

Manuel utilisateur – Jeu 2D en Java

Rappel des membres de l'équipe MN-1 :

- AJBILI Alae (N) ;
- BALOT Louise (M) ;
- BLANCHARD Enzo (N) ;
- NASSEUR Maryem (M) ;
- OUAALITI Houssam (M) ;
- RIPERT Zoé (N) ;
- SAUVEZIE Arthur (N) ;
- VIGNAUX Adrien (M).

Ce manuel utilisateur couvre les diverses fonctionnalités et possibilités proposées par notre programme pour l'utilisateur.

Sommaire

- Fonctionnalités générales ;
- Commandes utilisateur ;
- Objets présents ;
- Interactions.

Fonctionnalités générales :

Lors du lancement de notre jeu, c'est-à-dire de son exécutable, nous nous retrouvons sur un menu simple, avec deux boutons à notre disposition :

- Start pour lancer une partie ;
- Quit pour quitter le jeu.

Lors du lancement du jeu, l'utilisateur va se retrouver dans le premier niveau : son objectif est d'atteindre la fin du donjon en évitant les pièges, les ennemis, les obstacles.

Commandes utilisateur :

Lors du jeu, deux joueurs peuvent jouer simultanément sur le même appareil. Chacun des personnages a son propre panel de touches.

Voici les commandes du joueur 1 :

- Q pour aller à gauche ;
- D pour aller à droite ;
- Barre espace pour sauter.

Voici les commandes du joueur 2 :

- ← pour aller à gauche ;
- → pour aller à droite ;
- ↑ pour sauter.

De plus, il est possible d'interagir avec des éléments du décor en appuyant sur Entrée.

Il lui faudra user de ces trois touches pour pouvoir éviter les pièges de piques, de lave, et franchir des obstacles à l'aide de sauts.

Objets présents :

Divers éléments complètent le jeu et le complexifient :

- Le barril est un obstacle qui peut gêner le joueur dans ses déplacements, là où il souhaite aller ;
- Les piques et la lave sont des sols dangereux, où il faut éviter de tomber dedans sous peine de défaite ;
- La pomme permet au joueur de récupérer un point de vie s'il a été blessé, cependant elle est consommée automatiquement après utilisation ;
- La porte permet de traverser une autre pièce du niveau. Il est essentiel d'avoir la clef pour ouvrir la porte qui mène au plateau, et seul le joueur ayant la clef peut ouvrir la porte ;
- La clef permet de déverrouiller une porte afin de poursuivre son avancée.

Interactions :

Les deux joueurs peuvent interagir avec différents objets, passivement ou activement, afin d'effectuer des actions spécifiques qui peuvent l'aider dans sa progression ou le contraindre. Les éléments concernés sont :

- La pomme : récupération d'un point de vie ;
- La clef : possibilité d'ouverture d'une porte ;
- Les piques : infligent un point de dégât ;
- La lave : infligent un point de dégât ;
- L'étoile : niveau achevé.