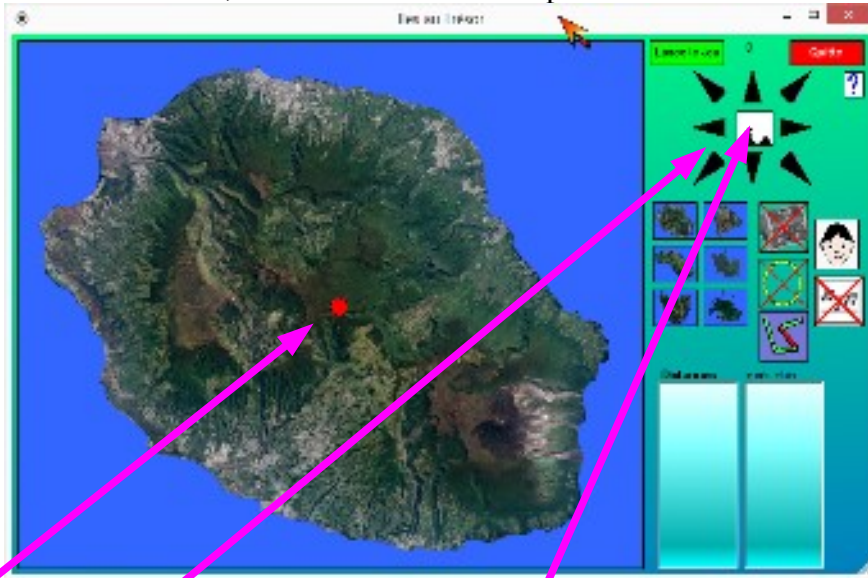


Îles au Trésor

Tout le monde a rêvé plus ou moins de jouer au pirate qui part à la découverte d'un trésor sur une île paradisiaque... Le jeu "Îles au Trésor" propose un jeu d'observation, de réflexion, de comparaison de nombres. C'est la reprise du même thème du jeu "Trésor", distribué depuis plusieurs années.

Un Trésor se trouve sur une île, et il faut aller creuser pour le découvrir.



Un point clignote au centre de la carte, indiquant votre emplacement au départ.

Vous pouvez déplacer ce point soit en cliquant (et en maintenant votre clic) sur une des flèches de direction, en haut à droite de la fenêtre, soit en utilisant une des flèches du clavier.

Un clic sur l'image du "chercheur" en train de creuser (et il s'agit le pauvre !) vous donne plusieurs indications (suivant les options choisies) :

- la distance entre vous et le coffre à trouver, sous forme de listes
- un cercle indiquant sur la carte cette distance, le coffre se trouve sur ce cercle (il faudra recouper le renseignement)
- un message indiquant si votre position est plus près ou plus loin que votre position précédente.

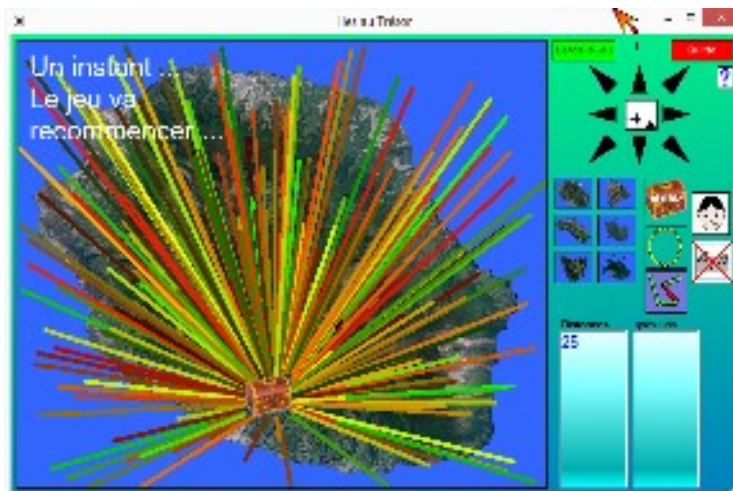


Le jeu comporte des options qui permettent de doser la difficulté du jeu.

1. le coffre peut être visible ou caché
2. les cercles de distance peuvent s'afficher ou non
3. le chemin peut s'afficher ou non
4. une voix peut confirmer si avez cliqué plus près ou plus loin
5. une musique tirée au hasard peut accompagner votre réussite à la fin



Lorsqu'on a gagné une partie, le jeu recommence tout seul.



On peut :

- changer la taille du jeu, avec les boutons système (la fenêtre sera affichée à la dernière position et avec les dernières dimensions au moment de l'arrêt du programme)
- choisir une autre île en cliquant sur une des vignettes des îles
- relancer le jeu à tout instant

Une nouvelle partie est proposée chaque fois qu'on clique sur le bouton "Lance le jeu", lorsqu'on modifie la taille de la fenêtre, lorsqu'on change d'île.

On peut néanmoins changer une option en cours de jeu (faire apparaître le coffre pendant un court instant par exemple)

Les options choisies sont sauvegardées en quittant le jeu par le bouton "Quitte"

Détails sonores

Les musiques de fin de partie devraient ne pas dépasser environ 12 secondes. Ce sont des fichiers WAV tirés au sort que vous pouvez changer si vous le désirez, à condition de garder les noms "[Gagné1..3..3.wav](#)" et de les laisser dans le répertoire d'installation du programme.

Deux fichiers de commentaires (à renommer) sont livrés, ils peuvent remplacer une musique de fin, en les renommant. Ils ont été enregistrés avec Balbolka

Remarque

Pendant que le pirate s'échine à creuser, le jeu est suspendu pendant un court moment (indication avec le sablier).

Pendant ce temps, on peut cependant déplacer le point lumineux avec les touches du clavier, attention aux surprises après.