

# MANUEL D'UTILISATION



*Initiation à la  
programmation de jeu  
sous Android*

FRANCOIS Mathieu

HENRY Fabien

VALLOIS Valentin

ZAWISZA THOMAS

# *Manuel d'utilisation*

## *Initiation à la programmation de jeu sous Android*

<b>Référence du document :</b>	D5
<b>Version du document :</b>	1.4
<b>Date du document :</b>	8 mai 2014
<b>Auteur(s) :</b>	FRANCOIS Mathieu HENRY Fabien VALLOIS Valentin ZAWISZA Thomas

<b>Validé par :</b>	
<b>Validé le :</b>	
<b>Soumis le :</b>	
<b>Type de diffusion :</b>	Document électronique (.pdf)
<b>Confidentialité :</b>	Réservé aux étudiants travaillant sur le projet ainsi qu'aux encadrants

<b>Maître d'ouvrage:</b>	DENIS Nicolas
--------------------------	---------------

<b>Chef de projet :</b>	FRANCOIS Mathieu
-------------------------	------------------

<b>Mots clés :</b> Gameplay, niveaux, application,
--

## **Sommaire**

<u>Sommaire.....</u>	<u>3</u>
<u>1. Introduction.....</u>	<u>4</u>
<u>1.1. Objectifs et méthodes.....</u>	<u>4</u>
<u>1.2. Documents de référence.....</u>	<u>4</u>
<u>2. Guide de lecture.....</u>	<u>4</u>
<u>3. Mise en œuvre.....</u>	<u>4</u>
<u>4. Liste des commandes.....</u>	<u>5</u>
<u>4.1. Ecran d'accueil.....</u>	<u>5</u>
<u>4.2. Ecran « Options ».....</u>	<u>5</u>
<u>4.3. Écran « Comment Jouer ? ».....</u>	<u>5</u>
<u>4.4. Écran Jouer.....</u>	<u>5</u>
<u>4.5. Écran de Jeu.....</u>	<u>6</u>
<u>4.6. L'Écran Pause.....</u>	<u>6</u>
<u>4.7. L'Écran de fin.....</u>	<u>6</u>
<u>A/ Victoire.....</u>	<u>6</u>
<u>B/ Défaite.....</u>	<u>7</u>
<u>4.8. Éléments généraux.....</u>	<u>7</u>
<u>5. Messages d'erreur.....</u>	<u>7</u>
<u>6. Annexes.....</u>	<u>7</u>
<u>7. Glossaire.....</u>	<u>7</u>
<u>8. Références.....</u>	<u>8</u>
<u>9. Index.....</u>	<u>8</u>

# **1. Introduction**

Ce document a pour objectif de présenter à l'utilisateur les moyens permettant d'utiliser au mieux l'application.

## **1.1. Objectifs et méthodes**

Afin de mener à bien le développement du logiciel, les développeurs commenceront d'abord par implémenter l'écran de jeu ainsi que les fonctionnalités liées au gameplay ( déplacements, tirs, ennemis ... ) puis les différents écrans qui constituent les menus (accueil, pause, choix du niveau ...).

## **1.2. Documents de référence**

Le cahier des charges v1.9, le cahier des recettes v1.5 ainsi que le Plan de Développement v2.0

# **2. Guide de lecture**

Ce document s'adresse à toutes les personnes possédant un smartphone tournant sous Android avec une version supérieure ou égale à la version 4.0.

# **3. Mise en œuvre**

L'utilisateur devra, une fois l'application installée, appuyer sur l'icône de l'application. Un écran apparaîtra sur lequel sera placé un bouton « Jouer » et « Option ». Pour pouvoir jouer à une session de « Dreaming Hero », il suffira d'appuyer sur le bouton « Jouer » puis de sélectionner le niveau disponible sur l'écran qui sera apparu : le jeu se lancera et l'utilisateur pourra commencer à jouer.

