

Vacances ?

~ Documentation utilisateur ~



Auteurs : Sarah Mayer, Guyaz Loïc et Allemann Jonas

Professeur : David Grunenwald

Assistant : Alexander Wohlfahrt

Classe : ISC3-il-a

Date : 03.05.2023

Login et Logout

Il est possible, en cliquant sur le bouton « CONNEXION », de se connecter à un compte déjà créé.



Figure 1 Bouton connexion

Il est également possible de se créer un compte si on n'en possède pas déjà un.



Figure 2 Bouton créer un compte

Enfin, si on est connecté, il est possible de se déconnecter en cliquant sur le bouton « DECONNEXION ».



Figure 3 Bouton déconnexion

Joueurs

Une fois connectés, les joueurs peuvent visualiser le Pokédex, acheter des Pokémon dans le shop et jouer au mini-jeu de la pension.

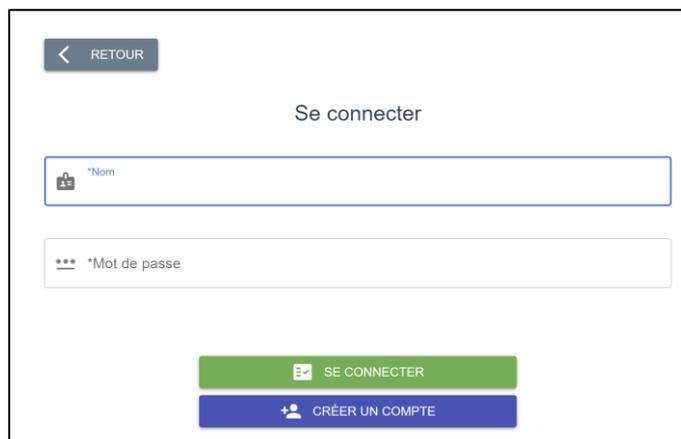
A screenshot of a login page. At the top left is a grey button with a left arrow and the text "RETOUR". In the center is the text "Se connecter". Below this are two input fields: the first is labeled "*Nom" and has a small person icon on the left; the second is labeled "*Mot de passe" and has three asterisks on the left. At the bottom are two buttons: a green one with a checkmark icon and the text "SE CONNECTER", and a blue one with a plus sign and person icon and the text "CRÉER UN COMPTE".

Figure 4 Se connecter

Il est possible de créer un compte joueur depuis la fenêtre de Login.



The screenshot shows a form titled "Créer un compte". It contains three input fields: the first is for the name (*Nom) with a user icon, the second is for the password (*Mot de passe) with three asterisks, and the third is for the password confirmation (*Confirmation de mot de passe) with three asterisks. A green button labeled "CRÉER" with a checkmark icon is at the bottom.

Figure 5 Création de compte

Managers

Les joueurs de type manager ont les mêmes droits que les joueurs normaux, mais ils peuvent également créer, éditer ou supprimer des Pokémon dans le Pokédex.



The screenshot shows a management card for the Pokémon "Bulbizarre". It features the Pokémon's name, a small illustration, and the status "Nouveau-né". Below the name are two buttons: an orange "MODIFIER" button with a pencil icon and a red "SUPPRIMER" button with a trash can icon.

Figure 6 Modification et suppression d'un Pokémon



The screenshot shows a form titled "Créer un Pokémon". It contains three input fields: the first is for the name (*Nom) with a user icon, the second is a dropdown menu for selecting a type (Sélectionnez un type) with "Nouveau-né" selected, and the third is for the image URL (URL d'une image) with an image icon. A green button labeled "CRÉER" with a checkmark icon is at the bottom.

Figure 7 Création d'un Pokémon

Voici un compte manager avec ses identifiants sont :

Pseudo	Manager
Mot de passe	Manager

Le Pokédex

Sur la page « Pokédex », il est possible de visualiser les Pokémon possédés par le joueur (en vert) et non possédés par le joueur.

Si l'utilisateur est connecté sur un compte manager, il peut supprimer, éditer et créer des Pokémon.

