

Manuel Utilisateur

1. Introduction

Ce manuel contient toutes les informations utiles pour pouvoir utiliser l'environnement évolutif le mieux possible. Vous trouverez toutes les fonctionnalités de cet environnement ainsi que tous les paramètres permettant de créer l'environnement de votre choix.

2. Environnement

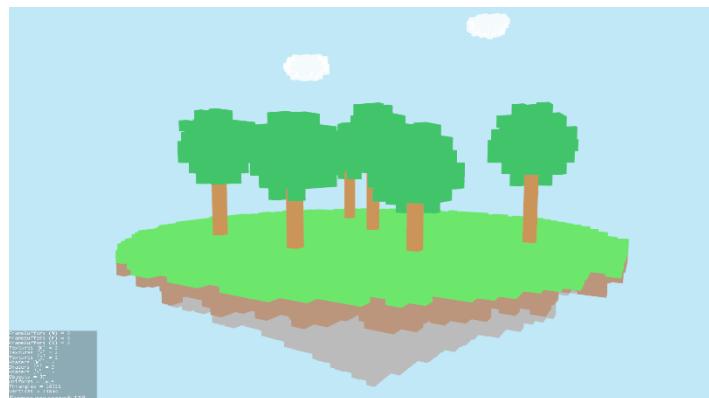
2.1. Réglages de la vue de l'environnement.



Voici l'environnement de base, dans lequel on apparaît avant d'avoir généré un monde avec ses paramètres.

Les touches :

- F11 : Passe en mode plein écran / sort du mode plein écran.
- L : Change le mode de luminosité :



Luminosité off



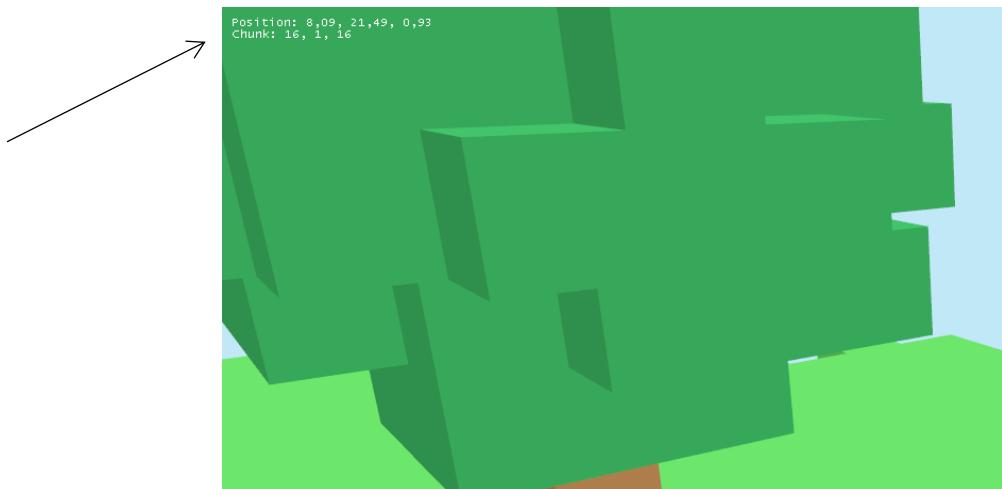
Luminosité on

- T : Affiche les arêtes des polygones :

