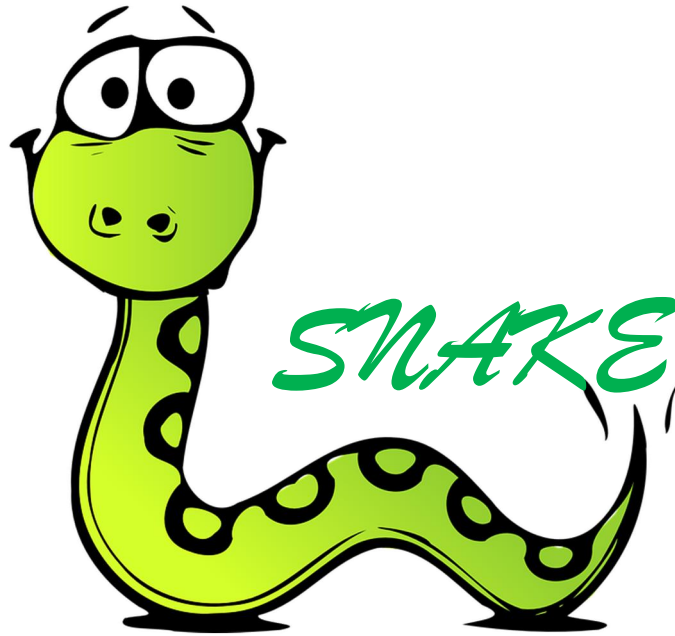


Manuel Utilisateur



Par LYHR



KABBACHE LISE
KROUK Hédhie
LACAGNE Rémi
VINCENT-HARRISON Yoann

D.U.T Informatique année 2017-2018
Encadré par M. FAVIER Jérôme

Présentation générale

Le jeu consiste à diriger un serpent afin de lui faire manger les différentes pommes qui apparaissent de façon aléatoire sur l'écran du jeu tout en évitant de se manger soi-même. Chaque pomme rapporte 50 points et le but du jeu est d'avoir le plus de point possible. Lorsque l'on mange une pomme, la taille du serpent augmente alors que rentrer en contact avec son propre corps met fin à la partie. Entrer en contact avec un mur vous fait perdre la partie et vous pouvez recommencer une en appuyant sur la touche espace. Si vous êtes dans une période de bonus x2, le serpent a la capacité de traverser les murs et d'arriver de l'autre côté de l'écran.

Le jeu est en rythme avec une musique et lorsque l'on arrive à un certain moment de la musique, les points sont doublés, les pommes deviennent des soleils et la vitesse du serpent augmente significativement. Ce bonus arrive à chaque fois que la musique arrive à ce moment de la musique.

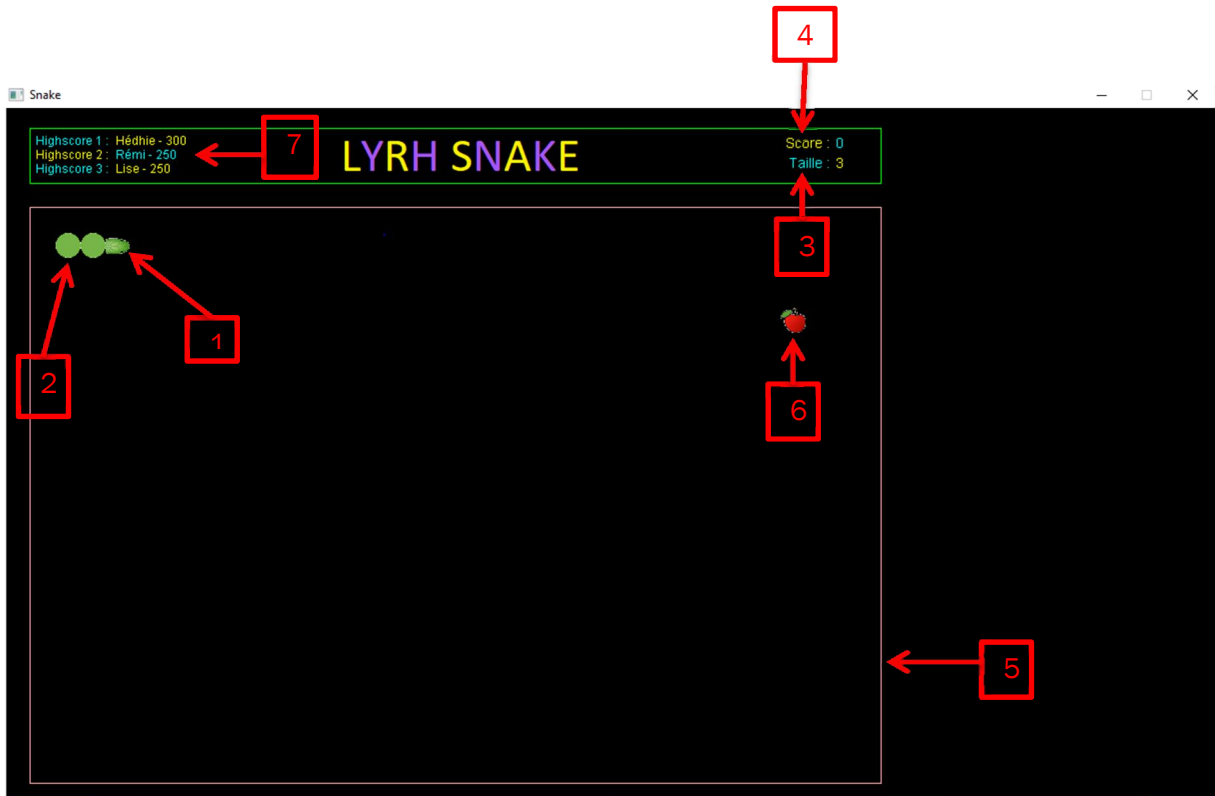
Le jeu nous permet de recommencer une partie lorsque l'on perd en appuyant sur la touche espace ou de quitter le jeu si on ne veut pas rejouer en fermant la fenêtre. Vous avez également la possibilité de garder vos meilleurs scores en entrant un pseudo à la fin de vos parties. Vos meilleurs scores seront présents en haut de l'écran.

