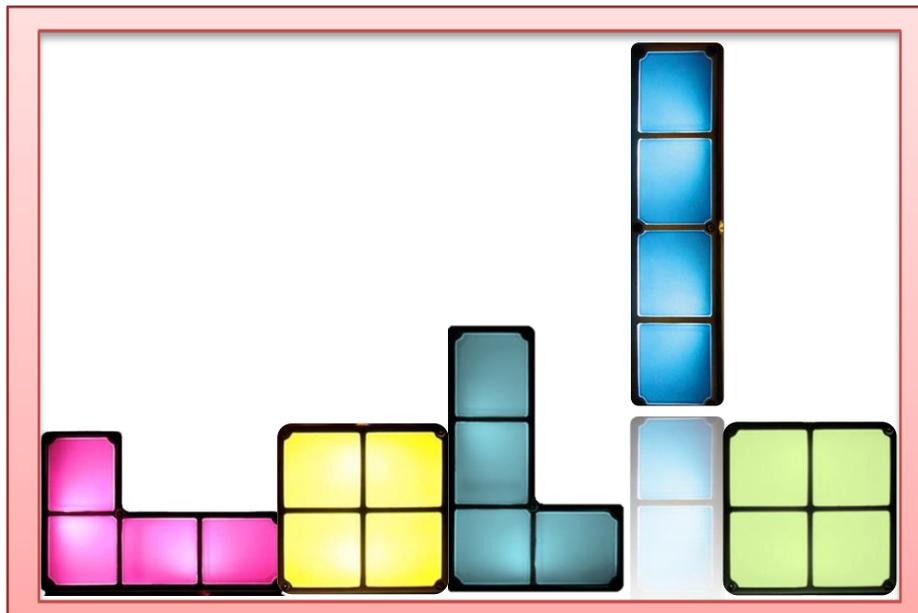


TETRIS

GROUPE L212



MANUEL D'UTILISATION



PROJET RÉALISÉ PAR :

- ◆ BOUKHELIFA IMAD
- ◆ LEE ALEXIS
- ◆ MIANNAY SOFIANE
- ◆ RAIS SMAHANE

ENCADRÉ PAR : TUONG HOAI NGUYEN



MANUEL D'UTILISATION

TETRIS

Les informations d'identification du document

Référence du document :	D7
Version du document :	1.01
Date du document :	11 mai 2016
Auteur(s) :	BOUKHELIFA Imad LEE Alexis MIANNAY Sofiane RAIS Smahane

Les éléments de vérification du document

Validé par :	
Validé le :	11/05/2016
Soumis-le :	
Type de diffusion :	Document électronique (.odt)
Confidentialité :	Standard / Étudiants UFR Maths-Info de l'université Paris Descartes

SOMMAIRE

I-	Introduction	4
	a) Objectifs et méthodes.....	4
	b) Documents de référence.....	4
II-	Guide de lecture	5
	a) Maîtrise d’oeuvre.....	5
	b) Maîtrise d’ouvrage.....	5
III-	Mise en oeuvre	6
	a) Sous Linux.....	6
	b) Sous Windows.....	6
IV-	Liste des commandes	7
	Lancer une partie.....	7
	En partie.....	8
	Charger une partie.....	10
	Afficher le tableau des scores.....	10
	Afficher les règles.....	10
V-	GLOSSAIRE	12
VI-	INDEX	

I. Introduction

Dans le cadre de notre projet informatique « Tetris », nous nous sommes intéressés à mettre à la disposition des utilisateurs, un manuel d'utilisation leur permettant d'appréhender de manière optimale le produit final.

Un manuel d'utilisation appelé aussi « *mode d'emploi* » s'agit d'un guide qui aide à comprendre le fonctionnement de notre application.

