

Projet long de Technologie Objet

Manuel Utilisateur

Itération n°3

Groupe IJ-1

Fainsin Laurent
Guillemin Johan
Guillot Damien
Heurtebise Tom
Jourdan Pierre-eliot

Département Sciences du Numérique
Première année
2020 — 2021

Table des matières

1	Présentation	3
2	Lancer l'application	3
3	Menu principal	3
4	Paramètres généraux	4
5	Crédits	6
6	Partie	6
7	Menu pause	9
8	Menu de fin de partie	10

1 Présentation

Sagittarius est un jeu type arcade tour par tour pouvant être joué de 2 à 5 joueurs. Le but d'un joueur est d'éliminer ses adversaires grâce à un arc, des flèches et, la mécanique principale du jeu, la gravité!

2 Lancer l'application

L'application est fournie dans un fichier .jar, celui contient l'ensemble des éléments nécessaires au bon fonctionnement du jeu vidéo. Avant de pouvoir exécuter l'application il vous faut d'abord vérifier dans un premier temps que Java (OpenJDK 8) soit installé sur votre ordinateur. Ensuite pour lancer le jeu, il vous faut entrer dans un terminal :

```
java -jar sagittarius.jar
```

Le jeu est basé sur openJDK 8 et libGDX, pour le lancer il vous faut la version correspondante du JDK

Nous vous recommandons aussi de le lancer avec Visual Studio Code en pressant Ctrl + F5

3 Menu principal

Le menu principal s'affiche lors du lancement du jeu. Depuis celui-ci l'utilisateur peut choisir de lancer une partie rapide (bouton play), d'accéder aux paramètres généraux du jeu, de voir les crédits du jeu ou bien de quitter l'application.

