

# Chapitre 1

## Partie Interface Graphique

### 1.1 Présentation

La partie Interface Graphique comprend principalement l’habillage visuel des éléments avec lequel l’utilisateur va interagir pour jouer au jeu. MetaBot étant un jeu pour ”programmeur”, le joueur interagi surtout avec le menu principal et l’éditeur de comportement afin de créer des équipes pour pouvoir les faire s’affronter.

L’interface graphique que nous avons créé se décompose en quatre parties, le menu principal, le menu de paramètre, l’éditeur de comportement et des fonctionnalités directement en jeu.

Le premier choix a donc été de revoir totalement l’interface, ce que nous pouvions faire grâce aux nouveaux éléments apportés. En effet il fallait rajouter de nouvelles fonctionnalités basiques à cette interface qui en avait finalement très peu et ajouter un peu de couleurs à tout ça.

### 1.2 Menu Principal

Voici l’écran de menu principal. Ceci est le premier écran qui apparaîtra lorsque vous lancerez le jeu. Passons en revue toutes les possibilités que ce menu offre.

#### 1.2.1 Lancer une Partie

En cliquant sur ce bouton, la partie se lancera, et le combat pourra commencer !



FIGURE 1.1 – Bouton Jouer

### 1.2.2 Bouton Editeur de Comportement

Ce bouton vous mènera à l'éditeur de comportement, pour gérer le comportement des unités de vos équipes.



FIGURE 1.2 – Bouton Éditer

### 1.2.3 Bouton Paramètre

Voici le menu paramètres, qui offre plusieurs choix de personnalisations.



FIGURE 1.3 – Bouton Paramètre

### 1.2.4 Choisir le nombre d'équipe

Permet de choisir le nombre de joueurs. 2 joueurs minimum, 4 maximum.



FIGURE 1.4 – Sélection du nombre de joueur

### 1.2.5 Choisir les équipes

Choix des équipes pour chaque joueur.

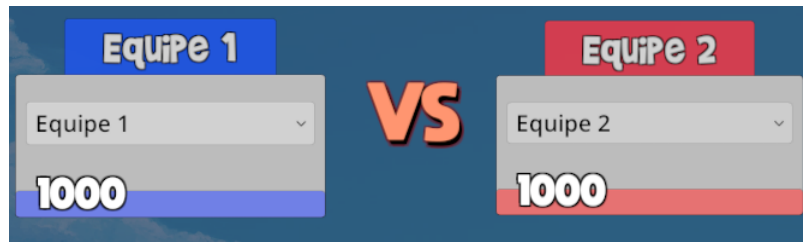


FIGURE 1.5 – Sélection de l'équipe

### 1.2.6 Bouton "Reload Team"

Ce bouton permet de recharger les équipes.

### 1.2.7 Bouton pour quitter le jeu

Ce bouton ouvre une boîte de dialogue demandant à l'utilisateur si il veut vraiment quitter le jeu. Il peut ainsi choisir de revenir sur le menu principal ou de fermer le jeu.

### 1.2.8 Choisir carte de jeu

Vous permet de choisir entre plusieurs cartes de jeu.



FIGURE 1.6 – Sélection de la carte de jeu

### 1.2.9 Choisir nombre de départ de chaque unités

Détermine, pour chaque unité, le nombre avec lequel vous commencerez la partie.



FIGURE 1.7 – Choix du nombre d'unités

### 1.2.10 Paramètres

Voici le menu paramètres, qui offre plusieurs choix de personnalisations.



FIGURE 1.8 – Écran Paramètres

### 1.2.11 Changer le Volume de la musique

Permet de régler le volume du jeu



FIGURE 1.9 – Volume de la musique

### 1.2.12 Choisir nombre de ressource maximum dans le jeu

Cette option vous permet de définir le nombre maximal de ressources présentes au même moment sur le sol

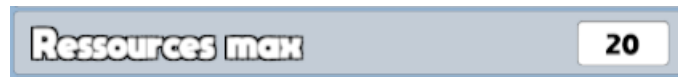


FIGURE 1.10 – Nombre de ressource maximum

### 1.2.13 Choisir le mode de jeu

Vous pouvez sélectionner le mode de jeu que vous désirez.

