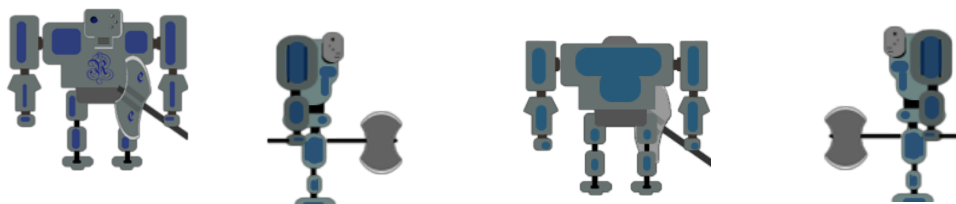




Manuel de l'utilisateur



Juin 2012

I | Installation

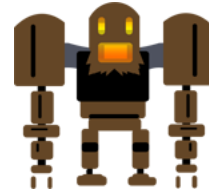
a) Comment installer ?

Pour installer Marre des Robots®, il faut télécharger le jeu sous forme d'un fichier jar. Il est alors possible de le lancer par la commande `java -jar marreDesRobot.jar`

b) Personnaliser le jeu

Dans Marre des Robots®, il est possible de personnaliser le jeu afin d'afficher ses propres images pour représenter ses robots. Pour ajouter un nouvel habillage de robot, il faut suivre les trois étapes suivantes:

1. Il faut déposer dans le dossier `./src/sim/tricycle/ihm/images/robots/` l'image principale du robot. C'est à dire celle qui apparaît dans le panneau de sélection des robots.



Destructeur.png

`./src/sim/tricycle/ihm/images/robots/`

2. Il faut ajouter pour chaque couleur d'équipe la lettre 'B' pour l'équipe bleu, 'N' pour l'équipe noire, 'J' pour l'équipe jaune et 'R' pour l'équipe rouge dans le dossier aCharger.



DestructeurR.png

3. Il faut ensuite charger les différentes images selon les positions des robots. dans le dossier `./src/sim/tricycle/ihm/images/aCharger/`. Pour que l'affichage soit correct il faut respecter un standard dans les noms des images :

- L'image de face est considérée comme l'image principale.
- L'image de dos doit avoir comme suffixe à l'image principale : "Dos".
- Pour l'image tournée sur la droite: "D".
- Pour l'image tournée sur la gauche: "G".



