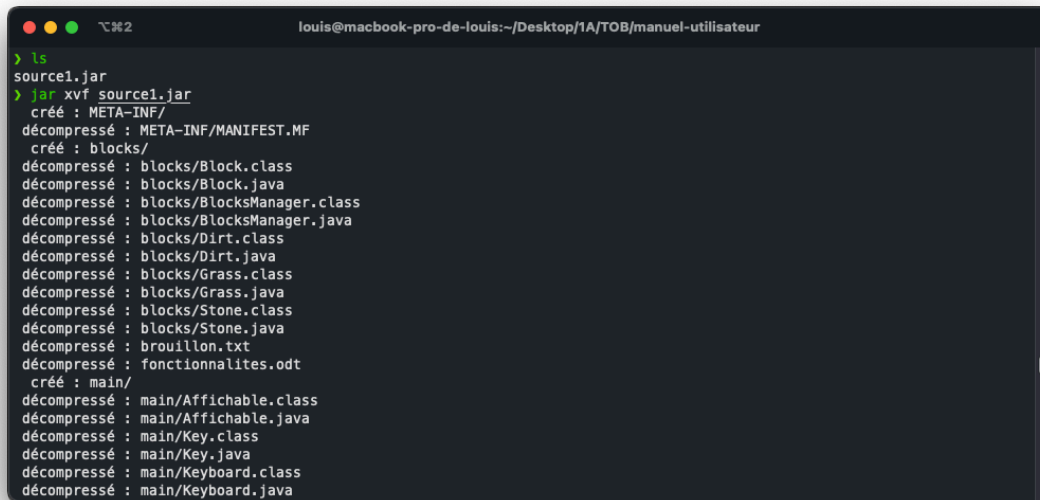


Projet long Technologie Objet

Manuel Utilisateur

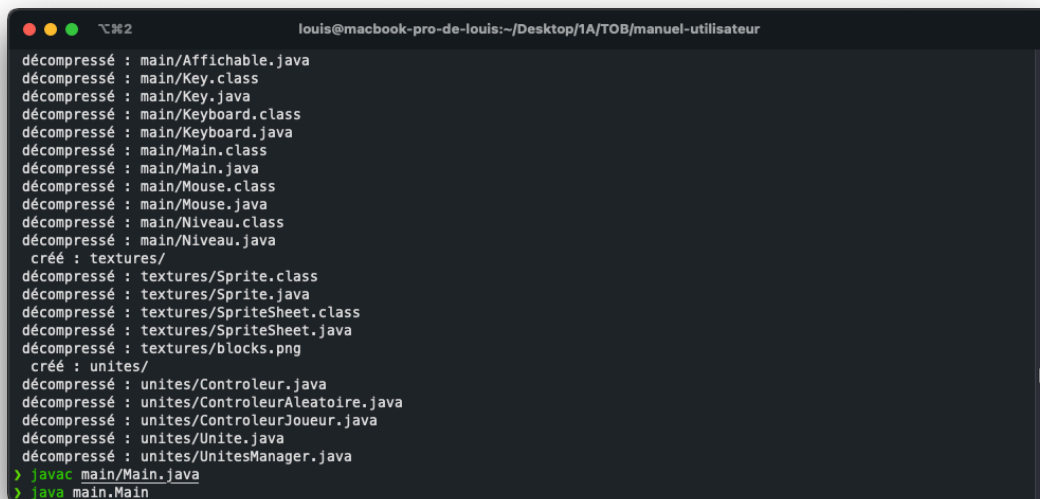
Groupe GH-2

Afin de lancer le jeu, il faut décompresser l'archive source#.jar :