C'est un document décrivant toutes les actions à réaliser pour permettre à l'utilisateur de mettre en œuvre notre jeu Tetris. Il est donc destiné à faciliter l'utilisation de notre jeu.

a) Objectifs et méthodes

Nous avons réalisé un programme Tetris qui doit permettre certaines fonctions que nous allons énumérer ci-dessous :

- Jouer en mode Marathon avec une difficulté croissante, sans limite de temps.
- Jouer en mode Chrono (3 et 5 minutes).
- Pouvoir lire les règles du jeu.
- Pouvoir mettre le jeu en pause et reprendre la partie.
- Calculer un score en fonction des lignes réalisées.
- Sauvegarder les scores de chaque partie.
- Pouvoir quitter le programme.

a) Documents de référence

Voici la liste des documents de référence qui a permis la conception de Tetris :

- Cahier des charges
- Cahier de recette
- Plan de développement
- Plan de tests
- Manuel d'installation

II. Guide de lecture

a) Maîtrise d'œuvre

BOUKHELIFA Imad
LEE Alexis
MIANNAY Sofiane
RAIS Smahane

b) Maîtrise d'ouvrage

Responsable :

David JANISZEK

Personnel administratif :

David JANISZEK
Tuong NGUYEN (Encadrant)

III. Mise en Oeuvre

Voici la démarche de mise en œuvre de l'application :

a) Sous Linux

1. Etre en possession de Tetris.jar. (cf. Manuel d'installation)
2. Double-cliquez sur Tetris.jar.
3. L'application se lance et vous avez accès au menu principal.

b) Sous Windows

1. Etre en possession de Tetris.exe. (cf. Manuel d'installation)
2. Double-cliquez sur Tetris.exe.
3. L'application se lance avec une fenêtre d'attente
4. Le menu principal s'affiche.

Pour une fonctionnalité optimale du jeu, l'utilisateur doit s'assurer que la dernière version de JAVA (version 8) soit présente sur le poste.

IV. Liste des commandes

Commandes du jeu :

On utilise les touches directionnelles :

DROITE : Déplacement de la pièce à droite

GAUCHE : Déplacement de la pièce à gauche

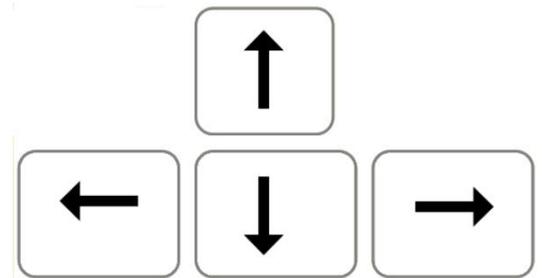
BAS : Descente rapide de la pièce

HAUT : Descente instantanée de la pièce

BARRE D'ESPACE : Rotation de la pièce

Touche P : Mode Pause

Ctrl+C ou échap : Quitter le programme / Retour au Menu



a) Accès au jeu

Notre application est d'accès gratuit et à vous pouvez la retrouver sur le lien ci-dessous

<http://tetris-asis.wix.com/projet>

Si vous n'avez pas la dernière version de java déjà installée sur votre ordinateur, pensez à l'installer avant même de télécharger le jeu.