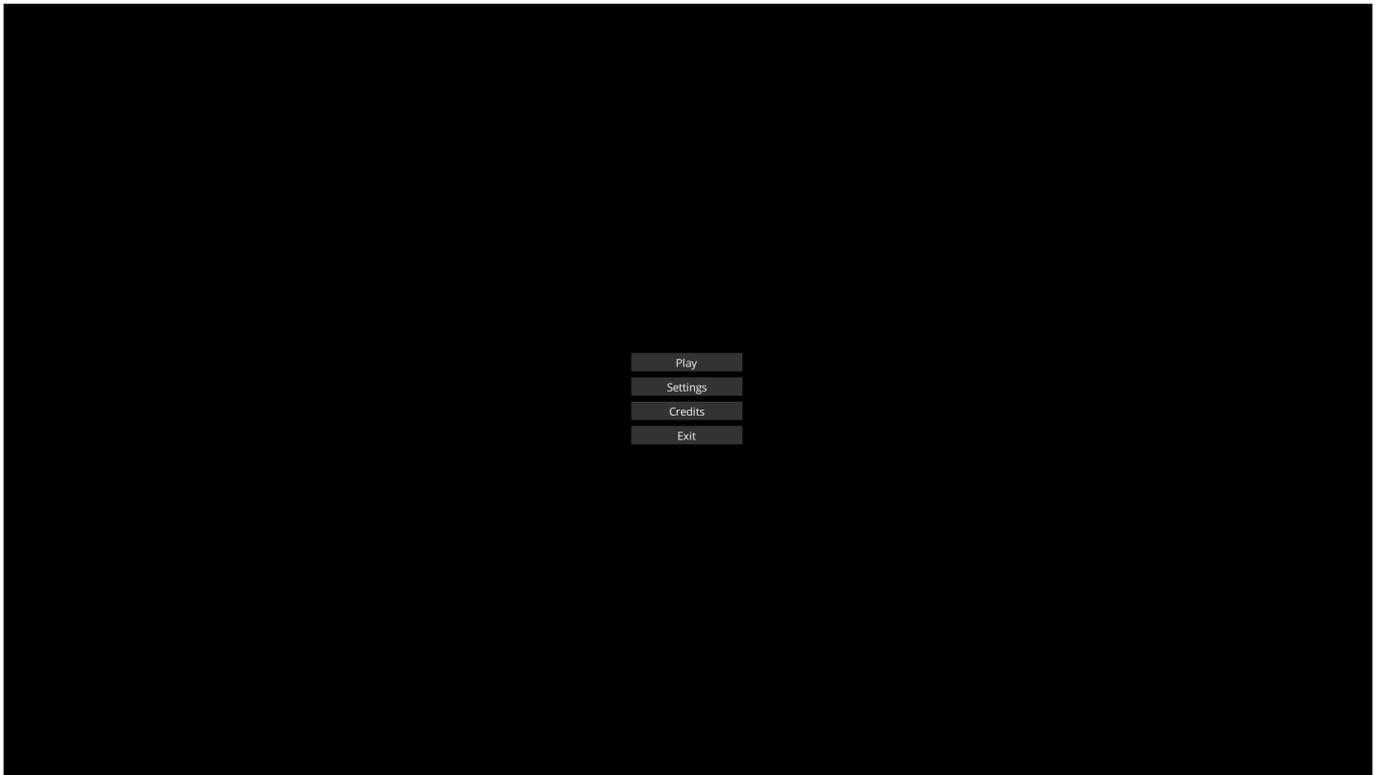


FIGURE 1 – Menu Principal

4 Paramètres généraux

Depuis ce menu, l'utilisateur peut choisir de changer des paramètres sonores comme le volume de la musique et des effets et des paramètres de partie comme le nombre de joueurs et de planètes ou la constante G . Le joueur a aussi la possibilité de changer les contrôles pour jouer. Le joueur peut également lancer un mode débogage pour observer la mécanique du jeu.



FIGURE 2 – Menu paramètres

5 Crédits

En lançant les crédits le joueur peut voir nos noms apparaître :

