

Mono Kong

Documentation utilisateur



Fig. 0 Donkey kong

source: <https://wallpaperaccess.com/donkey-kong>

Travail pratique individuel (TPI)

Gama Tiago - 09 Juin 2020

Maître d'apprentissage : Stéphane Garchery

INTRODUCTION	2
Installation	2
Utilisation	2
Touches	2
Menu d'accueil	3
Page d'informations	4
Donkey Kong	5

INTRODUCTION

L'application Mono Kong réalisé lors du TPI 2020 est une récréation du premier niveau du jeu célèbre Donkey Kong de Nintendo en monogame, où Mario et Kong ont été introduits pour la première fois. Le but du jeu est d'amener Mario jusqu'à la princesse en esquivant les obstacles.

Ce manuel se concentrera sur le rôle de l'utilisateur dans le jeu.

Installation

L'installation du programme est très simple, sur un pc il suffit de dézipper le programme et lancer l'exécutable. Sur la borne de l'école il faut ajouter le programme au menu développé par les techniciens, lancer le menu et ensuite chercher le jeu Mono Kong et le lancer.

Utilisation

Touches

Les entrées disponibles à l'arcade de l'école sont la barre supérieure de boutons, un joystick et un groupe de six boutons à côté du joystick.

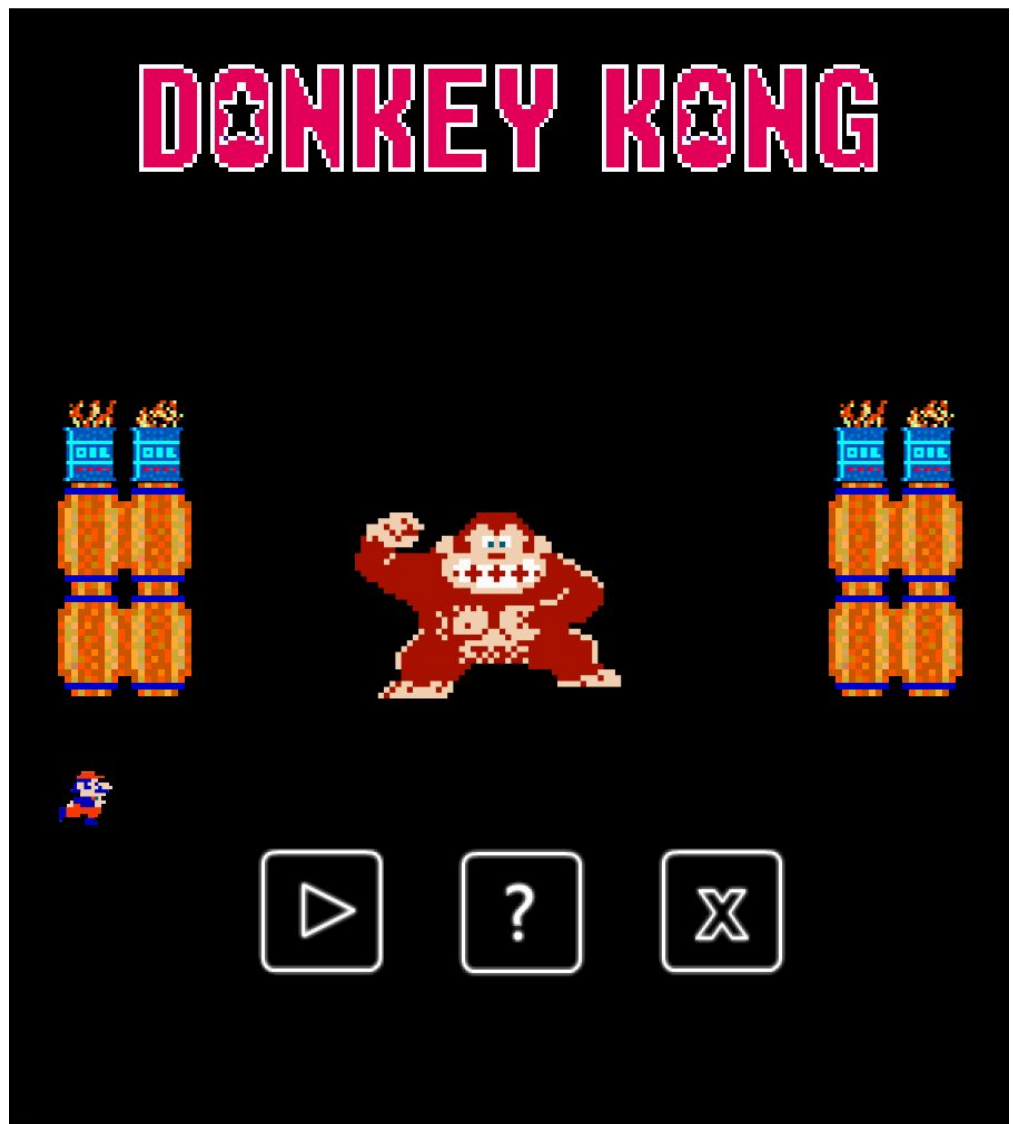
Étant donné que l'application a été conçue pour être utilisée dans l'arcade, elle ne présente pas les entrées PC, mais pour les remplacer, vous pouvez utiliser WASD pour tout ce qui concerne le joystick, ESC pour la barre supérieure des boutons et la barre d'espace pour les autres boutons.