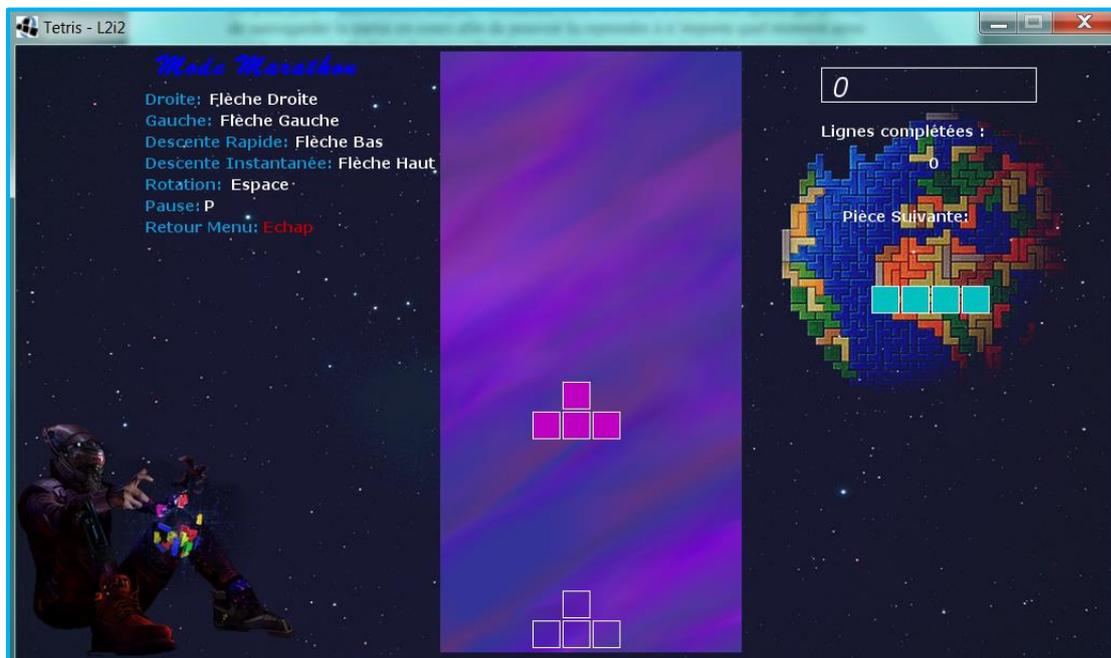


b) Interface Menu

Une fois le jeu téléchargé, vous pouvez lancer une partie. La première chose que vous rencontrerez sera 'l'interface menu' montrée ci-dessous. Deux modes vous seront proposés et vous aurez le choix entre le mode « Marathon » et le mode « Chrono ».



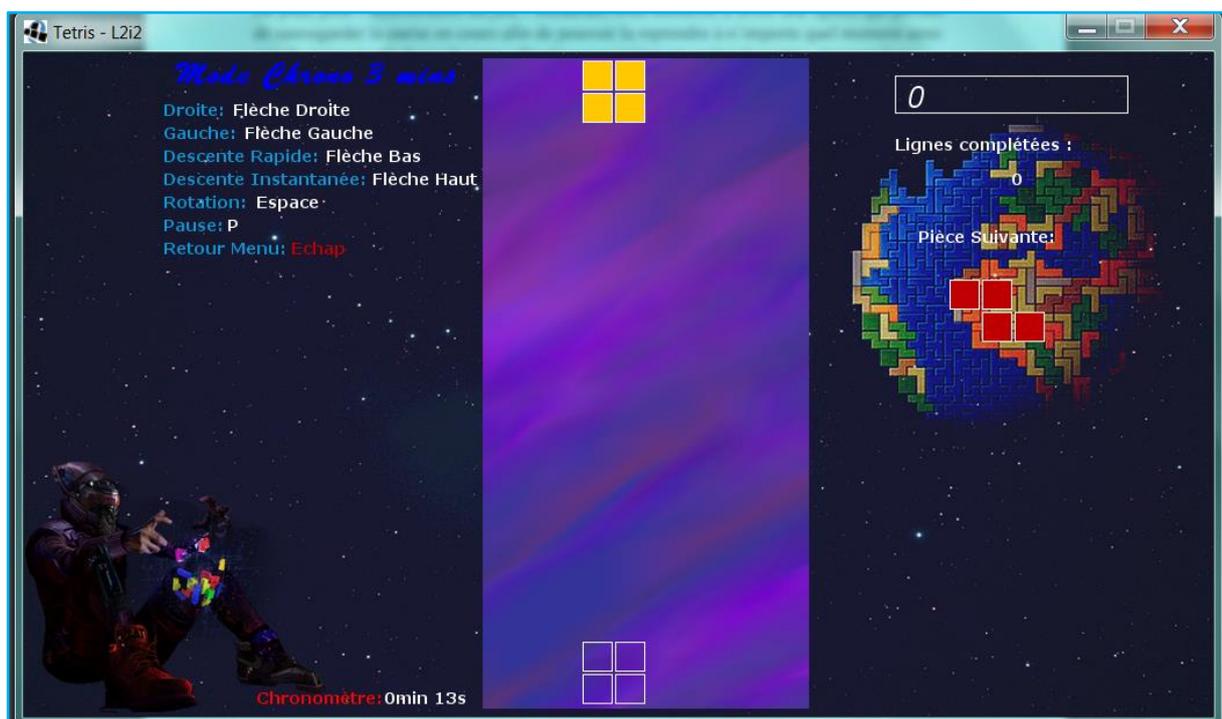
En choisissant le mode marathon, le programme vous permet de jouer sans limite de temps et le but est d'essayer d'obtenir le meilleur score possible jusqu'au « Game Over ». La difficulté s'incrémentera au fil de la partie en fonction du score. Vous trouverez ci-dessous une image vous montrant l'interface du mode marathon.