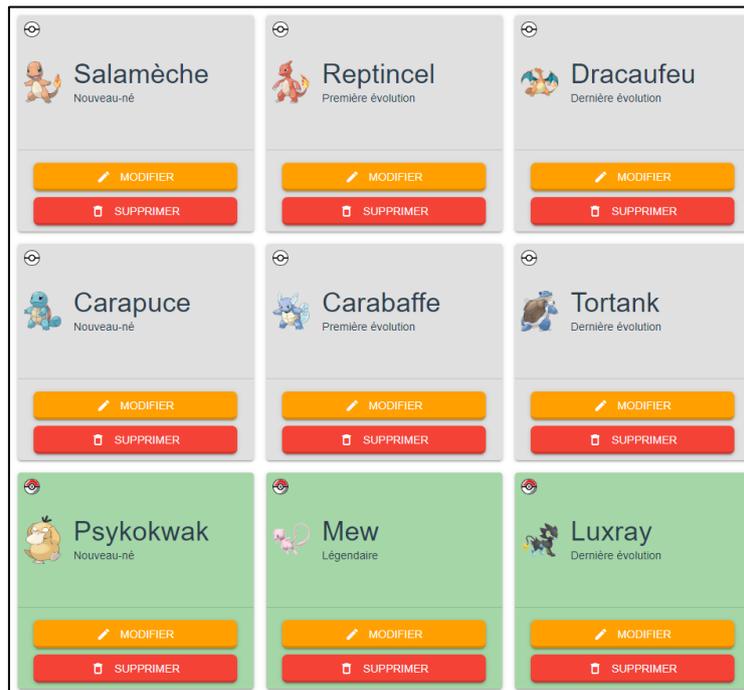


Figure 8 Vue de la page Pokédex

La pension

Une fois sur la pension, les Pokémon possédés par le joueur se situent sur la droite.



Figure 9 Mes Pokémon

Si le joueur ne possède pas de Pokémon, la liste sera vide. Il peut donc en acheter dans le shop en cliquant sur « Acheter un Pokémon ».



Figure 10 Bouton pour acheter un Pokémon

Il est possible de déplacer les Pokémon avec lesquels on souhaite jouer dans une des zones à gauche de l'écran. Pour ce faire un suffit de cliquer sur le Pokémon voulu, puis sur la zone dans laquelle on souhaite poser le Pokémon.



Figure 11 Mew dans la zone forêt

Une fois placé, il ne peut plus être replacé depuis « Mes Pokémon », il est donc grisé.

Il est possible de placer plusieurs Pokémon dans différentes zones.

Une fois les Pokémon placés, ils expriment des requêtes au sujet de la zone dans laquelle ils aimeraient être. Le but est donc de les déplacer dans la bonne zone.



Figure 12 Requête de zone

Il est possible d'interchanger la position de deux Pokémon en les cliquant l'un après l'autre.

Il est également possible de sortir les Pokémon des zones en les plaçant dans la zone de repos. Il suffit de cliquer le Pokémon voulu puis de cliquer la zone de repos. Une fois cela fait, le Pokémon ne sera plus grisé dans la liste des pokémon possédés et il sera donc possible de le replacer. Il n'y aura plus de requête de sa part.



Figure 13 La zone de repos

Quand une requête est faite, si le joueur place le bon Pokémon au bon endroit selon la requête, le Pokémon augmentera son niveau de bonheur.



Figure 14 Le niveau de bonheur de Mew

Une fois 100% du bonheur atteint, le joueur gagne de l'argent en fonction de la catégorie du Pokémon. Plus le Pokémon a une catégorie importante, plus il sera difficile à monter, mais plus il rapportera de l'argent.

Vous avez gagné 20 ₣ grâce au bonheur de Psykokwak !

Figure 15 Gain d'argent

Le but du jeu est donc de rendre heureux nos Pokémon afin de gagner des sous pour en acheter d'autres et donc de tous les attraper.



Figure 16 Moto de Pokémon (<https://www.pkmncast.com/news/2013/9/16/gotta-catch-em-all>)