Menu d'accueil

En entrant dans l'application, la première chose que vous rencontrerez sera le menu d'accueil. Ce menu sera l'intermédiaire entre le reste de l'application. Vous pourrez accéder soit au jeu, soit à une page expliquant les différentes touches ou alors quitter le jeu.

Pour accéder à ces différentes pages, vous devrez déplacer Mario, que vous pouvez contrôler avec le joystick, vers l'un des trois boutons du menu. Les trois boutons étant une flèche à droite qui vous permettra de démarrer le jeu, un point d'interrogation qui vous amène vers la page expliquant les différentes touches du jeu et une croix qui fermera le jeu.

Fig. 1 Menu d'accueil



Page d'informations

Si vous aviez décidé d'aller à la page d'informations, vous serez confronté avec une représentation de ce que chacune de vos actions sur les différentes touches provoquera lorsque vous serez en jeu.

La première image montre que le déplacement latéral du joystick fera que Mario se déplace vers la direction du joystick.

La deuxième image montre que déplacer le joystick verticalement au centre d'une échelle fera Mario monter ou descendre l'échelle.

Et enfin, la troisième photo montre que vous pouvez utiliser n'importe lequel des boutons à côté du joystick pour faire sauter Mario.

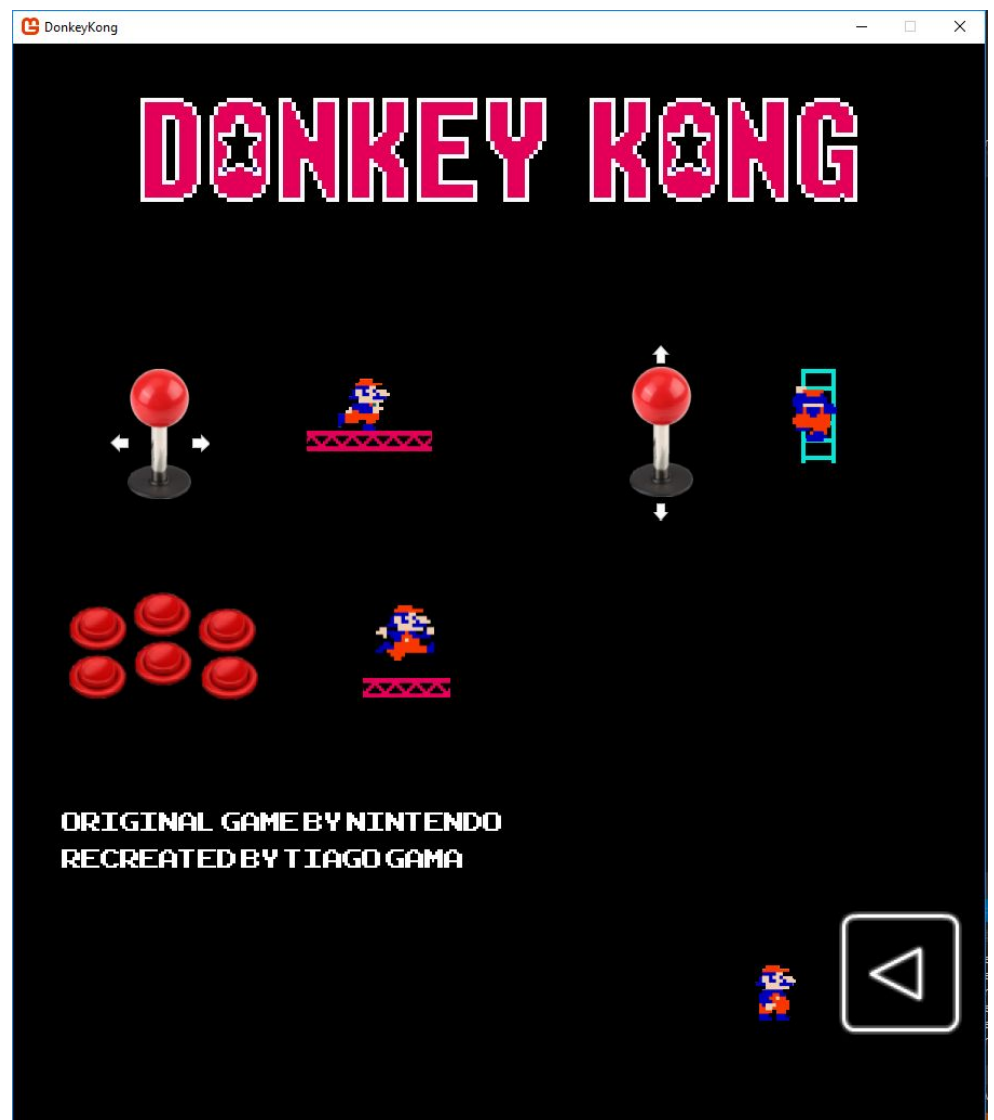


Fig. 2 Page d'informations

Donkey Kong

Maintenant, pour notre jeu, vous utiliserez tous les mouvements que vous avez appris tout en observant la page d'informations. Votre objectif est d'atteindre la princesse, pour cela vous allez passer d'un bout à l'autre de chaque plateforme, puis monter chaque échelle pour aller sur la plateforme au dessus, tout cela en sautant pour éviter les tonneaux lancés par Kong.

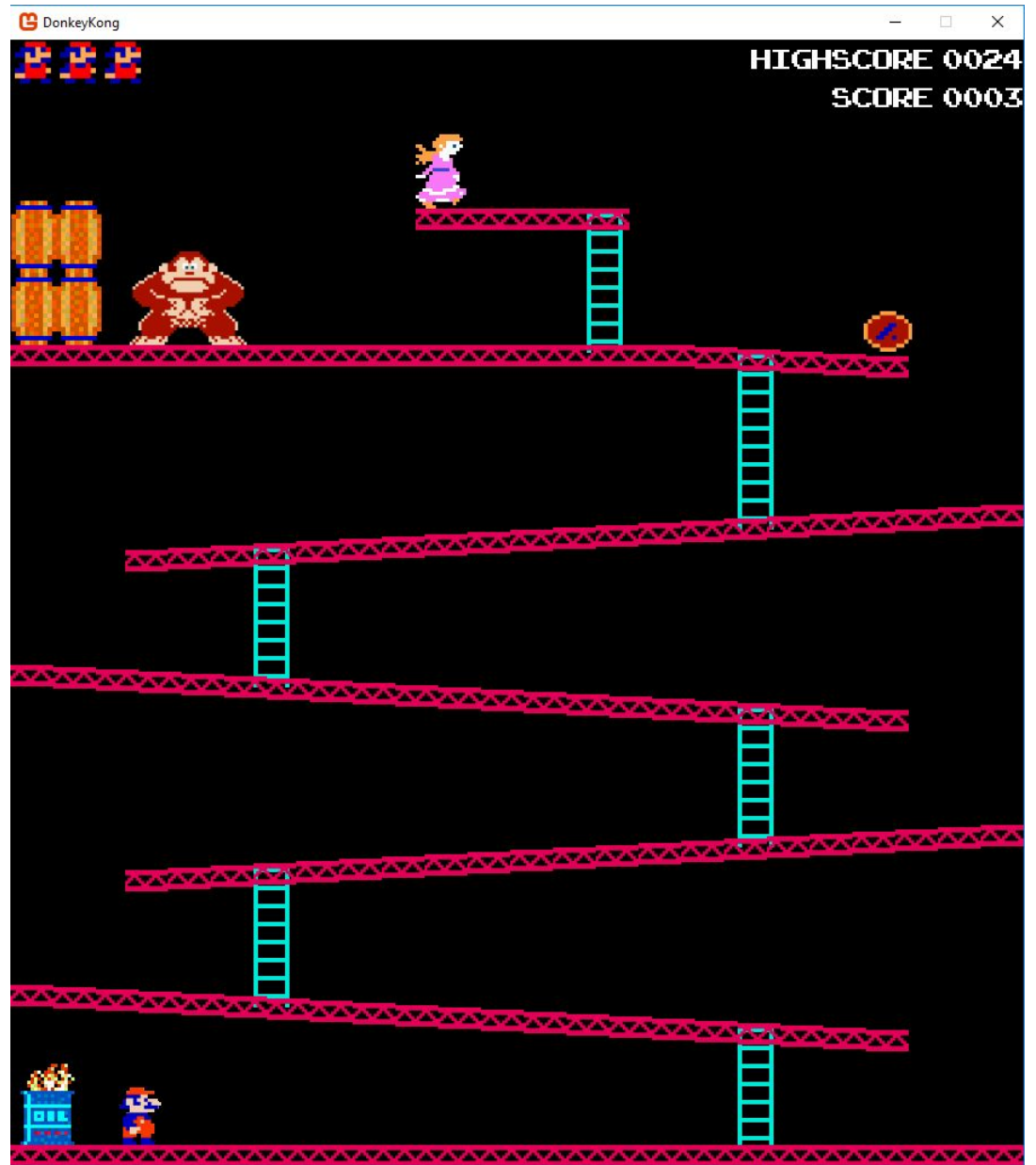


Fig. 3 Zone de jeu