HEIG-VD

Projet Génie Logiciel

MANUEL NUKEMAP

Auteurs : Gallay Romain, Koubaa Walid, Muaremi Dejvid, Siu Aurélien

Date : mercredi 13 juin 2018

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc516623817)

[Prérequis 3](#_Toc516623818)

[Démmarage 3](#_Toc516623819)

[Lancement du serveur 3](#_Toc516623820)

[Lancement du jeu 3](#_Toc516623821)

[Les commandes du jeu 3](#_Toc516623822)

[Les règles du jeu 4](#_Toc516623823)

# Introduction

Ce manuel contient les informations nécessaires à l'installation et à l'exécution du jeu Nukemap en local. Il vous sera fourni un jar du jeu client nommé Nukemap.jar ainsi que le serveur sous forme de 4 fichiers javascript (server.js, score.js, package.json, et package-lock.json).

## Prérequis

Bien évidemment, comme le jeu est une application java et le serveur et une application javascript, il vous faudra préalablement installer la dernière version de java : <https://www.java.com/fr/download/> et respectivement la dernière version LTS de nodejs : <https://nodejs.org/en/download/>

Une fois ces prérequis remplis, il vous sera possible de les exécuter.

# Démmarage

## Lancement du serveur

La procédure de lancement du serveur est la suivante :

* Installer le package manager npm : <https://www.npmjs.com/>
* Placer les fichiers server.js, score.js et package.json dans un dossier commun puis exécuter npm install depuis le terminal
* Exécuter npm start pour lancer le serveur

## Lancement du jeu

Le jeu se lance simplement en ouvrant un terminal dans le dossier courant et en tapant 'java -jar Nukemap.jar', ou en double cliquant sur le .jar.

# Les commandes du jeu

Pour se déplacer, il faut utiliser les touches fléchées droite, gauche, haut, et bas.

La barre d'espace est utilisée pour poser une bombe, celle-ci explosent au bout de 3 secondes et détruiront les blocs cassables, ennemis, et joueurs adverses.

# Les règles du jeu

Pour jouer et gagner sur Nukemap, il faut respecter les règles suivantes  :

* Le dernier survivant gagne la partie en cours.
* Les scores seront calculés de manière globale pour chaque joueur, somme des points de toutes les parties.
* Si un monstre touche un joueur celui-ci perds.
* Il y a deux types de mur, les cassables et les incassables.
* Pour briser un mur, il faut utiliser la bombe avec la touche indiquée ci-dessus.
* Le nombre de joueur minimum pour lancer une partie est de 4. En dessous, le serveur mettra les joueurs en attente.

Le joueur gagne des points pour différentes actions définies dans le tableau ci-dessous, ce tableau de gain de point empêchera un joueur « opportuniste » de se cacher et de « camper » en attendant gentiment dans son coin la fin de la partie, car son total de point sera faible. Au contraire un joueur motivé sera bien plus récompensé en termes de points totaux gagnés. Le joueur motivé gagne plus de points en ayant effectué seulement la première élimination que celui qui sera caché dans son coin.

|  |  |
| --- | --- |
| Action | Point gagné |
| Élimination joueur | +100 |
| Première élimination de joueur | +200 |
| Elimination monstre creeper | +10 |
| Élimination monstre enderman | +20 |
| Destruction de bloc | 0 |
| Dernier survivant | +150 |