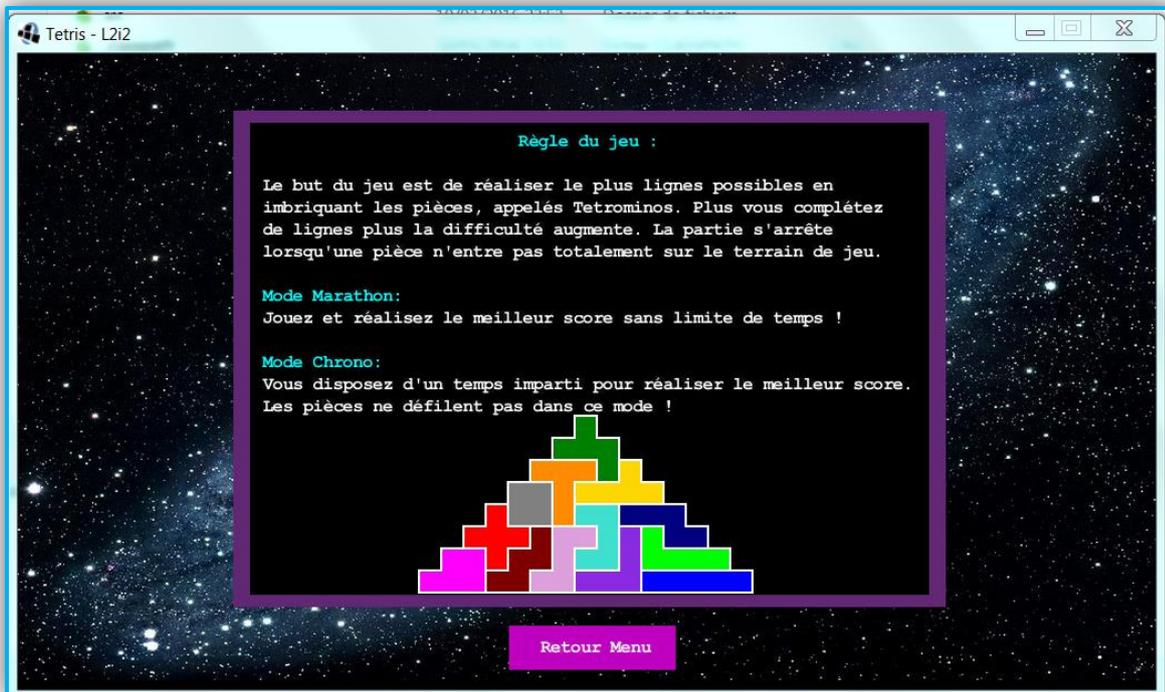
En choisissant le mode chrono le programme vous permet de jouer avec un temps limité, vous devez essayer d'obtenir le meilleur score en un temps imparti. Il est possible de choisir votre limite de temps : 3 minutes ou 5 minutes



L'image ci-dessous vous montre comment ce présente le mode chrono, on peut s'apercevoir qu'il y a le chronomètre qui apparait en bas à gauche.



