








Guide Utilisateur

Principe de jeu :



Le principe du jeu est très simple et cool : il faut diriger le « **YOU** », il peut être n'importe quel élément, un mur , un drapeau , une boule de lava , comme aussi il peut être plusieurs éléments au même temps, quatre « **YOU** » par exemple se déplacent tous au même temps. Le « **YOU** », est dirigé par l'utilisateur grâce touche du clavier. **L'objectif est de satisfaire la règle** « **IS WIN** » . C'est-à-dire dès que « **YOU** » touche l'élément qui te permet de gagner, le jeu est terminé dans ce cas, vous avez gagné et vous allez passer au niveau suivant, sinon vous rester dans le même niveau et c'est une (Boucle  infini)....

Activations & Désactivations des règles :

Une règle est dite valide si elle peut se lire de gauche à droite OU de haut en bas, donc celle-ci est activé,

Exemple: On a  ainsi que



Donc, si ce Baba  touche  Vous avez perdu....

Un mot peut être utilisé plus d'une fois si la règle ainsi formée respecte les conditions plus haut.

Paramètre et arguments :

Nous avons fait un système de lecture d'arguments, notre liste des niveau est de forme levelX.txt ou X est le numéro de l'énigme, il y'en a 7 au total, de 0 à 6 Donc levelX à utiliser avec l'argument -level. Par exemple --level level4 lance le niveaux 4 si on gagne le jeu s'arrete.

Pour l'argument --levels, ça prend le nom du dossier, dans notre répertoire le dossier des énigmes est par default « levels ».par exemple --levels levels lance premier level si vous gagnez il passe au niveau suivant.

Utilisation « build.xml » :

Notre fichier build.xml fonctionne correctement, pour le tester, une fois vous avez importé le Java Project :

Clique droite sur le build.xml--->Run As---> Ant build

Cela crée aussi le fichier « baba.jar » qu'on pourra exécuter à partir du terminal. Le fichier lance la commande qui génère la Javadoc correspondante au projet à consulter dans « docs/doc »

Démarrage:

Prérequis : Posséder Java (JRE) 1.8 (ou supérieur) et la librairie Zen5 d'installée et présente dans la variable d'environnement « PATH » de votre système d'exploitation.

Pour lancer le jeu, rien de plus simple avec la commande **java -jar baba.jar** .

Pour quitter le jeu, il vous suffit de faire de cliquez sur la touche<< Q >> .