DestructeurR.png DestructeurDosR.png

`./src/sim/tricycle/ihm/images/aCharger/`

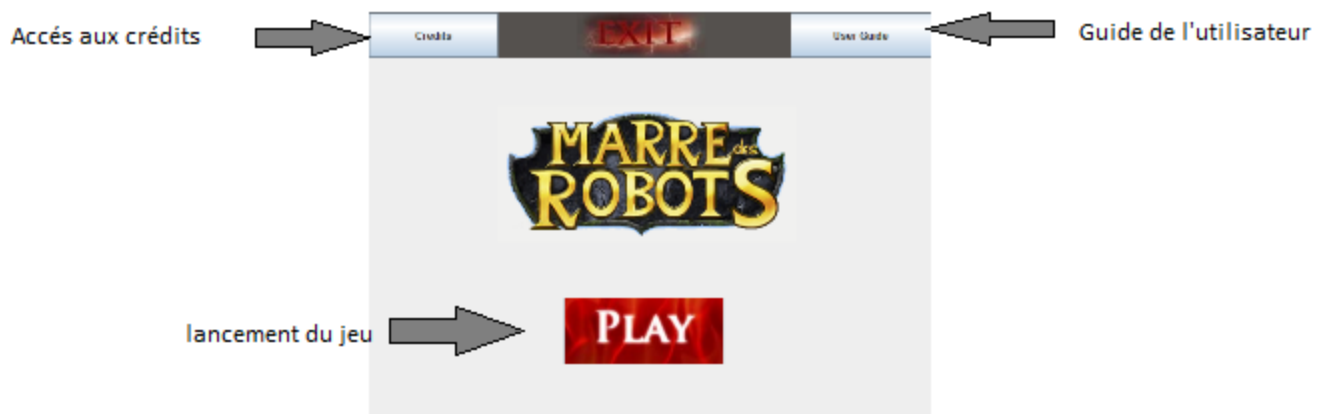
II | Utilisation

a) Ecriture des automates

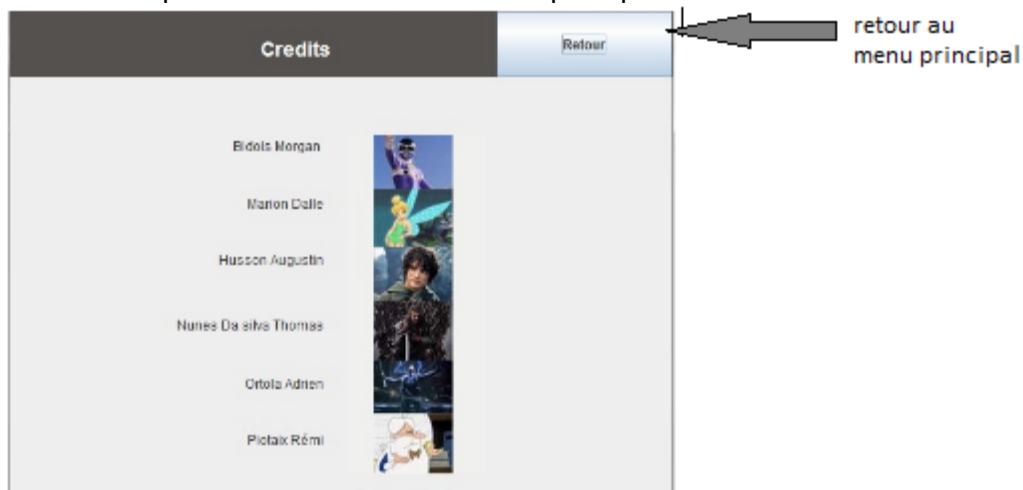
b) Création d'une partie.

Menu principal

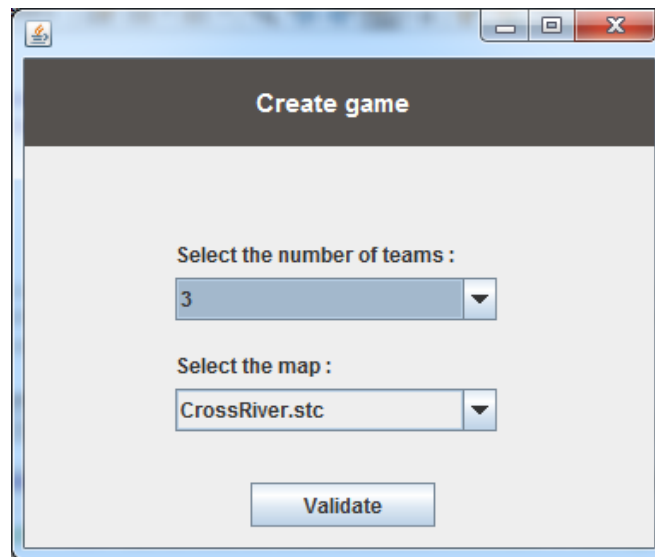
La création d'une partie de de Marre des Robots® se fait en plusieurs étapes. Lors du lancement d'une partie on accède au menu principal. A partir de ce menu, il est possible d'accéder à la page des crédits, afficher sous format pdf ce manuel ou de lancer une partie.



