

# Consignes du jeu

## I. Prise en main du jeu :

Les caractères :

Attribution	Class	Caractère
ECEMAN	Penguin	P
Cases vides	Empty	.
Murs	Wall	#
Eau	Path	O
Glace fine	Path	x
Glace épaisse	Path	X
Porte	PathMapEnd	W
Tondeuse	Mower	M
Brique de mur	IceBlock	I
Arrivée brique de mur	PathUnbreakable	i
Potion de légèreté	PotionLightness	L
Potion de lourdeur	PotionHeaviness	H
Tunnel	Tunnel	T
Ennemi déplacement horizontale (de haut en bas)	Enemy	E
Ennemi déplacement verticale (de gauche à droite)	Enemy	e

## II. Le calcul du score :

- score = nombre de glace brisée + compteur de temps + bonus niveau terminé (10 \* numéro du niveau)
- Compteur de temps :
  - Pour chaque map on a un temps "moyen" (en secondes)
  - On a +1 ou -1 de bonus/malus pour chaque seconde de moins ou de plus par rapport à ce temps moyen

Score calculé avec le respect des critères suivant :

- Score stocké dans un fichier lorsque le joueur quitte la partie.
- Tout niveau non terminé n'est pas pris en compte dans les scores.

### **III. Sauvegarde et chargement d'une partie**

On sauvegarde le numéro du niveau + le score dans un fichier csv (ressources/saves/save.csv).

On peut charger une partie (on reprend le dernier niveau qui n'a pas été terminé).

Avec le respect des critères suivant :

- Lorsque l'utilisateur commence à jouer (nouvelle partie ou reprise d'une ancienne partie), le tableau affiché est à refaire depuis le début.
- Tout tableau terminé est sauvegardé dans un fichier pour permettre de continuer une partie sauvegardée (tableau suivant).