



MANUEL UTILISATEUR

LOUDYI Ayoub
LAANAIYA Mahmoud
LOTFI Mohamed Hamza
JAAFARI Mohammed-Amine
IKICH Mohamed
LAAOUINA Chouaib
JANAH Akram
Groupe IJ-5

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

1 Introduction

Ce document représente le Manuel Utilisateur expliquant le mode d'utilisation de l'application en question.

2 Menu de démarrage

Voici un aperçu du menu de démarrage développé à présent.



Ce menu comporte :

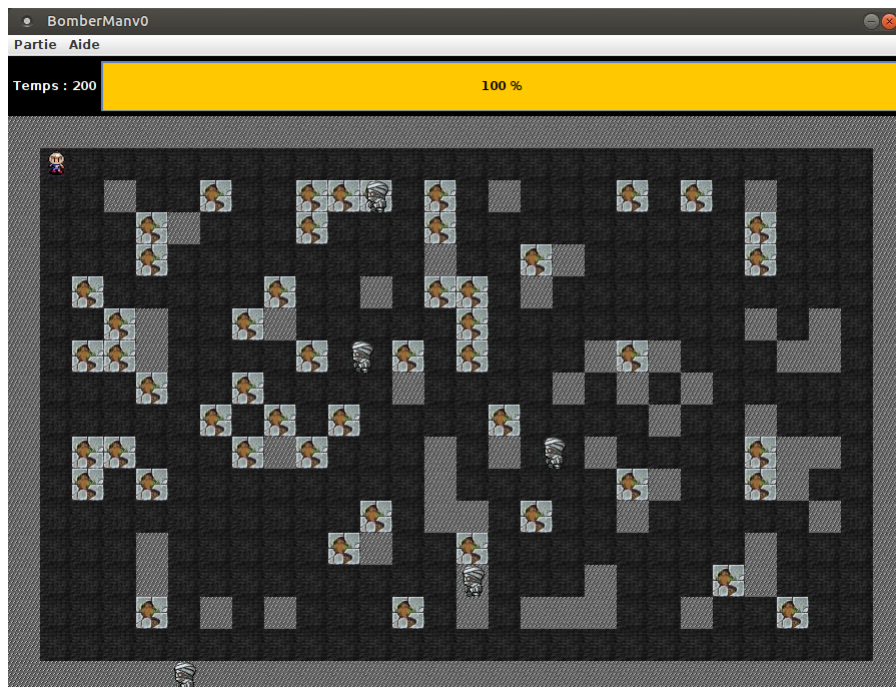
Un Bouton Jouer : Le bouton qui lance la partie et qui mène vers la carte du Jeu.

Un Bouton Informations : Ce bouton affiche les noms membres du groupe.

Un Bouton Quitter : Le bouton pour quitter la partie.

3 Vue de La Partie : Carte du Jeu

Voici un aperçu de la fenêtre du jeu.



Sur cette carte, on peut visualiser quatres types d'éléments :

Le bonhomme : C'est le joueur à manipuler. On peut le déplacer à l'aide des flèches exactement dans le sens de ces dernières. Il ne peut pas traverser les blocs.

Des blocs gris : Ils représentent les blocs non destructibles : ceux qu'une bombe ne peut pas détruire.

Le contour de la carte est également constitué de blocs noirs non destructibles qui délimitent la zone de déplacement.

Des blocs fissurés : Ils représentent les blocs destructibles : ceux qu'une bombe peut détruire.

Les bonhommes gris : Ce sont les ennemis. On peut les éliminer à l'aide des bombes que l'on pose. Ils ne peuvent pas traverser les blocs.

A part le contenu de la carte, deux boutons sont présents dans la barre en haut :

Un bouton Partie : Il mène vers deux autres boutons : Un pour démarrer une nouvelle partie et un pour quitter la partie.

Un bouton Aide : Il mène vers deux autres boutons : un Bouton Tutoriel et un Bouton Contact.

4 Comment naviguer dans le jeu ?

Pour commencer : Il faut compiler "Launcher.java" et puis lancer "Lanceur"

Dans le menu :

- Déplacement dans le menu haut et bas : flèches directionnelles ↑↓.
- Activer une option : touche "Entrée".

Dans le jeu :

- Se déplacer : flèches directionnelles .
- Poser une bombe : touche "Espace".
- Mettre le jeu en pause : touche P.
- Relancer le jeu : touche R.
- Lancer une nouvelle partie : Ctrl+N.
- Afficher les commandes : Ctrl+T.
- Afficher le contact : Ctrl+A.
- Quitter la partie : Ctrl+Q.