#### TestBot

Le mode par défaut.

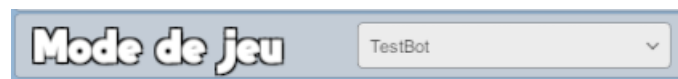


FIGURE 1.11 – Choix du mode de jeu

#### RessourceRace

Deux nouvelles options apparaissent sous ce mode :

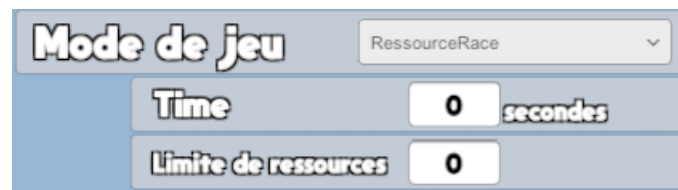


FIGURE 1.12 – Options du mode RessourceRace

Temps :

Vous permet de choisir la durée maximale d'une partie/

Limite de ressources :

La condition de victoire. La première équipe à avoir atteint cette limite remporte la partie

### 1.2.14 Choisir la langue

Choisissez la langue que vous préférez, simplement en cliquant sur le drapeau correspondant.



FIGURE 1.13 – Choix de la langue

### 1.2.15 Bouton Retour

Ce bouton annule tous les changements qui ont pu être fait, et vous renvoie au menu principal

### 1.2.16 Bouton Valider

Ce bouton valide les paramètres, puis vous renvoie au menu principal.



FIGURE 1.14 – Annuler ou Appliquer les changements

## 1.3 Editeur de Comportement

Cet écran vous permet d'éditer le comportement des unités de vos équipes.

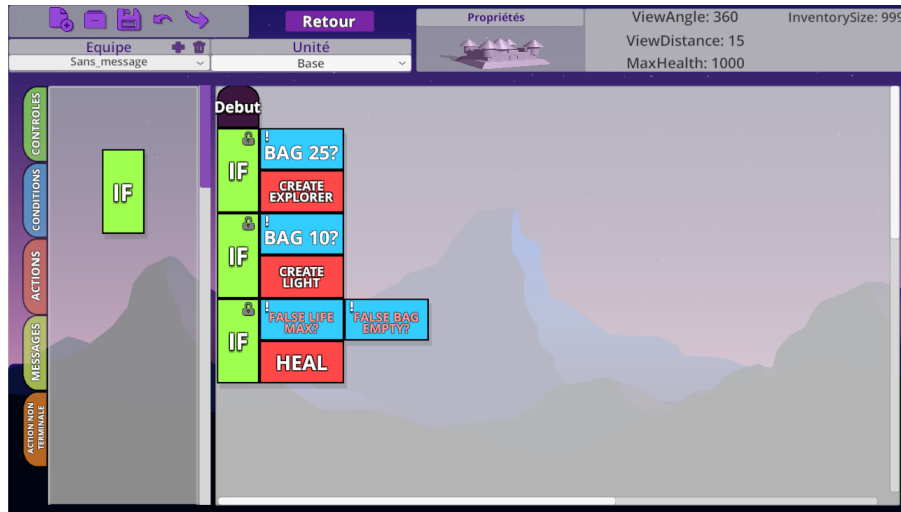


FIGURE 1.15 – Écran de l'éditeur

### 1.3.1 Bouton Nouveau Comportement

Ce bouton vous permet d'ouvrir un nouveau comportement vide, écrasant le comportement actuellement traité

