

# Manuel Utilisateur

### **AJOUT DEPUIS LE SPRINT 1 :**

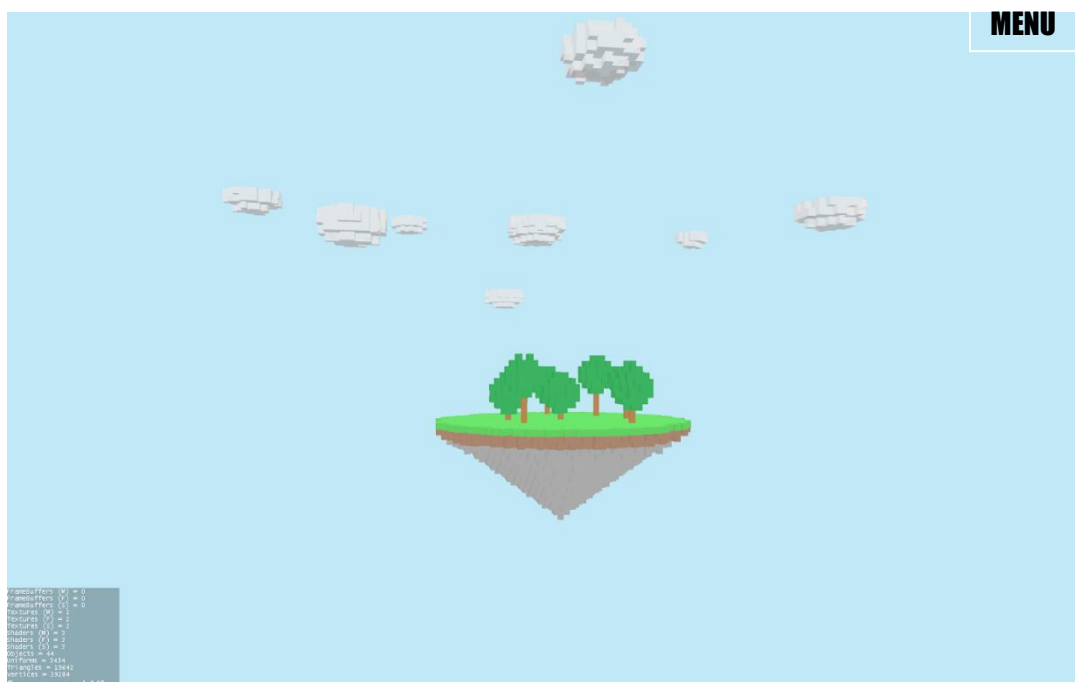
- Possibilité **d'appuyer sur V** pour se déplacer en caméra libre/passer en vue 1<sup>ère</sup> personne avec la dernière entité Player apparue (avec P).
- En vue 1<sup>ère</sup> personne, possibilité **d'appuyer sur F5** pour passer en vue 3<sup>ème</sup> personne.

# 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.

## 1. Environnement

## 2.1. Réglages de la vue de l'environnement.



Voici la vue de base de l'environnement.

### Les touches :

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

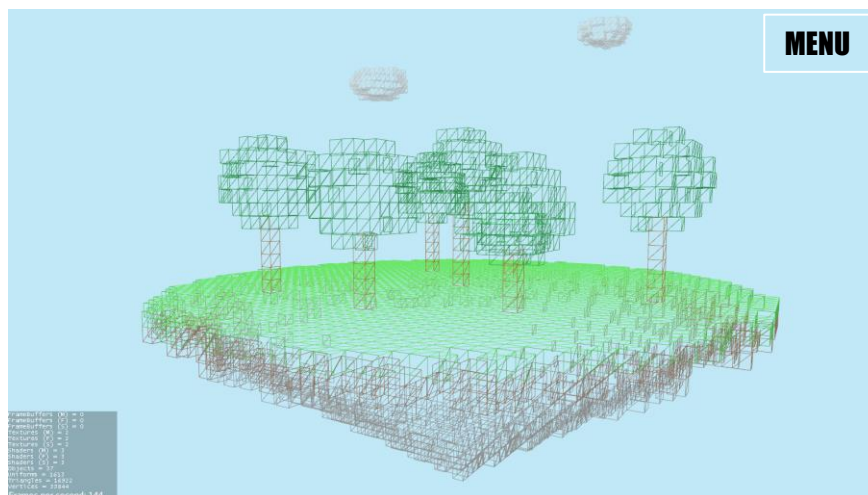


Avant de taper L



Une fois L tapé

- T : Affiche les arêtes des blocs :



