

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

Basile Gros Lucas GOUSSARD

29 mai 2021

Index

1	Compilation et execution	3
2	Apparence générale et utilisation	3
2.1	Fenêtre de gestion des fiches	3
2.2	Fenêtre de création de fiche	4
2.3	Fiche créée	6
2.4	Fenêtre de lancer de dés	7

1 Compilation et execution

Après avoir récupéré et extrait l'archive source3.jar, ouvrez un terminal de commande en utilisant le fichier Makefile. Utilisez la commande `make run` pour compiler et lancer le programme, ou `make test` pour lancer le programme avec les tests. Vous pouvez aussi entrer la commande `make clean` pour supprimer les fichiers de compilation.

2 Apparence générale et utilisation

2.1 Fenêtre de gestion des fiches

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



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

1. La liste des différentes fiches de personnages s'ajoutent ici dès que l'on appuie sur le bouton Ajouter(5).
2. Ce bouton permet d'ouvrir la fiche du personnage sans pouvoir la modifier (voir 2.3).
3. L'appuie sur cette icône affiche la fenêtre de création de fiche (voir 2.2).
4. Un appui sur cette icône supprime la fiche personnage de la liste.
5. Le bouton Ajouter créer une fiche personnage qui vient s'ajouter à la suite des autres fiches dans la liste (1).
6. Le bouton Sauvegarder permet de sauvegarder toutes les fiches de personnages dans un fichier à l'emplacement de notre choix.
7. Lancer un dé ouvre un menu permettant de lancer un dé (voir 2.4).
8. En appuyant sur jeu puis ouvrir, le programme propose une fenêtre permettant de chercher un fichier de fiches personnages à ouvrir, qui a été crée avec le bouton Sauvegarder (6).

2.2 Fenêtre de création de fiche

FIGURE 2 – Apparence de l'interface de modification d'une fiche

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 champ (7).
6. L'inventaire du personnage. Peut être rempli à l'aide du champ (9).
7. Ce champ sert à remplir l'onglet des capacités. Une fois le nom de la capacité rempli, il faut appuyer sur le bouton OK.
8. Une fois une capacité rentrée, il est possible de lui affecter une valeur entière grâce à ce champ.
9. Ce champ sert à remplir l'onglet de l'inventaire. Une fois le nom de la capacité rempli, il faut appuyer sur le bouton OK.
10. Ce champ sert à remplir le nom de la statistique à ajouter.
11. Ce bouton sert à valider l'entrée d'une statistique.
12. Ce bouton sert à supprimer une statistique en ayant entré son nom dans le champ (10).
13. Champ à rentrer pour la valeur d'une statistique à valider avec le bouton OK qui s'affiche en (14).
14. Valeur de la statistique.
15. Ce bouton permet de réinitialiser la fiche.
16. Ce bouton permet de sauvegarder l'ensemble des paramètres rentrés de la fiche du personnage.

2.3 Fiche créée

Une fois le bouton pour visionner la fiche est appuyé (figure-1 point n°2), une nouvelle fenêtre s'ouvre, contenant la fiche de personnage. Cependant les 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.