### 1.3.2 Bouton Chargement Comportement

Permet de charger le comportement de l'unité active

### 1.3.3 Bouton Sauvegarde du Comportement

Permet de sauvegarder le comportement de l'unité en cours d'édition

### 1.3.4 Bouton "Undo"

Permet d'annuler la dernière création ou suppression de pièce

### 1.3.5 Bouton "Redo"

Permet de restituer la dernière annulation

### 1.3.6 Bouton de retour au menu principal

Renvoie au menu principal



FIGURE 1.16 – Boutons de la ToolBox

### 1.3.7 Choix de l'équipe

Ce menu déroulant vous permet de choisir l'équipe sur laquelle travailler.

### 1.3.8 Choix de l'unité

Permet de créer une nouvelle équipe.

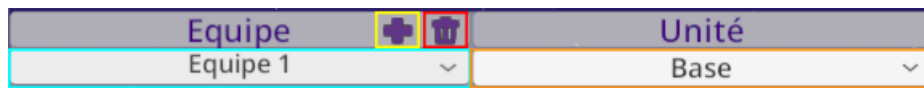


FIGURE 1.17 – Sélection équipe et unité

### 1.3.9 Bouton Création d'équipe

Permet de créer une nouvelle équipe.

### 1.3.10 Bouton Suppression d'équipe

Permet de supprimer l'équipe actuellement sélectionnée.

### 1.3.11 Affichage du modèle 3D de l'unité courante

La zone en violet représente le modèle de l'unité actuellement sélectionnée.

### 1.3.12 Affichage des statistiques de l'unité courante

La zone en bleu affiche ses statistiques.

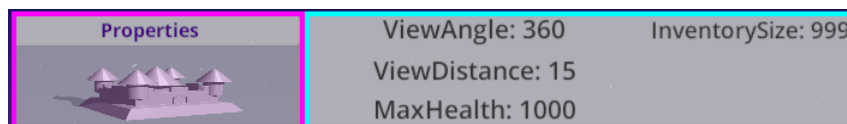


FIGURE 1.18 – Statistiques et modèle de l'unité



### 1.3.13 Pièces de comportement

Ici se trouve la totalité des pièces à votre disposition pour la création de comportements. Les pièces sont classées par type.



### 1.3.14 Zone d'édition

Zone de création et d'édition de comportement.

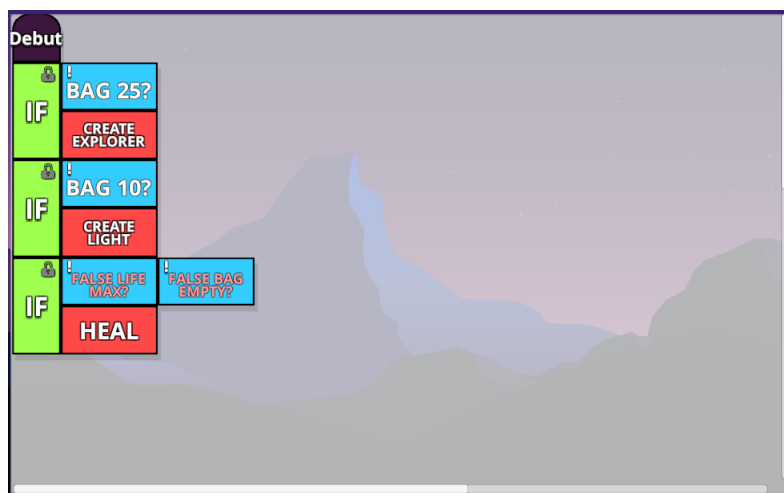


FIGURE 1.19 – Éditeur de comportement

## 1.4 Element dans le jeu

### 1.4.1 Réglage du volume du son

Permet de régler le son durant une partie.

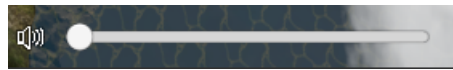


FIGURE 1.20 – Volume du son en jeu