

# Manuel Utilisateur

## 1. Lancement du logiciel

- cas 1 : via intelliJ, il faut dans le pom.xml et synchroniser les dépendances via maven
- cas 2 : ligne de commande
  -

## 2. Menu principal

- Jouer
  - On peut tester la version initial du jeu chargé depuis le fichier **defaultLevels.json**
- Créer Jeu
  - Il est aussi possible de créer plusieurs niveaux en sélectionnant un item et en cliquant sur la map pour le positionner, puis on peut déplacer le héros d'une map à une autre en appuyant sur R pour traverser les portes , items sont inactifs lors de la phase de création sauf si on clique dans créer Jeu -> tester animer le niveau actuel, dans ce cas les ennemis nous attaquent directement .
  - une fois qu'on construit la map on peut l'exporter en cliquant sur créer Jeu -> exporter le niveau il sera stocké dans un fichier **levels.json**
- Importer
  - Permet d'importer le dernier jeu sauvegardé depuis le levels.json
- Configurer
  - Menu de configuration permettant de choisir la langue, les touches ..
- Rang
  - Score des joueurs

## 3. Raccourcis clavier

- q, z,s, d: Déplacements via les touches
- f : Tirs
- r : Interaction avec les objets et portes autour

#### **4. Fin de partie**

- Conditions de victoire / défaite
  - Si le héros ou le boss meurt