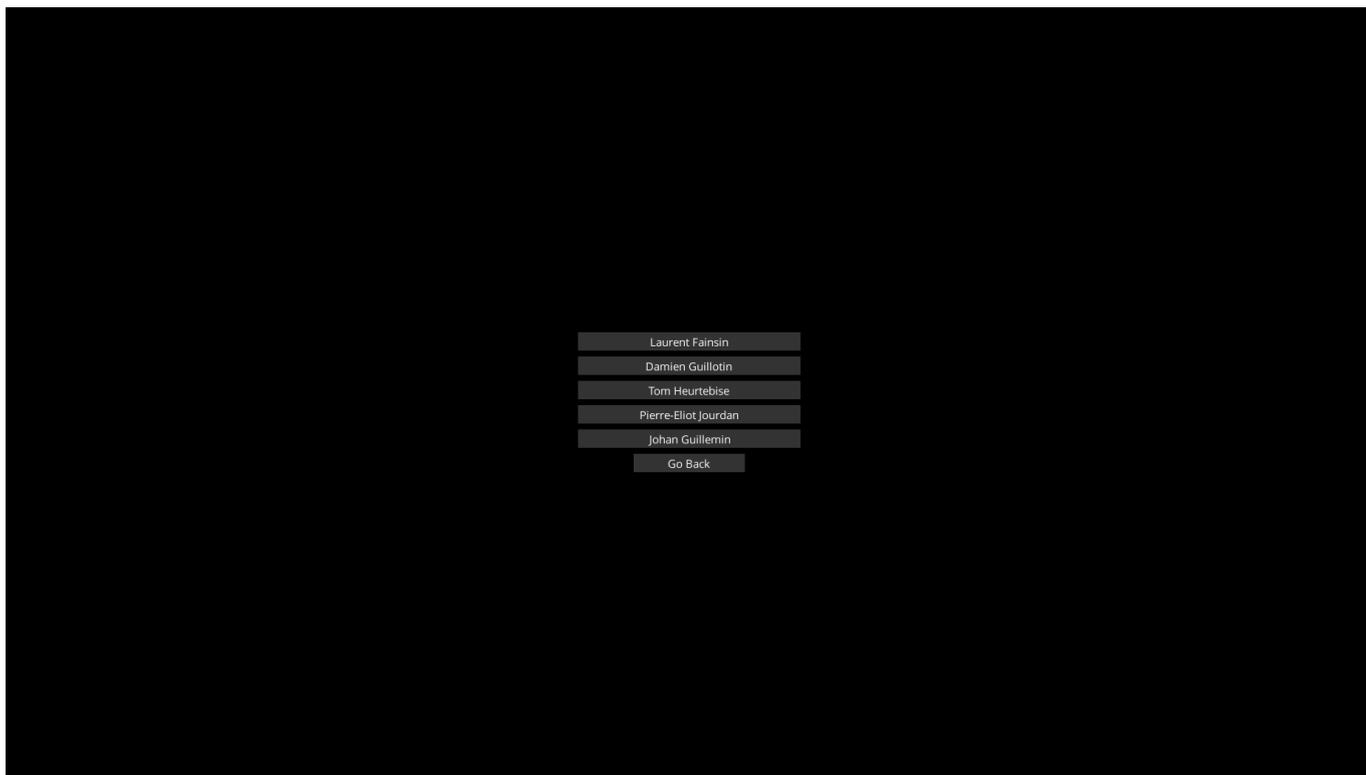


FIGURE 3 – Menu paramètres

6 Partie

Une fois la partie lancée, si l'utilisateur lance le mode debug et lance une flèche, il tombe sur l'écran ci dessous.

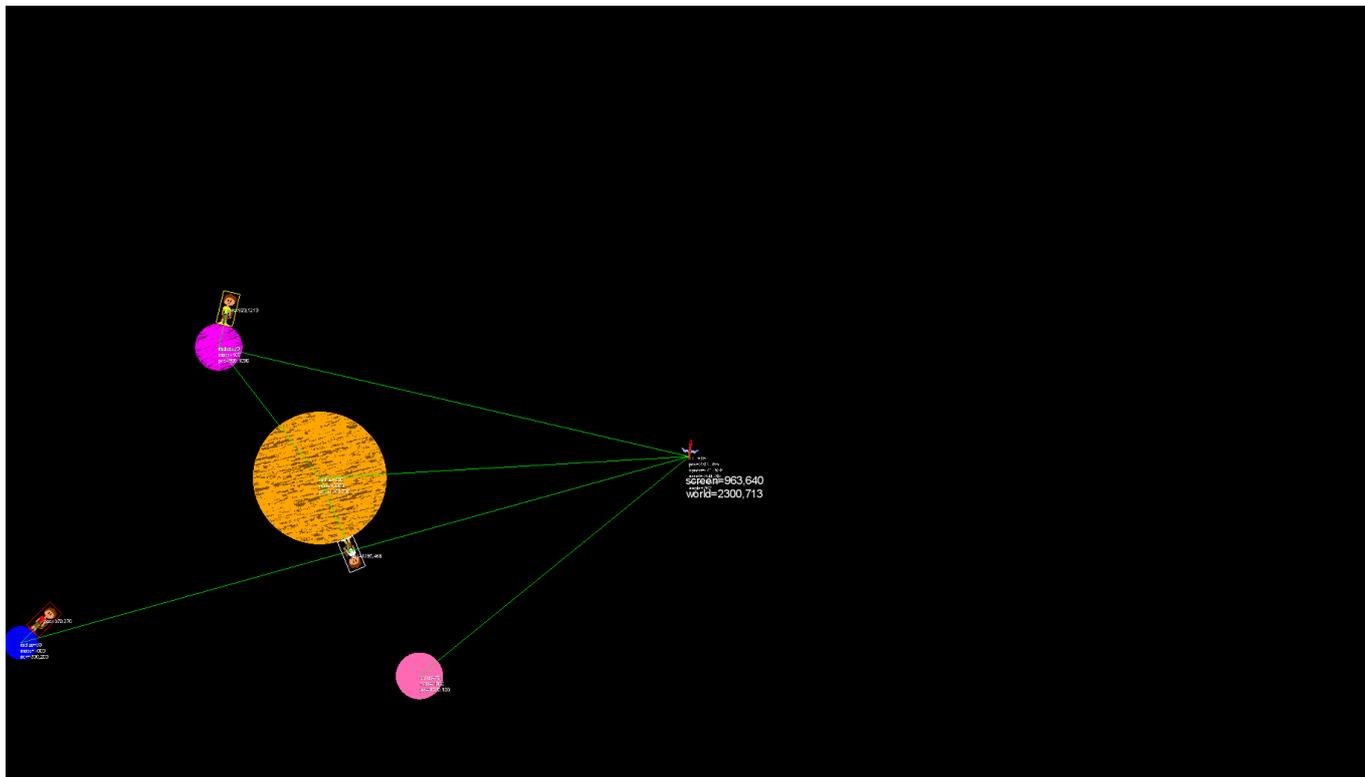


FIGURE 4 – Exemple d'écran au lancement d'une partie (version debug)