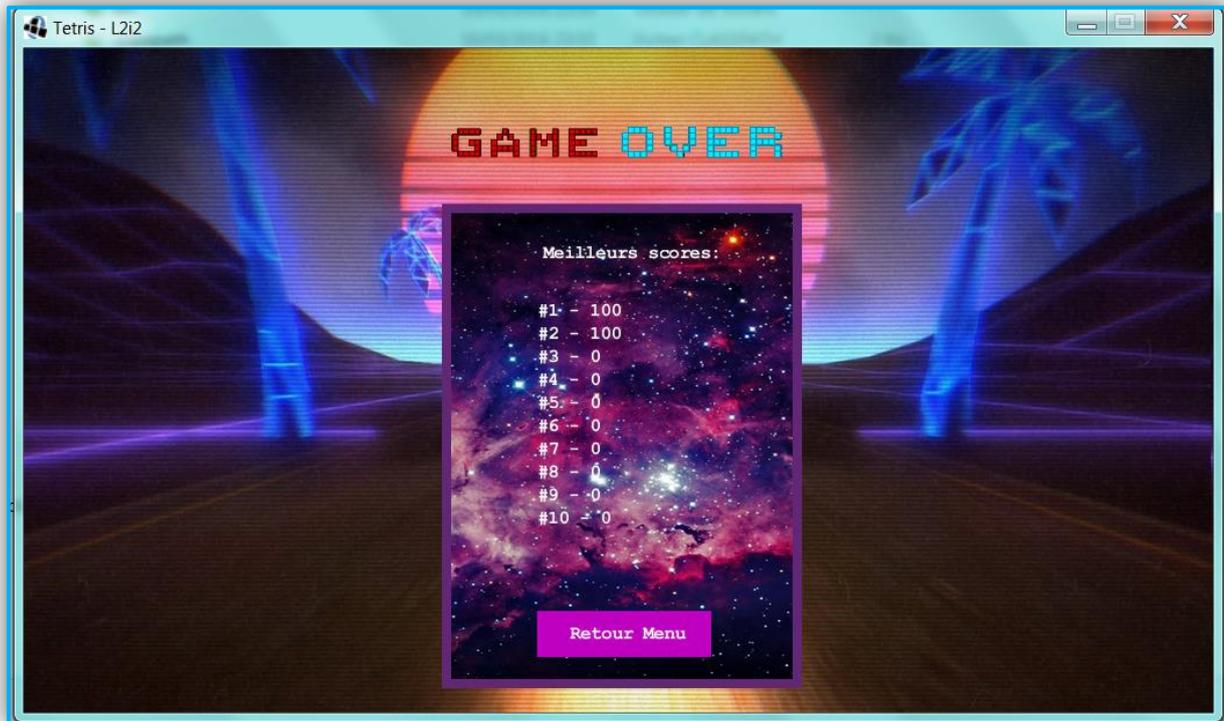
Vous pouvez accéder aux règles du jeu en cliquant sur le bouton « règles ».



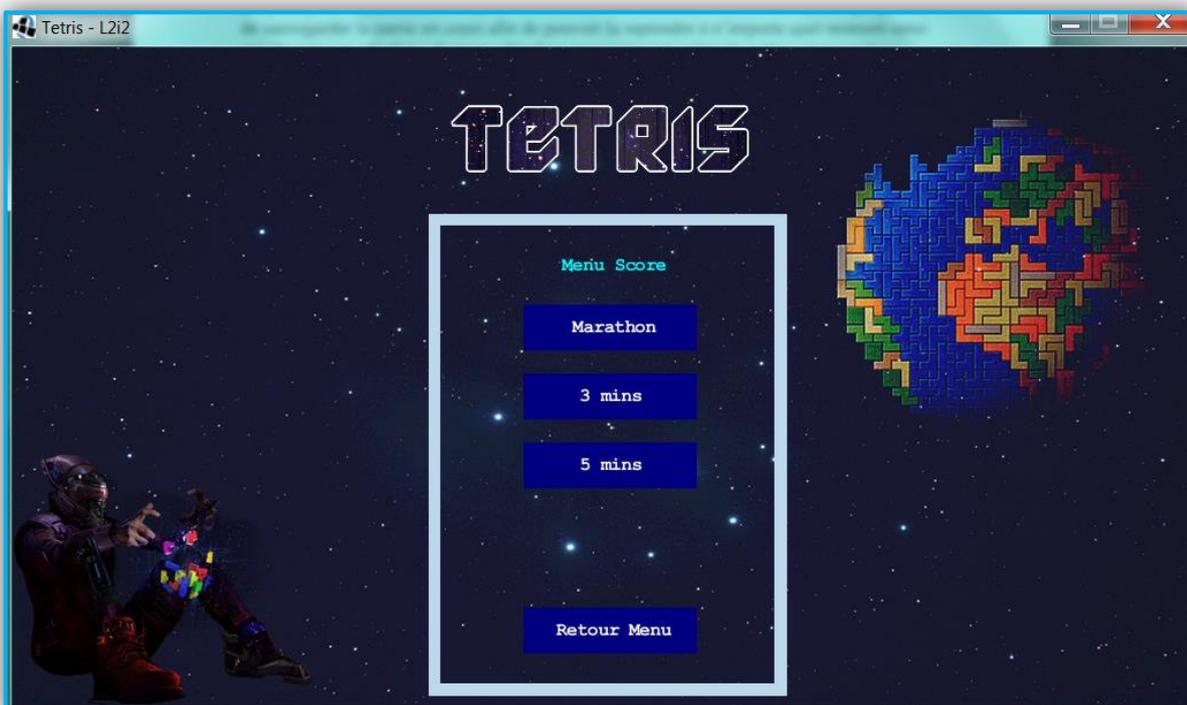
Une page crédit est à votre disposition afin de découvrir les personnes qui ont contribué à la création de ce jeu.