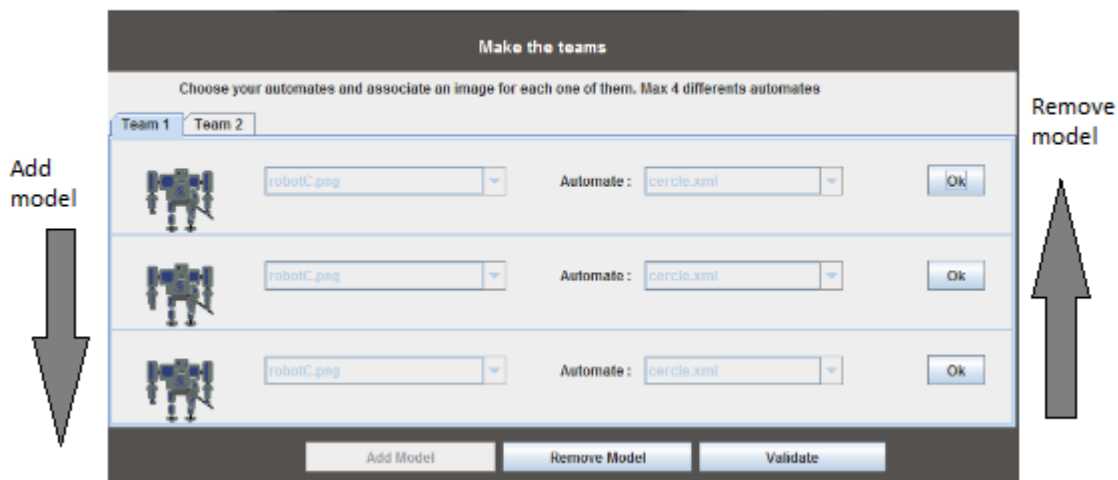
A partir des crédits on peut ensuite revenir au menu principal.



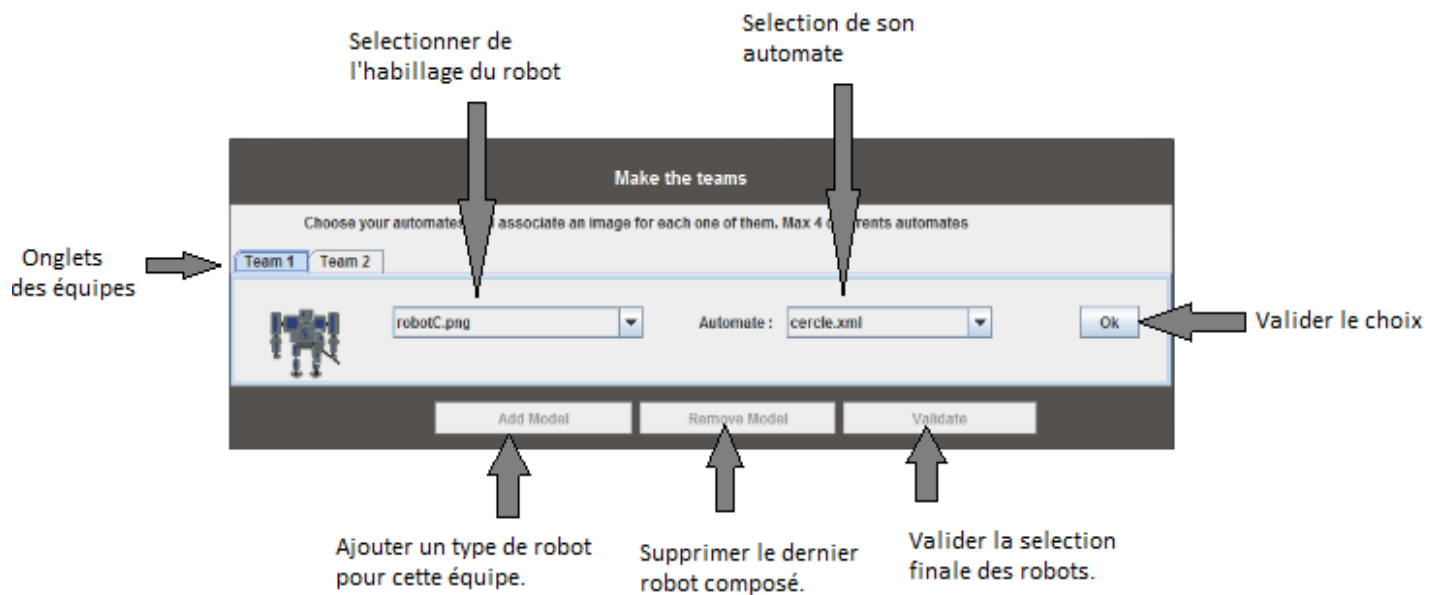
En lançant une partie en appuyant sur PLAY, Une nouvelle fenêtre s'affiche permettant de sélectionner le nombre d'équipes (2 à 4) ainsi que la carte choisie.