Déroulement du jeu

Lorsque le jeu débute, nous entrons dans le jeu en lui-même où l'on commence avec un serpent de taille 3 (la tête et 2 corps). Notre score au début de la partie est de 0.

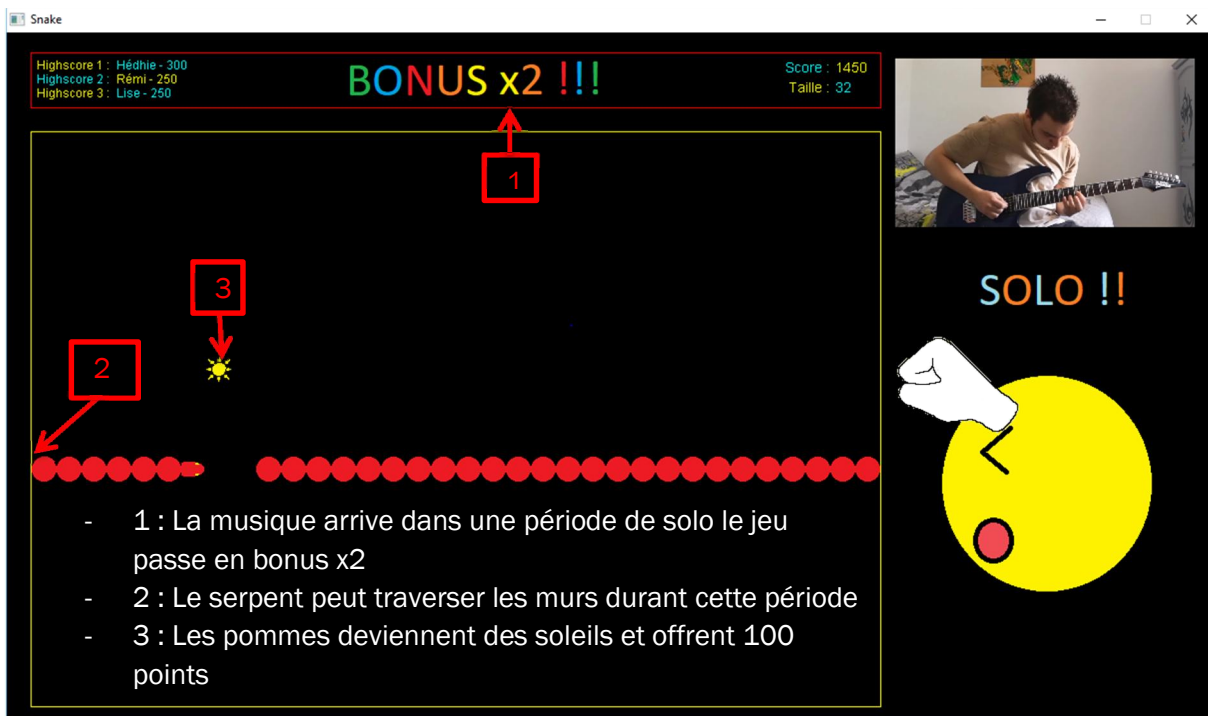
Pour débiter une partie il suffit d'appuyer sur l'une des touches directionnelle sauf celle de gauche car le serpent commence la partie avec la tête du côté droit donc si on appuie sur la touche de gauche le serpent ne pourrait pas avancer. Evidemment lors d'une partie si le serpent va en bas, il ne pourra pas aller en haut instantanément, le joueur devra d'abord aller à droite ou à gauche puis aller en haut. Même règle pour les autres directions.

Pour une bonne immersion dans le jeu et pour s'amuser dans les meilleures conditions, nous vous conseillons fortement d'activer le son de votre ordinateur.



Fenêtre au lancement de l'application :

- 1 : Tête du serpent
- 2 : Corps du serpent
- 3 : Taille du serpent
- 4 : Score du joueur
- 5 : Mur
- 6 : Pomme qui représente une « proie » pour le serpent.
- 7 : Classement des meilleurs scores



- 1 : La musique arrive dans une période de solo le jeu passe en bonus x2
- 2 : Le serpent peut traverser les murs durant cette période
- 3 : Les pommes deviennent des soleils et offrent 100 points