

Mode d'emploi Flap'Pixel

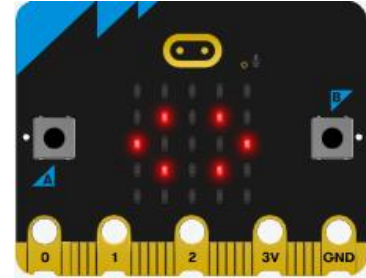
RICHARD Antoine, FREYERMUTH Ylan, DEFOSSEUX Charles

#1 Initialisation

-Sur l'affichage vous verrez deux flèches permettant de choisir la difficulté :

Bouton A : Difficulté facile

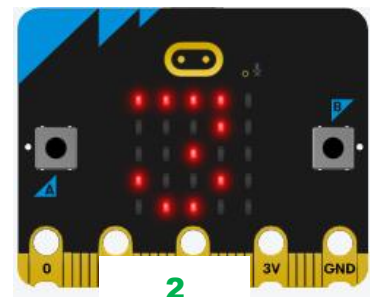
Bouton B : Difficulté difficile



#2 Démarrage du jeu

-Une fois le jeu démarré, vous verrez afficher la difficulté que vous avez choisi, puis un compteur allant de 3 à 1 apparait pour signaler le joueur du début du jeu.

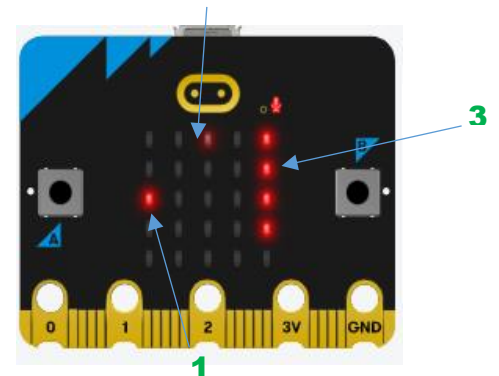
Une fois ce compteur terminé, l'apparition d'un « GO » pour réellement démarrer le jeu.



#3 Début du jeu

-Après le compteur vous verrez apparaître trois éléments :

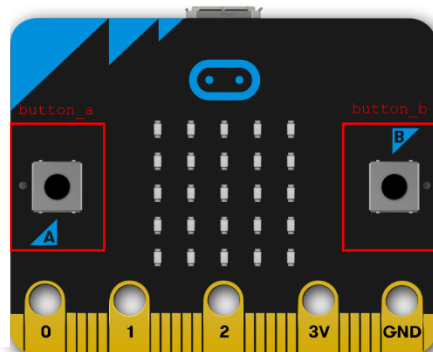
- 1) Le point le plus à gauche, représentant l'oiseau qui peut se déplacer (voir #4)
- 2) La pièce étant un point de plus faible intensité
- 3) La barre avec un trou à un endroit aléatoire



#4 Déplacements

-On retrouve deux boutons sur le microbit qui permettent de déplacer l'oiseau :

- 1) Le bouton A permettant de faire monter l'oiseau



- 2) Le bouton B permettant de faire descendre l'oiseau

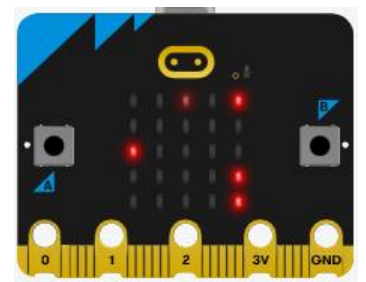
#5 Déroulement du jeu

Difficulté facile :

- La barre va se déplacer de droite à gauche jusqu'à atteindre la position de l'oiseau.
- Le but est donc de se placer à l'endroit où se situe le trou avant que la barre arrive sur l'oiseau.
- En plus de cela, on peut récupérer la pièce (voir #3 et voir #5 pour ce qu'elle fait).
- Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, la vitesse de déplacement de la barre augmente jusqu'à ce que vous perdiez.

Difficulté difficile :

- Même fonctionnement que la « difficulté facile », seulement il y a l'apparition de « gravité », l'oiseau va automatiquement descendre sans appuyer sur le bouton « B ».
- De plus pour « faciliter » le passage, il y a deux trous au lieu de un.



#6 Système de point

- A chaque fois que vous réussissez à passer à travers une barre, votre score augmente de 1.
- Si vous arrivez à récupérer la pièce, votre score augmentera aussi de 1. Pour vous assurer que vous avez pris la pièce, vous entendrez un petit son.
- Tous les 5 points dans votre score, la difficulté du jeu augmente en augmentant la vitesse de la barre.

#7 Fin du jeu

-Il y a différents moyens de perdre au jeu :

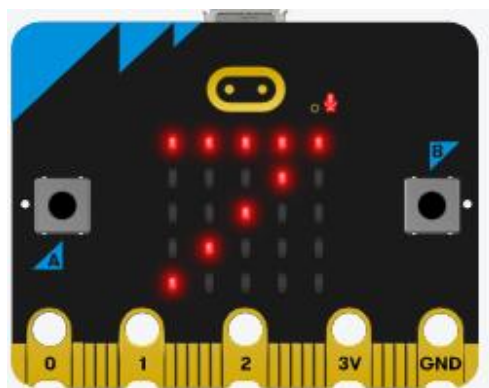
1) Sortir du cadre du jeu

Si vous appuyez trop sur le bouton A ou B et que vous venez à taper contre les limites du micro:bit, c'est la fin.

2) Rentrez en collision avec la barre.

Si vous rentrez en collision avec une barre c'est la fin du jeu.

Après l'application d'une de ces deux conditions, vous verrez une spirale avec une musique puis votre score s'affichera sur l'écran.



Si vous souhaitez relancer le jeu, appuyez sur le bouton à l'arrière du microbit