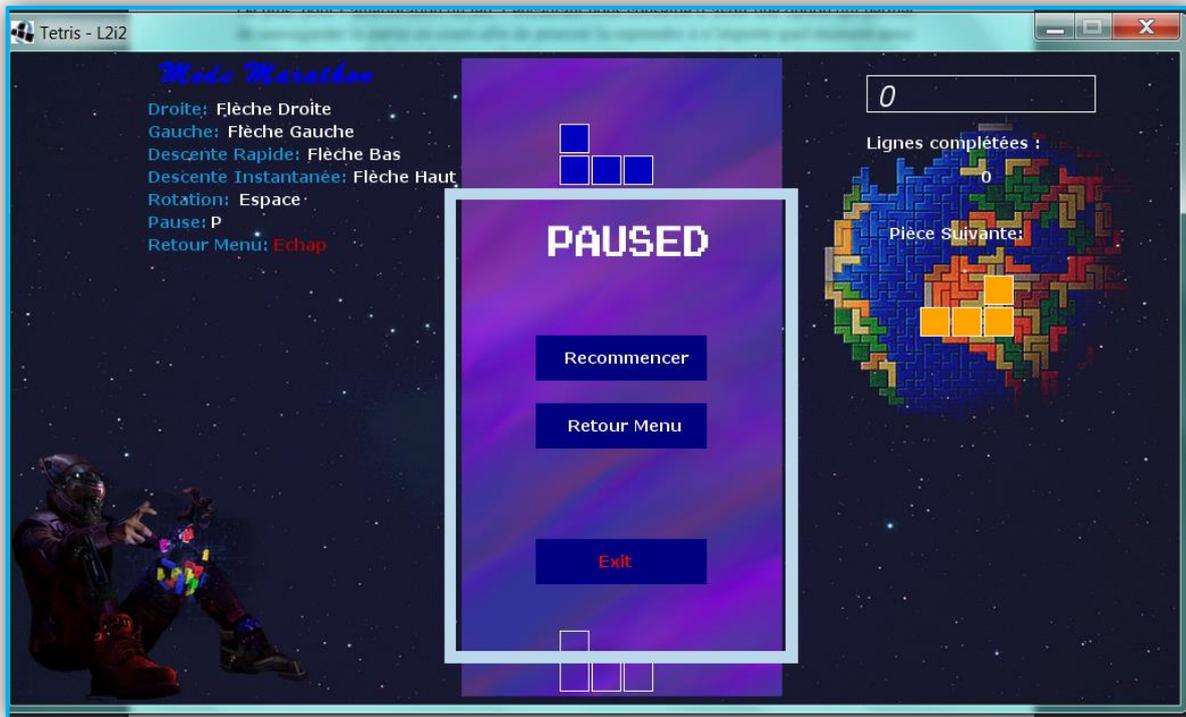
Lorsque vous perdez, le message « Game over » apparaît ainsi qu'un tableau avec les 10 meilleurs scores.



Vous avez la possibilité de consulter les anciens scores d'anciennes parties, il vous suffit de cliquer sur le bouton « scores ».



Une option Pause est à votre disposition en appuyant sur la touche P, ainsi à tout moment vous pouvez décider d'utiliser cette option. Une fois l'option déclenchée vous pouvez soit reprendre la partie, recommencer la partie, retourner au Menu ou encore quitter l'application en cliquant sur Exit



V. Glossaire

Java : Logiciel utilisé dans le développement d'applications.

JAR : Fichier ZIP utilisé pour distribuer un ensemble de classes Java. Ce format est utilisé afin de stocker les définitions des classes java ainsi que des métadonnées (fichiers textes par exemple), constituant l'ensemble d'un programme. (Source : Wikipédia).

RAR : Fichier compressé dont la taille a été réduite.

EXE : Extension de fichier sur Windows pour les fichiers exécutables. (Source : Wikipédia).

VI. Index

Site internet consultés :

- <https://www.java.com>
 - ➔ Vous pourrez télécharger gratuitement JAVA
- <https://openclassrooms.com>
 - ➔ Pour apprendre les bases du développement