## **4. Liste des commandes**

### **4.1. Ecran d'accueil**

- Le bouton « Jouer » permettra de lancer « l'écran Jouer ».
- Le bouton « Options » permettra à l'utilisateur d'accéder aux options du jeu tels que le son, et de les modifier pour qu'il puisse profiter au mieux de l'application.
- Le bouton d'activation/désactivation du son laissera à l'utilisateur le choix d'activer ou non le son de l'application.

### **4.2. Ecran « Options »**

- Le Slider du son permet de régler le volume de l'application si le son n'est pas muet.
- Le bouton « Menu Principale » permet de revenir à l'écran d'accueil.
- Le bouton « Comment Jouer ? » affichera l'écran d'Aide.
- Le bouton « Réinitialisation des niveaux » réinitialisera les niveaux.

### **4.3. Ecran « Comment Jouer ? »**

- Le bouton « Retour » retournera à l'écran précédent.

### **4.4. Ecran Jouer**

- Le bouton « retour » permettra à l'utilisateur de revenir à l'écran précédent
- Une liste de niveaux se présentera à l'utilisateur ( niveau 1, niveau 2 ... ) : ce dernier pourra choisir parmi ceux qui sont débloqués pour commencer une partie.

#### **4.5. Écran de Jeu**

- L'utilisateur pourra déplacer le personnage en déplaçant son doigt sur l'écran de l'appareil.
- L'icône du son ( en haut à droite ) permettra à l'utilisateur d'activer ou de désactiver le son.
- Le bouton « Pause » mettra en pause le jeu et affichera le menu « Pause »
- Le bouton « Arme2 » changera l'arme du Personnage ( cadence de tir, dégâts ... ).
- Le bouton « Bombe » fera disparaître tous les ennemis présents à l'écran.

#### **4.6. L'Écran Pause**

- Le bouton « Retour » permettra à l'utilisateur de retourner à l'écran précédent.
- Le bouton « Reprendre » permettra à l'utilisateur de reprendre la partie en cours.
- Le bouton « Recommencer » donnera à l'utilisateur l'occasion de recommencer la partie actuelle.
- Le bouton « Options » affichera le menu « Options ».
- Le bouton « Quitter » mettra fin à la partie du joueur et le ramènera à l'écran Jouer.

#### **4.7. L'Écran de fin**

##### **A/ *Victoire***

- Le bouton « Suivant » lancera le niveau suivant.
- Le bouton « Recommencer » permettra à l'utilisateur de recommencer la partie.
- Le bouton « Quitter » permettra à l'utilisateur de revenir à l'écran Jouer.

## ***B/ Défaite***

- Le bouton « Recommencer » permettra à l'utilisateur de recommencer la partie.
- Le bouton « Quitter » permettra à l'utilisateur de revenir à l'écran Jouer.

### **4.8. Éléments généraux**

- Le bouton « Home » du téléphone quittera l'application et reviendra sur l'écran d'accueil de l'appareil.
- Le bouton « Retour » du téléphone ramènera l'utilisateur à l'écran précédent.
- Le bouton du son du téléphone ajustera le volume de ce dernier.

## **5. Messages d'erreur**

Il peut y avoir un message d'erreur de la forme « L'application « Dreaming Hero » s'est malheureusement arrêtée ». Pour y remédier, un simple redémarrage de l'application devrait suffir, sinon, un redémarrage complet de l'appareil sera nécessaire.

## **6. Annexes**

Le manuel d'installation v1.3.

## **7. Glossaire**

**Bombe** : Moyen mis à la disposition du joueur qui lui permet de faire disparaître tous les ennemis présents à l'écran.

**Gameplay : (expérience de jeu)** : terme issu des jeux vidéo qui désigne l'ensemble des mécanismes utilisés pour augmenter le plaisir et la satisfaction de l'audience. Son objectif est de créer une expérience de jeu respectant le difficile équilibre du challenge, entre frustration et ennui.

## **8. Références**

Le manuel d'installation v1.3, le cahier des recettes v1.5, le cahier des charges v1.9.

## **9. Index**

### **Index lexical**

Android.....	2, 4
application.....	2, 4p., 7
Bombe.....	6p.
Défaite.....	7
Gameplay.....	4, 7
niveaux.....	5
Victoire.....	6