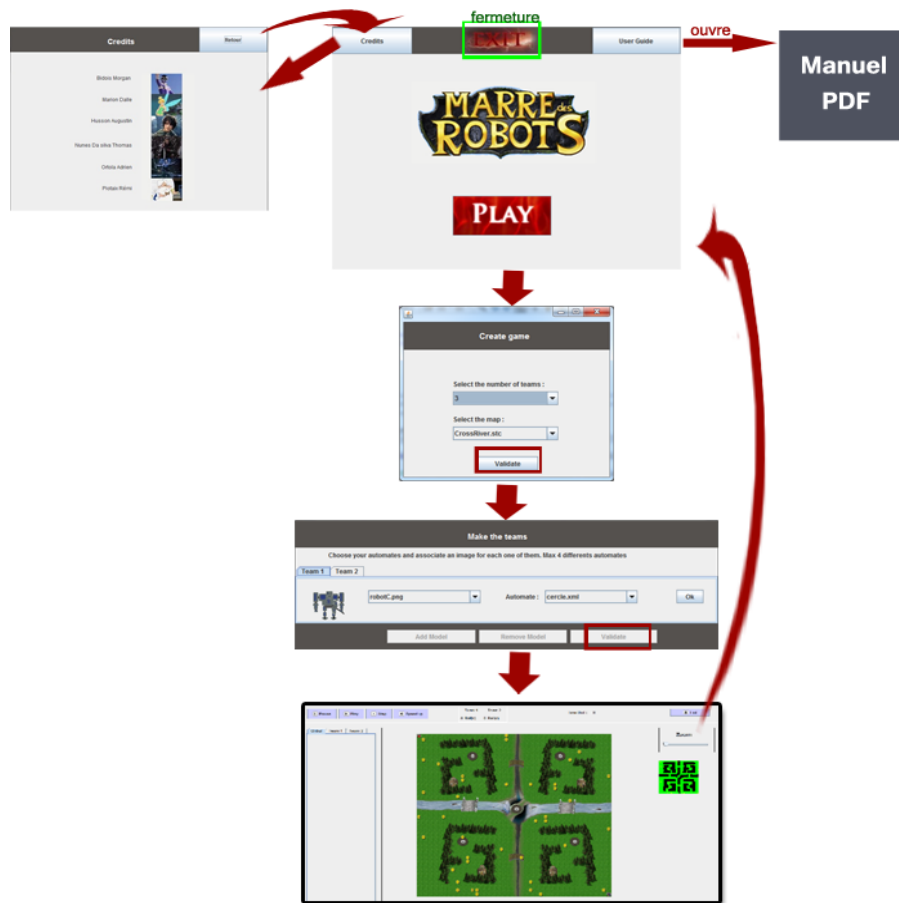
En validant ce choix, on accède à la composition des équipes. Le nombre d'onglet correspond au nombre d'équipes choisies dans la fenêtre précédente. Pour chaque équipe il faut sélectionner les différents robots de chaque équipe. **Add Model** permet d'ajouter un type de robot pour l'équipe en cours de sélection. **Remove Model** supprime le dernier type de robot sélectionné.



Pour chaque robot il faut lui choisir un habillage et un automate puis valider en cliquant sur **OK**. Une fois que toutes les équipes possèdent au moins un type de robot validé, il est possible de lancer le jeu en cliquant sur **Validate**.