Dans ce mode il peut alors observer toutes les trajectoires ainsi que les forces d'attraction comme ci-dessous :

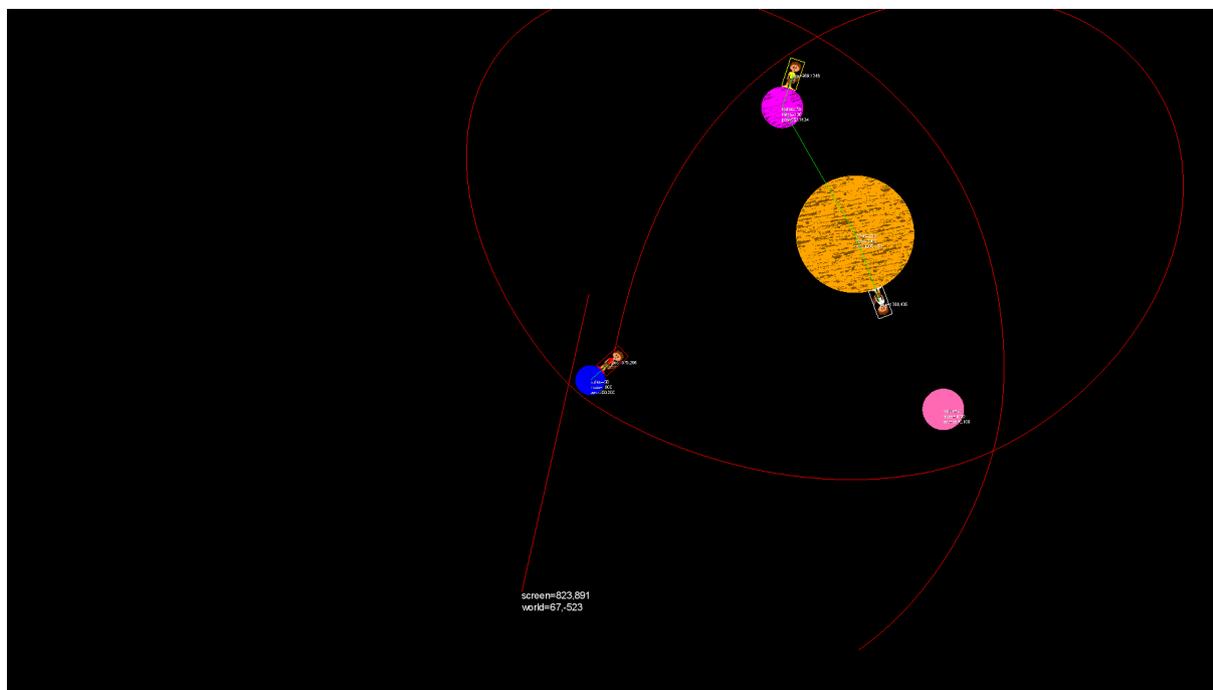


FIGURE 5 – Exemple d'un tir (version debug)

Dans une partie normale, l'utilisateur tombe plutôt sur un écran qui ressemble à celui-ci :