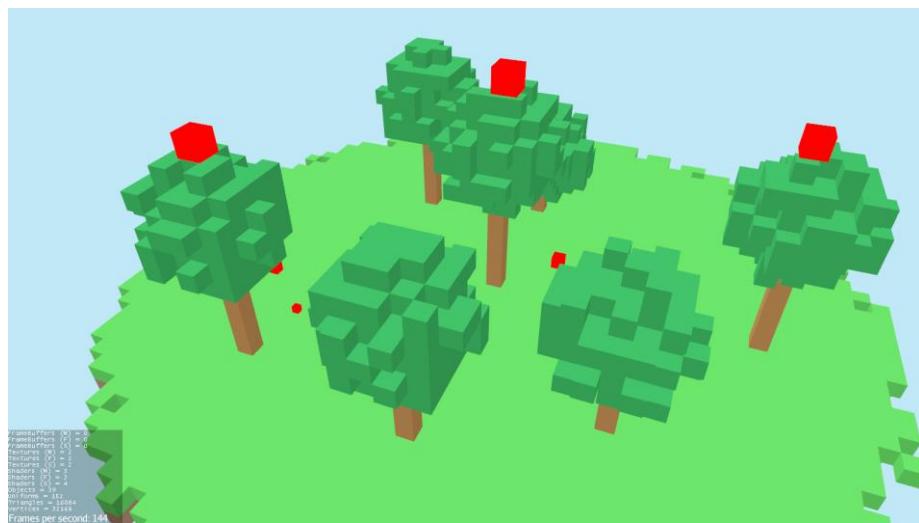


Une fois T tapé

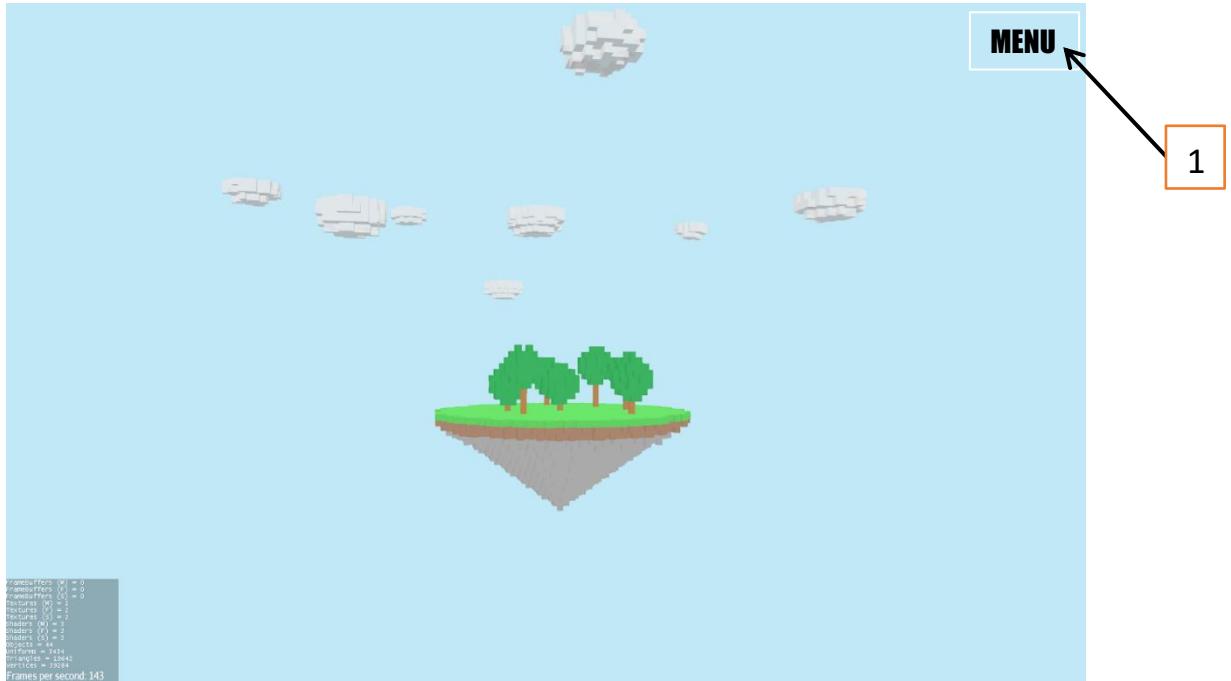
- F3 : Affiche les coordonnées du joueur :



- Z, S, Q, D : Avancer / Reculer, Aller à droite / Gauche.
- CTRL : Augmenter la vitesse de déplacement
- SHIFT/ESPACE : Monter / Descendre
- P : Permet de faire apparaître une entité (actuellement un simple bloc rouge de taille aléatoire entre 0.3 et 1.5) affecté par la physique. (*debug*)



2.2. Réglages paramètres environnement (prévu, pas encore implémenté)



```
Variables:
x = 0
y = 0
z = 0
humidity (M) = 1
temperature (T) = 25
light (L) = 25
wind (W) = 2
clouds (C) = 2
object = 44
triangles = 11841
vertices = 39314
Frames per second: 143
```

- Appuyer sur le bouton MENU afin d'ouvrir le menu déroulant (1).

Image menu

- Humidité
- température
- densité végétation
- relief
- (météo)

2.2. Réglage du temps

Image menu (flèche sur le temps)

2.3. Visualiser les statistiques des espèces

Image stat + espèce dans l'environnement