Une fois T tapé

- F3 : Affiche les coordonnées du joueur :

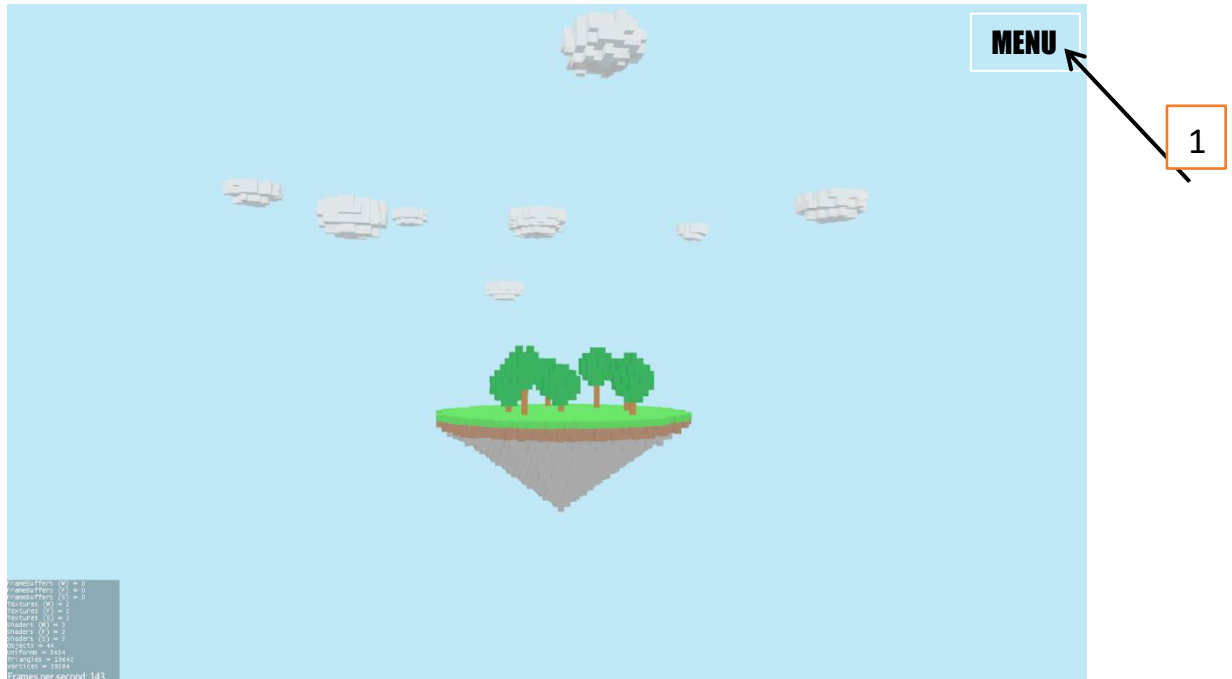


- Z, S, Q, D : Avancer / Reculer, Aller à droite / Gauche.

Voici un résumé et d'autres touches permettant le contrôle de la vue :

```
private void setupInputs() { 1 usage
    // Configuration des mappings (association touche/action)
    inputManager.addMapping(ACTION_TOGGLE_WIREFRAME, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_T));
    inputManager.addMapping(ACTION_TOGGLE_LIGHTNING, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_L));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_FORWARD, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_Z));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_BACKWARD, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_S));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_LEFT, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_Q));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_RIGHT, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_D));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_UP, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_SPACE));
    inputManager.addMapping(ACTION_MOVE_DOWN, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_LSHIFT));
    inputManager.addMapping(ACTION_SPEED_FLY, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_LCONTROL));
    inputManager.addMapping(ACTION_SPAWN_PLAYER, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_P));
    inputManager.addMapping(ACTION_TOGGLE_FULLSCREEN, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_F11));
    inputManager.addMapping(ACTION_TOGGLE_COORDINATES, new KeyTrigger(KeyInput.KEY_F3));
```

## 2.1. Réglages paramètres environnement



- 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 + espece dans l'environnement (pas encore fait donc jsp si je le mets)