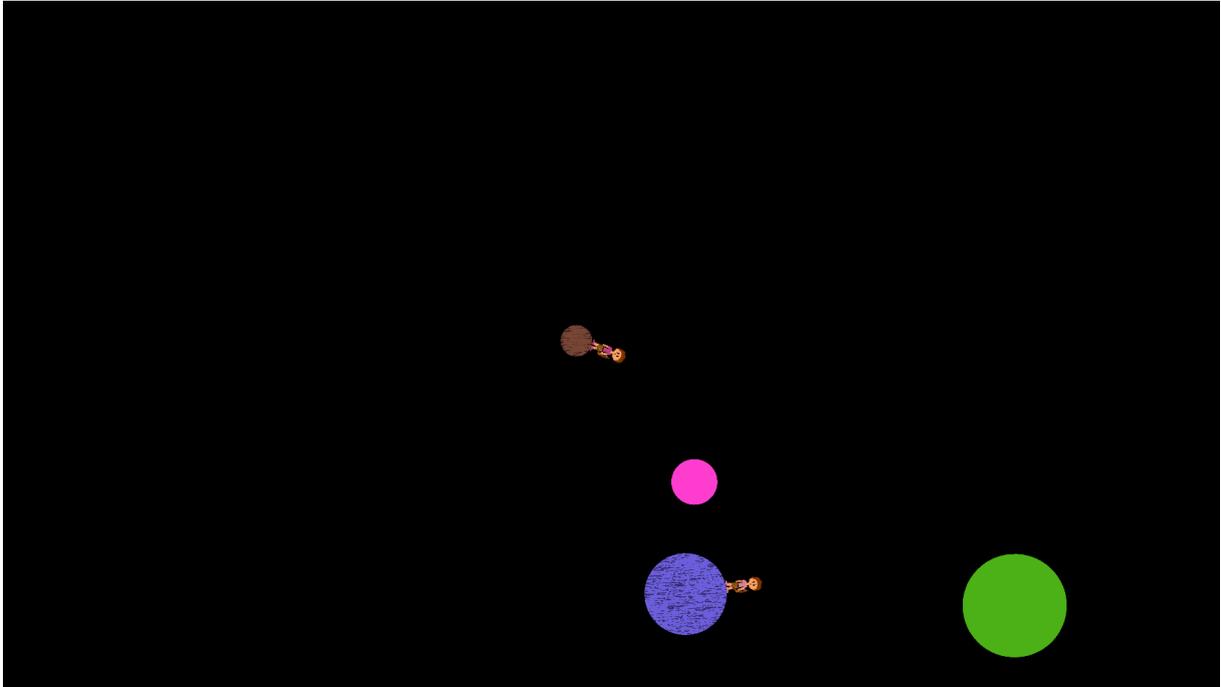


FIGURE 6 – Exemple d’un lancement normal de partie avec 4 planètes et 2 joueurs

En dézoomant (avec les flèches directionnelles haut et bas ou aux autres contrôles si changés) il peut alors jouer avec la caméra et se rendre compte de la position de ses ennemis. Evidemment, s’agissant d’un jeu au tour par tour, chaque participant choisit une couleur et joue uniquement le personnage correspondant.

Ainsi dans notre exemple, le joueur rouge commence. Il peut choisir de se déplacer en suivant le contour de la planète ou de tirer. Pour se déplacer il utilise les flèches du clavier. Une fois bien positionné, pour tirer, le joueur clique sur un endroit de l’écran et maintient le clic pour choisir la direction et la puissance de la flèche. Vous pouvez retrouver une illustration ci-dessous :

