

Manuel d'utilisation du logiciel de création et d'édition de fiche de personnage

Basile Gros

16 avril 2021

Index

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Compilation et execution | 3 |
| 2 | Apparence générale et utilisation | 3 |
| 2.1 | Fenêtre de création de fiche | 3 |
| 2.2 | Fiche créée | 5 |

1 Compilation et execution

Après avoir extrait l'archive source1.jar, utilisez un terminal de commande pour compiler les fichiers avec `javac MaitreJeuSwing.java` puis lancez le programme avec `java MaitreJeuSwing`.

2 Apparence générale et utilisation

2.1 Fenêtre de création de fiche

A l'exécution, une fenetre similaire à la figure 1 devrait s'ouvrir.

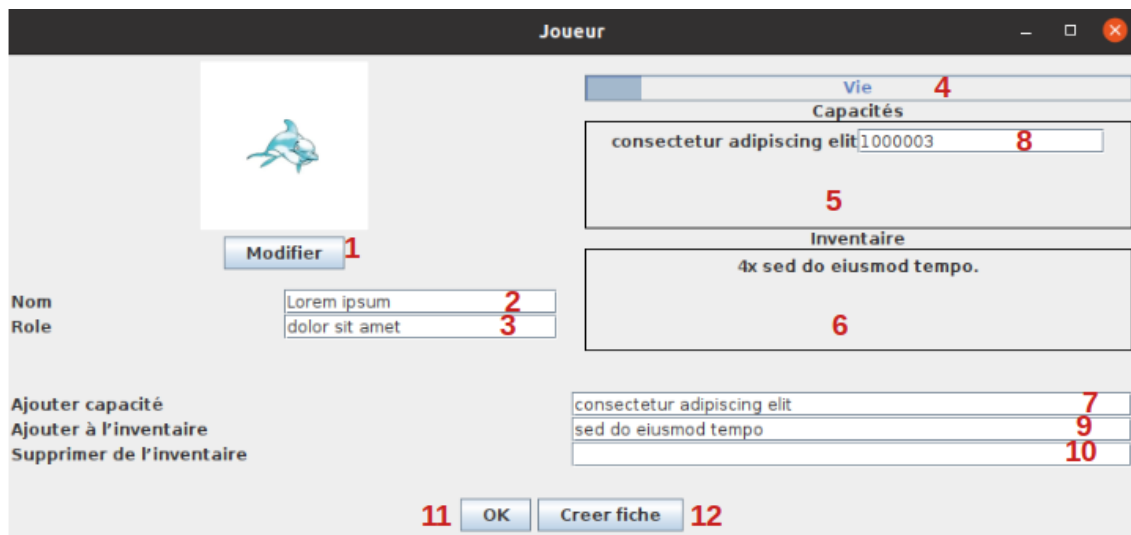


FIGURE 1 – Apparence de l'interface après l'exécution

1. Le bouton Modifier sert à parcourir les fichiers de l'ordinateur pour choisir une image de profil. L'image de dauphin est présente par défaut dans l'archive. Toutes les résolutions et dimensions d'images sont acceptées, mais l'image sera redimensionnée pour le cadre de l'interface. Les extensions autorisées sont "png", "jpg", "jpeg", "gif".
2. Ce champ permet de choisir un nom pour le personnage. Une fois rempli, il n'est pas nécessaire de valider.
3. Ce champ permet de choisir un rôle pour le personnage. Une fois rempli, il n'est pas nécessaire de valider.

4. La jauge de Vie du personnage. Il est possible de la modifier en appuyant dessus au niveau de remplissage voulu.
5. La liste des capacités ajoutées à la fiche de personnage. Peut être remplie à l'aide du champs (7).
6. L'inventaire du personnage. Peut être rempli à l'aide du champs (9) et vidé à l'aide du champs (10).
7. Ce champs sert à remplir l'onglet des capacités. Un fois le nom de la capacité rempli, il faut appuyer sur le bouton OK (11).
8. Une fois une capacité rentrée, il est possible de lui affecter une valeur entière grâce à ce champs.
9. Ce champs sert à remplir l'onglet de l'inventaire. Un fois le nom de la capacité rempli, il faut appuyer sur le bouton OK (11).
10. Ce champs sert à supprimer un élément de l'inventaire. Il faut remplir le nom qui a été utilisé pour l'ajouter, sans se préoccuper de la quantité affichée à côté en (6).
11. Le bouton OK sert à effectuer les changements entrés dans les champs (7), (9) et (10). Attention, les trois changements d'effectueront simultanément.
12. Le bouton Créer fiche va générer une fiche de personnage avec les informations rentrées qui ne pourra pas être modifiée.

2.2 Fiche créée

Une fois le bouton Créer fiche appuyé, une nouvelle fenêtre s'ouvre, contenant la fiche de personnage. Il y a toujours la possibilité de changer d'image de profil, mais les autres options d'édition ne sont plus disponibles. Le bouton Imprimer fiche permet d'exporter une image jpg de la fiche. Attention, il faut ajouter soit-même l'extension .jpg dans le nom de l'image.



FIGURE 2 – Fiche de personnage

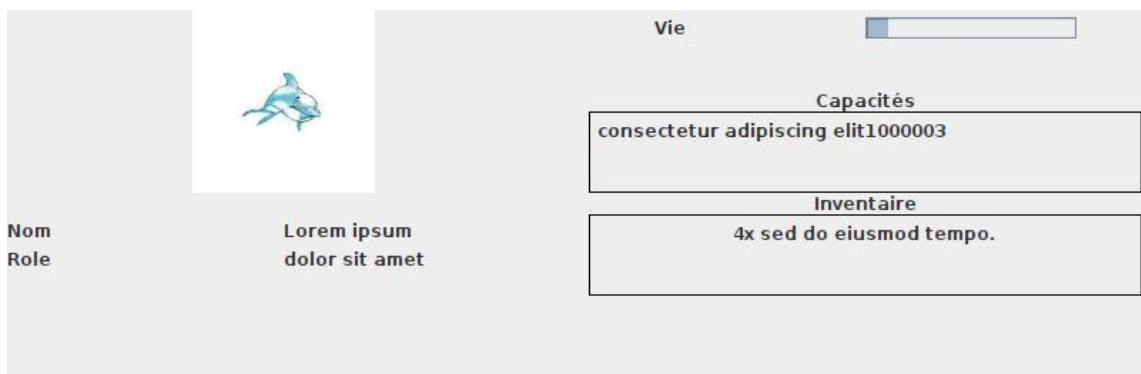


FIGURE 3 – Image jpg obtenue après avoir exporté la fiche