

# Manuel Utilisateur du Jeu de Rythme

Groupe AB4

## Jeu de Rythme

Le manuel qui suit détaille le fonctionnement du programme dans l'ordre chronologique des différentes pages auxquelles l'utilisateur sera confronté.

Avant de démarrer le logiciel il est nécessaire d'installer javaFX manuellement ou d'utiliser Maven <https://maven.apache.org/> qui permet une installation automatique des différentes librairies. Dans la suite du développement, seul un fichier JeuDeRythme.jar sera présent, épargnant l'installation des librairies. Le lancement de l'application initialise la page de démarrage.

### Page de démarrage

La page de démarrage permet d'accéder à la page des crédits ainsi qu'au menu principal.

### Page des crédits

La page des crédits affiche le crédit dû aux différents membres du projet accompagné d'une musique de fond.

### Menu principal

Le menu principal permet d'accéder aux différents menus, il est possible de revenir à tout instant au menu principal à l'aide du bouton retour :

- **menu jouer**

Le menu jouer permet de choisir parmi les 4 niveaux existants, par la suite de nouveaux niveaux pourraient être ajoutés à l'aide du fichier de configuration JSON, du fichier musical .mp3 et des différentes images non obligatoires personnalisant l'affichage du niveau.

- **menu amélioration**

Le menu amélioration permet de sélectionner la ou les améliorations de son choix.

- **menu paramètres**

Le menu paramètres permet de modifier le volume sonore de la musique ( le volume des bruitages n'est pas modifié ), ainsi que de modifier la difficulté. Des explications concernant la difficulté seront présentes dans la partie gameplay.

- **quitter**

Le bouton quitter permet de quitter le logiciel.

## **Gameplay**

Le jeu consiste à affronter un adversaire et à faire tomber ses points de vie à zéro en évitant que ce soit le cas des nôtres.

Des cercles apparaissent en rythme et défilent de droite à gauche, ils sont aléatoirement de différentes couleurs, à chaque couleur correspond une touche sur laquelle appuyer : Q, S ou D ( les touches peuvent varier suivant le système d'exploitation ).

Il faut appuyer sur la bonne touche au bon moment, c'est-à-dire quand le cercle se trouve à l'intérieur de l'indicateur. Les différentes difficultés modifient la vitesse de défilement des cercles, les points de vie de l'adversaire ainsi que la souplesse de la durée pour laquelle une touche valide est comptabilisée.

Si la bonne touche est pressée au bon moment alors l'adversaire perd de la vie et le cercle disparaît, si une mauvaise touche est pressée ou qu'elle est pressée à un moment où il n'y a pas de cercle il ne se passe rien. Si un cercle passe l'indicateur et atteint le bord gauche de l'écran alors le joueur perd de la vie.

La partie s'arrête donc quand la barre de vie de l'un des deux personnages atteint zéro.

Amusez-vous bien !