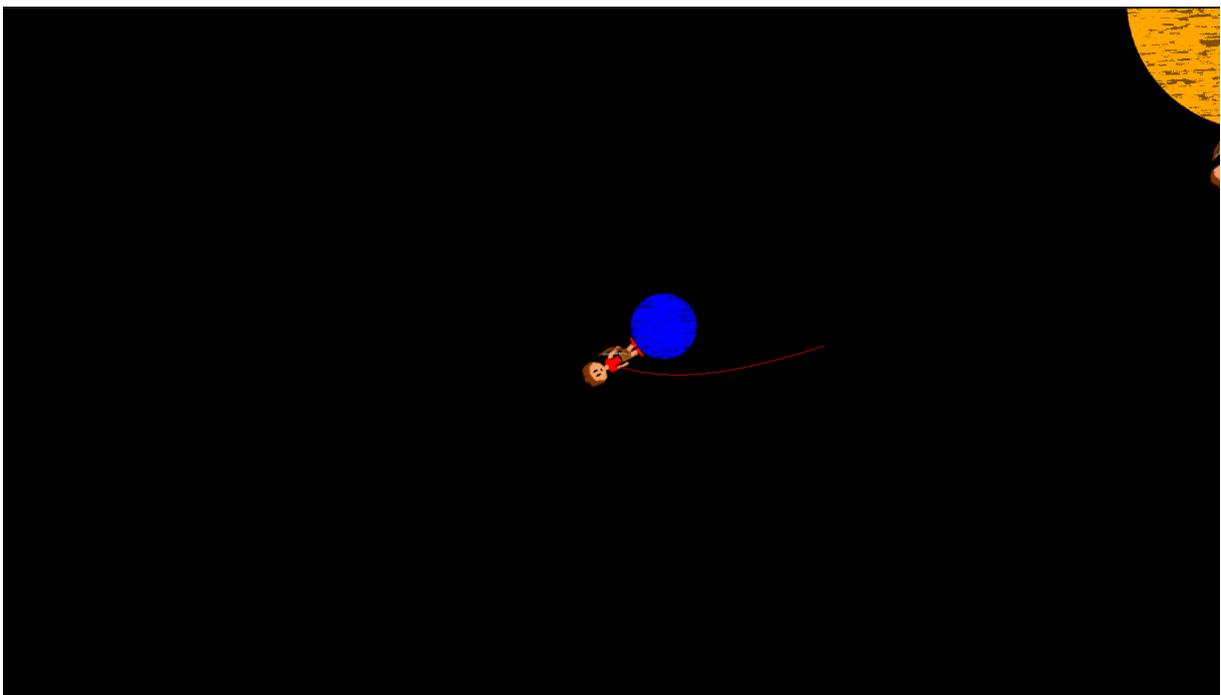


FIGURE 7 – Exemple d’un joueur qui est en train de viser

En relachant le clic de la souris, la flèche est lancée. Celle-ci ayant une durée de vie limitée, si,

au delà de ce temps, la flèche n'a pas touché de joueur ou d'objets celeste, elle disparaît. Si la flèche touche un joueur, celui-ci meurt. Au cours d'un tour, un joueur ne peut tirer qu'une flèche avant de laisser son tour au joueur suivant. Vous avez ci-dessous un exemple de tir par un joueur :

