



Université
Gustave
Eiffel



INSTITUT
D'ÉLECTRONIQUE
ET D'INFORMATIQUE
GASPARD-MONGE

Université Gustave Eiffel
Licence 3 Informatique
Programmation Orientée Objet avec Java
Groupe 2 et Groupe 3
Année universitaire 2020-2021

Manuel utilisateur – Baba Is You

Étudiants : HAMADI Andil-dine (Gp. 2), JAAFRI Amyr (Gp. 3)

Avant - propos

Le lecteur trouvera dans ce fichier les informations concernant le déroulement de la phase de jeu.

Préambule

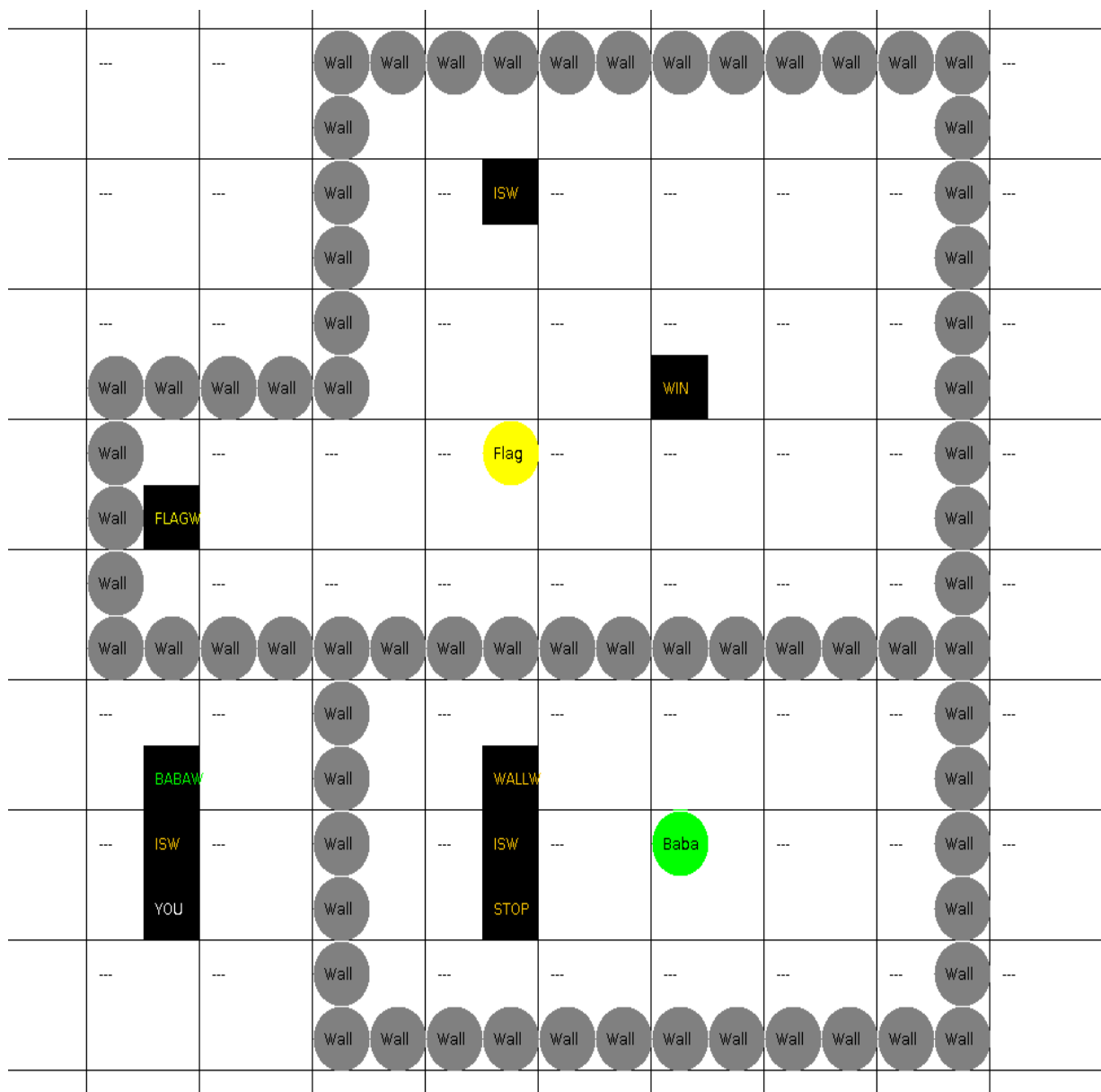
Baba is You est un jeu de **casse-tête**. Il s'agit pour le joueur de remporter une partie à la suite d'un ou plusieurs déplacements de **règles** et d'**items** dans le labyrinthe.

