



MANUEL UTILISATEUR

CraftSurvive

Groupe E51 : BAUD Alexandre / CHENG Jimmy / COVET Florent / DARY
Jean-Léo / LAGRANGE Antoine / Gouneau Joceran / Pigneux Alice

INTRODUCTION

CraftSurvive est un jeu de survie dans lequel un personnage évolue à travers différents territoires. L'objectif est de rester en vie malgré les confrontations contre des ennemis générés aléatoirement. Il détiendra un inventaire d'armes et d'armures pour combattre les ennemis. Il pourra également augmenter de niveau afin d'avoir de meilleurs attributs (santé et dégâts). Les ennemis auront des niveaux de puissance différente. L'utilisateur pourra sauvegarder puis quitter sa partie à tout moment et la reprendre plus tard.

COMMANDES

La classe principale est `craftsurvive.java`. Le lancement du jeu s'effectue depuis l'exécutable `source3.jar` située dans le dossier `build-jar`. Il arrive que sous certains systèmes d'exploitation (Linux particulièrement) l'affichage ait un problème (seul le joueur et les ennemis apparaissent) lorsque l'application est lancée depuis l'archive. Pour résoudre le problème il est nécessaire de copier le dossier `image` présent dans le dossier `build-jar` et de le mettre dans le répertoire `./home/NOM_UTILISATEUR`.

Afin d'exploiter toutes les fonctionnalités du jeu, voici un récapitulatif des commandes en jeu :

- Les touches Z-Q-S-D permettent de déplacer le personnage respectivement vers le haut, la gauche, le bas, la droite.
- La souris permet de faire les choix dans les menus, pour sauvegarder et quitter ou démarrer une nouvelle partie
- L'inventaire à droite est interactif, lorsque l'on:
 - Clique gauche sur un objet, cela l'équipe ou le déséquipe (petit carré blanc si équipé)
 - Clique droit sur un objet, cela supprime l'objet de l'inventaire.
- La touche A sert à parer les coups des ennemis, de tous les côtés bien sûr il est impossible d'attaquer et de parer en même temps.
- La touche E sert à attaquer l'ennemi auquel on fait face (selon l'orientation du personnage). Elle permet aussi lorsqu'un décor devant nous est cassable de le frapper et de la casser lorsqu'on lui a enlevé toute sa vie.