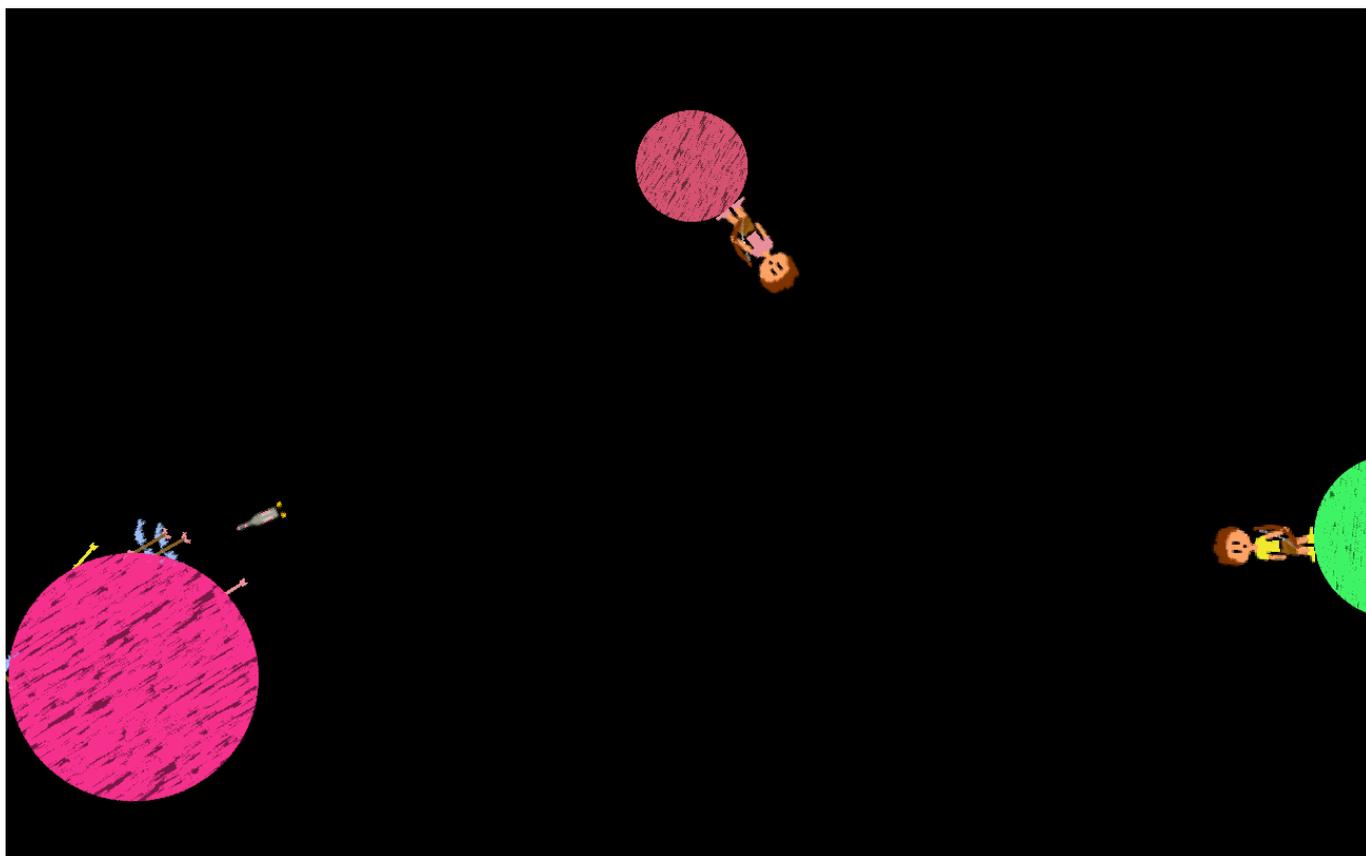


FIGURE 8 – Exemple d'un tir de joueur

7 Menu pause

Lors d'une partie, si l'utilisateur appuie sur la touche "Échap", un menu apparait. Depuis ce menu, le joueur peut retourner au jeu, changer quelques paramètres généraux ou revenir au menu principal.

