc n'ayez pas peur si leur choix ne vous paraît pas intuitif ;)

		Haut ↑		
	Q	W	E	
Gauche ←	A	S	D	Droite →
	Z	X	C	
		Bas ↓		