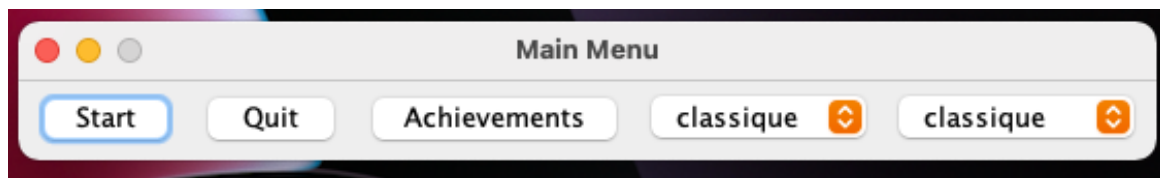
```
louis@macbook-pro-de-louis:~/Desktop/1A/TOB/manuel-utilisateur
> ls
source1.jar
> jar xvf source1.jar
  créé : META-INF/
  décompressé : META-INF/MANIFEST.MF
  créé : blocks/
  décompressé : blocks/Block.class
  décompressé : blocks/Block.java
  décompressé : blocks/BlocksManager.class
  décompressé : blocks/BlocksManager.java
  décompressé : blocks/Dirt.class
  décompressé : blocks/Dirt.java
  décompressé : blocks/Grass.class
  décompressé : blocks/Grass.java
  décompressé : blocks/Stone.class
  décompressé : blocks/Stone.java
  décompressé : brouillon.txt
  décompressé : fonctionnalites.odt
  créé : main/
  décompressé : main/Affichable.class
  décompressé : main/Affichable.java
  décompressé : main/Key.class
  décompressé : main/Key.java
  décompressé : main/Keyboard.class
  décompressé : main/Keyboard.java
```

On compile ensuite le Main.java et on le lance :



```
louis@macbook-pro-de-louis:~/Desktop/1A/TOB/manuel-utilisateur
  décompressé : main/Affichable.java
  décompressé : main/Key.class
  décompressé : main/Key.java
  décompressé : main/Keyboard.class
  décompressé : main/Keyboard.java
  décompressé : main/Main.class
  décompressé : main/Main.java
  décompressé : main/Mouse.class
  décompressé : main/Mouse.java
  décompressé : main/Niveau.class
  décompressé : main/Niveau.java
  créé : textures/
  décompressé : textures/Sprite.class
  décompressé : textures/Sprite.java
  décompressé : textures/SpriteSheet.class
  décompressé : textures/SpriteSheet.java
  décompressé : textures/blocks.png
  créé : unites/
  décompressé : unites/Controleur.java
  décompressé : unites/ControleurAleatoire.java
  décompressé : unites/ControleurJoueur.java
  décompressé : unites/Unite.java
  décompressé : unites/UnitesManager.java
> javac main/Main.java
> java main.Main
```

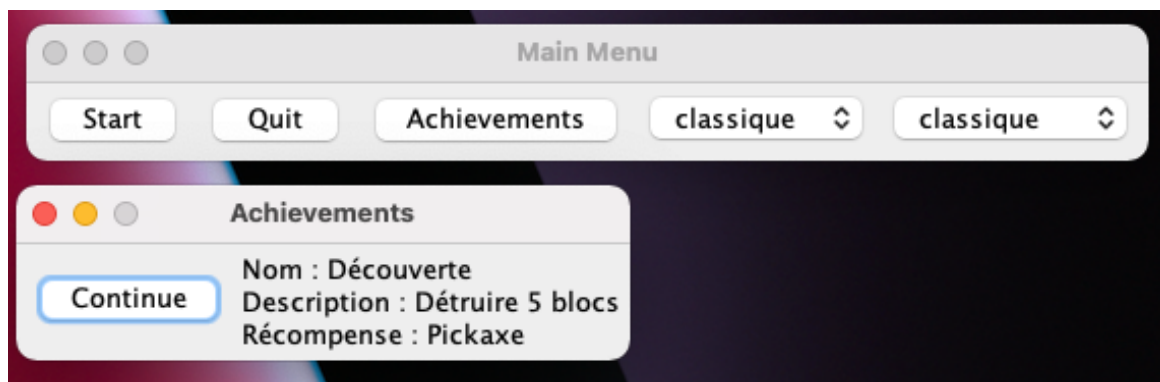
Cette fenêtre s'affiche



On peut alors choisir le mode de jeu : classique ou découverte

Le pack de texture : classique ou simple

Afficher les achievements disponibles :



En cliquant sur start, la fenêtre de jeu apparaît :



On peut alors bouger le personnage avec les touches Q pour aller à gauche, D pour aller à droite et SPACE pour sauter. La touche I permet d'ouvrir l'inventaire, la molette de la souris permet de changer l'item tenu par le personnage. Le clic gauche permet de détruire le bloc présent sous la souris et le récupérer dans l'inventaire et le clic droit permet de placer le bloc présent dans la main du personnage dans le monde ce qui consomme un exemplaire de ce bloc de l'inventaire du joueur.