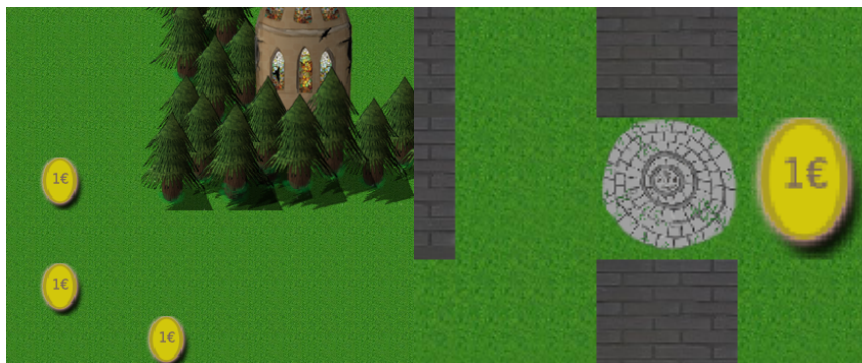


Une fois validé, le jeu se lance. Un bouton EXIT permet de revenir au menu principal et permet de relancer un jeu. Le diagramme suivant résume les différents liens existant entre les fenêtres:



c| Règles du jeu

Chaque équipe possède une base d'où apparaissent leurs robots. Les robots coûtent des pièces d'or récupérables si elles sont ramenées à la base. L'or permet d'acheter de nouveaux robots.



Pour gagner une partie il faut collecter un maximum de boules, celle n'apparaissent que si un point de contrôle est capturé. En effet ces points de contrôles commencent la partie dans un état neutre, si des robots sont présent sur celles ci, ils sont capturés et commencent à générer des boules de manière régulière.



Point de contrôle neutre

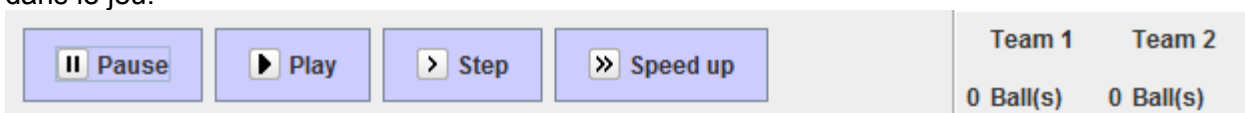
Point contrôlé par l'équipe bleu

Lorsqu'ils sont capturés ces points de contrôle change de couleur ils passent de gris à la couleur de l'équipe qui vient de capturer le point. En cas de combat sur ce point, celui ci ne peut être capturé.

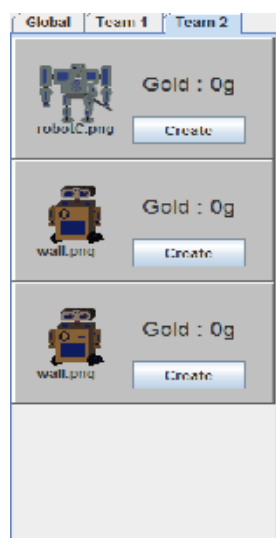
d| Interface du jeu

Gestion du temps

L'interface permet de gérer le temps, il est possible de mettre sur pause et de relancer le jeu, de l'accéléré **SPEED UP** ou encore de lui faire exécuter des action pas à pas grace à **STEP**. L'affichage du nombre de balle par équipe s'adapte en fonction du nombre d'équipe présente dans le jeu.



Système d'onglets



Des onglets permettent de naviguer entre les cartes des équipes et la carte objective. A partir de ses onglets on peut connaître les différents types de robots possibles ainsi que leurs prix.

Les onglets indiquent également les ressources dont disposent chaque équipe.



Zoom et mini carte

Le Jeu dispose d'un zoom sur la carte qui peut être contrôlé par un bouton ou avec la molette de la souris. En cliquant sur la carte, l'utilisateur peut alors la déplacer. Pour accéder à des zones éloignées, la mini carte permet non seulement d'avoir une vue globale du jeu mais aussi de recentrer la carte sur un point précis.

La mini carte se désactive si la carte est entièrement visible dans la fenêtre du jeu.