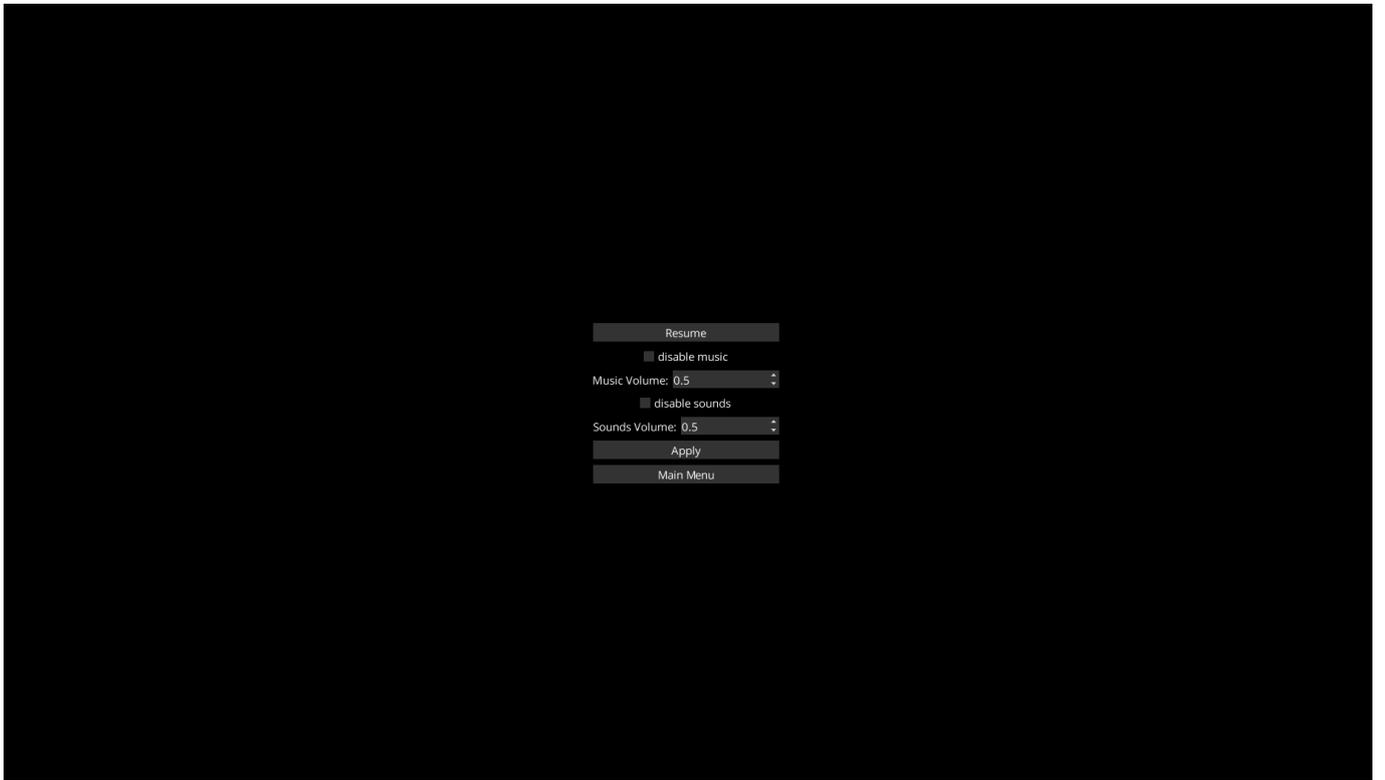


FIGURE 9 – Menu pause

8 Menu de fin de partie

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur la partie se termine et le menu suivant apparaît. Il permet de relancer une partie ou de retourner au menu principal :

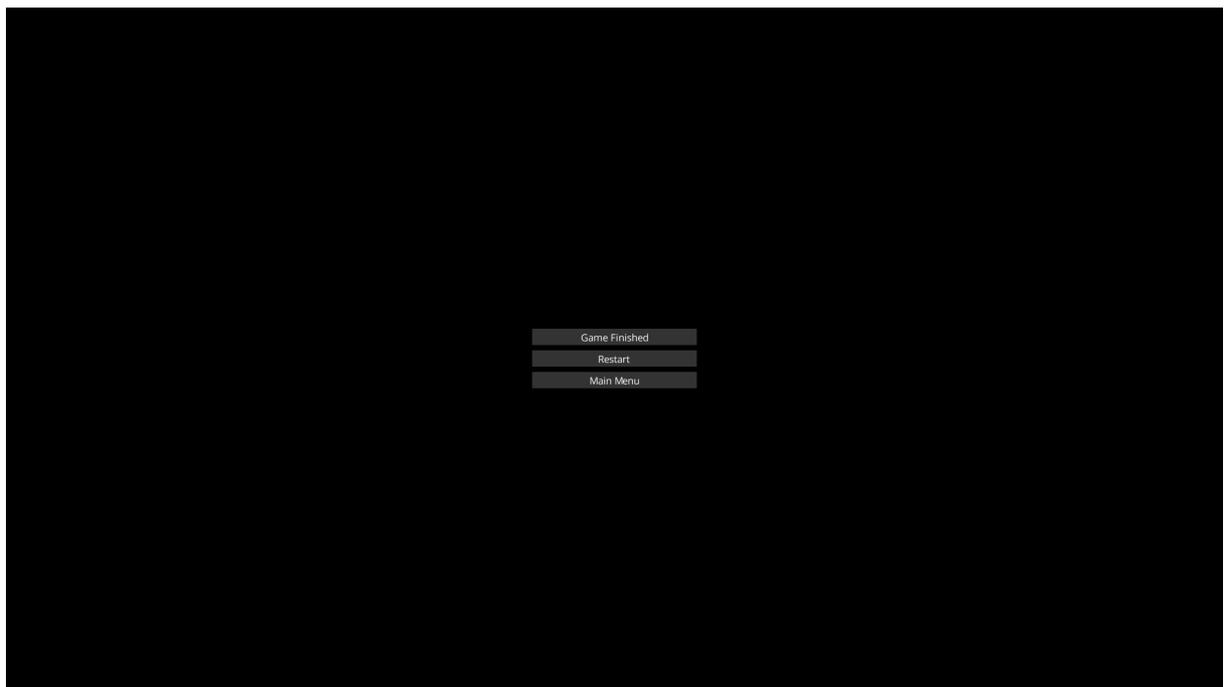


FIGURE 10 – Ecran de fin de partie