Pour ce faire, le joueur contrôle un petit lapin **Baba** qui lui permet de se mouvoir sur le plateau.

Déroulement

Introduction

Ce **Baba is You** comporte **5 niveaux**. A chaque niveaux les **items** sont caractérisés par des **cercles** et les **mots** par des **rectangles noirs**. Sur les **items** s'affichera une chaîne représentant son nom (*Rock, Water, etc ...*), sur les **opérateurs** et les **noms** s'affichera une chaîne représentant son nom suivit de 'W' pour 'Word' (**exemple** : *WALLW, ISW, etc ...*). Chaque niveau contient au moins une combinaison de règles gagnantes. Pour lever l'écran noir et débiter la partie, il suffira de presser une des touches directionnelles du clavier.



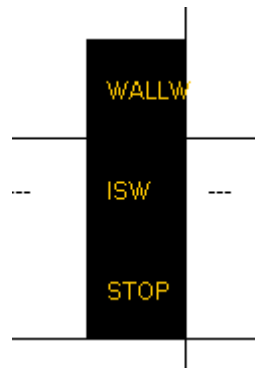
Capture du niveau 2

1. Déplacement

Pour se déplacer l'utilisateur utilisera les touches directionnelles du clavier.

2. Règle

Pour former une règle valide et donc effective sur le monde, il faut que **TOUT** les mots soient dans l'ordre (*resp.* **Nom**, **Operation**, **Attribut**) et adjacents entre eux . Ainsi, la règle suivante est valide :

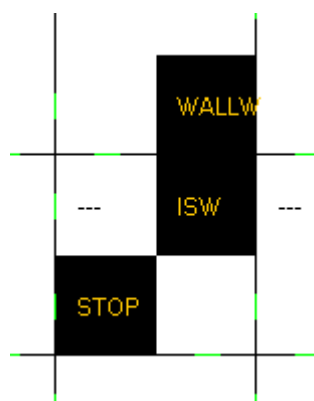


Dans cet exemple les items Wall ne seront ni déplaçable, ni traversable.

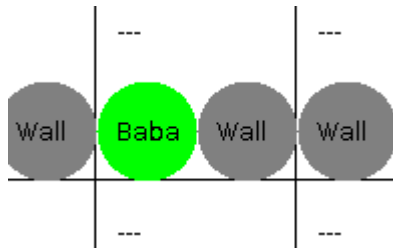
Cependant, il arrive que des règles ne respectent pas cet ordre et son donc invalide. Pour y remédier il suffit de les déplacées et de les réordonner en poussant une des quatre face du rectangle.

3. Item

Les items (*Wall, Rock, Water, etc ...*) interagissent différemment en fonction des règles du monde. Ainsi, si nous avons dans le monde la règle suivante :



Alors nous pourrons effectuer la manœuvre suivante :

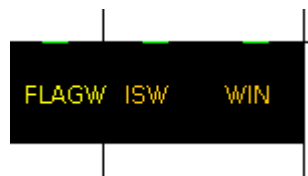


Dans cet exemple, le joueur Baba marche sur l'item Wall.

En outre, un item ne possédant aucune règle valide est considéré comme étant traversable.

4. Victoire

Pour gagner, il faut marcher sur un item possédant l'attribue *Win*. Ainsi, si nous avons :



Alors, il suffira de marcher sur un item *Flag* pour remporter la partie.

5. Défaite

Il existe deux cas de défaite :

- Le joueur à marché sur un item qui possède l'attribut *Defeat* ;
- Il n'y a aucun item qui possède l'attribut *You*.

Annexe

- Cette section répertorie respectivement les mots de règles existants dans les niveaux et leur items associés.

- **BabaW** (*Baba*)
- **FlagW** (*Flag*)
- **RockW** (*Rock*)
- **SkullW** (*SkullW*)
- **WallW** (*Wall*)
- **WaterW** (*Water*)

- Cette section répertorie les définitions des attributs existants dans les niveaux.

- **You** : le déplacement sur l'item associé provoque une défaite ;
- **Defeat** : le déplacement sur l'item associé provoque une défaite ;
- **Push** : l'item associé peut-être déplacé ;
- **Sink** : l'item associé provoque une défaite en cas de déplacement sur celui-ci, et peut-être supprimer à l'aide d'un autre item ;
- **Stop** : l'item associé ne peut-être traversé ou déplacé ;
- **Win** : le déplacement sur l'item associé provoque une victoire.