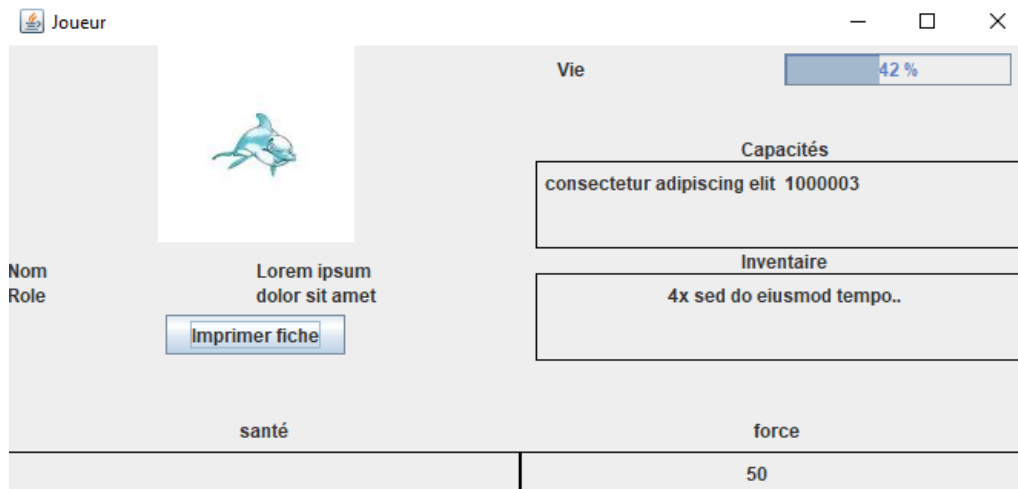


FIGURE 3 – Fiche de personnage

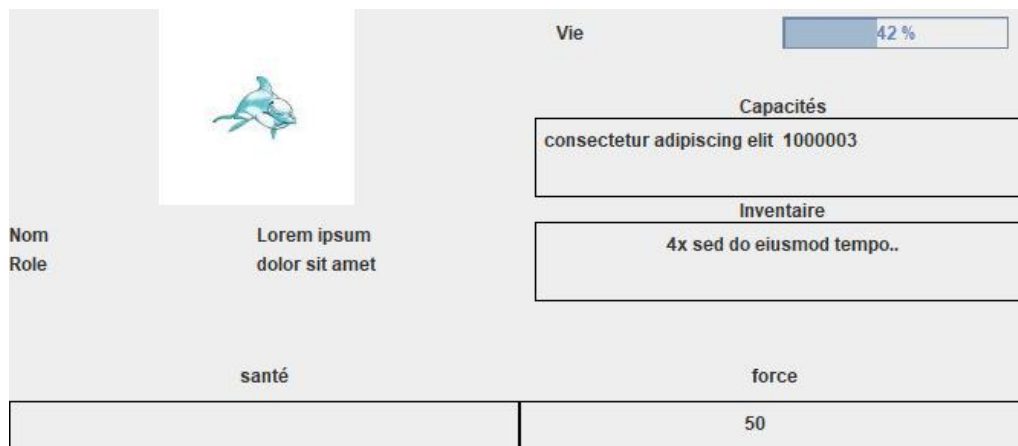


FIGURE 4 – Image jpg obtenue après avoir exporté la fiche

2.4 Fenêtre de lancer de dés

En appuyant sur le bouton lancer un dé, cette nouvelle fenêtre s'ouvre.

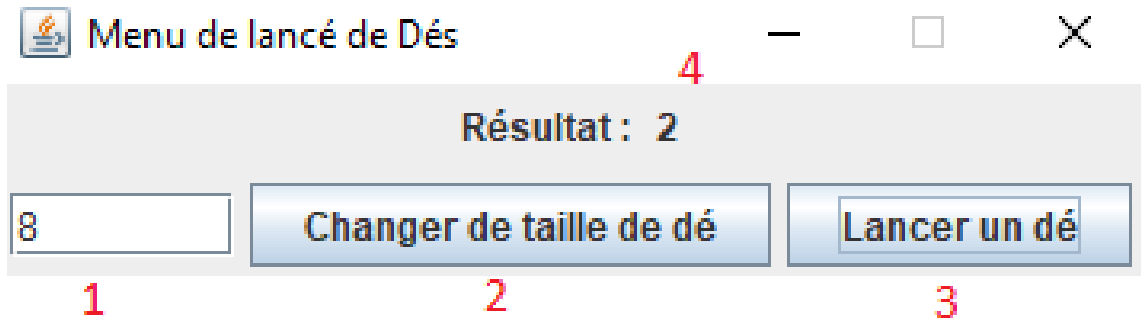


FIGURE 5 – Lancer de dés

1. Ce champ est à remplir avec la taille souhaitée du dé.
2. Ce bouton permet de valider la taille entrée dans le champ (1).
3. Lancer un dé, lance le dé et affiche le résultat obtenu à l'emplacement (4).
4. Affiche le résultat obtenu du lancer de dé.