

Guide d'utilisation & résolution de problèmes

Partie 1 Réparer des problèmes

Il y a trois techniques pour réparer la plupart des problèmes qui surviennent dans Matheminecraft.

- 1 - Entrer en **mode spectateur** pour traverser les murs
- 2 - Utiliser le master reset
- 3 - Réinstaller Matheminecraft

1 - Entrer en mode spectateur pour traverser les murs

Entrer en mode spectateur vous permettra de voler et traverser les murs. C'est très utile pour sauter un niveau, ou se déplacer sur une partie du niveau précise comme par exemple lorsqu'on est coincé dans un enclot et qu'on doit retourner sur un pont.

Pour entrer en mode spectateur, utilisez la touche 'T' de votre clavier pour faire apparaître une ligne dans laquelle vous pouvez entrer du texte.



Entrez la commande

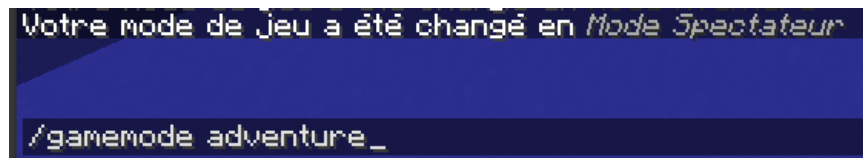
```
/gamemode spectator
```

Et appuyez sur la touche «Entrée» de votre clavier pour exécuter la commande. Si tout c'est bien passé, le message *Votre mode de jeu a été changé en Mode Spectateur* apparaît.

Vous pouvez maintenant voler et traverser les murs. Utiliser la touche «espace» de votre clavier pour voler et prendre de l'altitude, la touche «shift» pour perdre de l'altitude et les touches «W,A,S,D» avec la souris pour vous déplacer normalement.



Vous pouvez maintenant voler jusqu'à l'endroit où vous voulez atterrir. Ouvrez la ligne de texte à nouveau en cliquant sur 'T' et entrez la commande



```
Votre mode de jeu a été changé en Mode Spectateur  
/gamemode adventure_
```

/gamemode adventure

Ceci vous remettra dans le mode de jeu dans lequel vous avez commencé l'aventure !



Utilisez notamment cette astuce pour revenir au jeu lorsque vous êtes monté par inadvertance sur un animal. Commencez par descendre de l'animal en utilisant la touche «shift» du clavier puis suivez les instructions ci-dessus.

2 - Utiliser le Master Reset

Utiliser le master reset efface toute la progression et fait retourner le joueur au début du jeu. C'est très utile pour remettre le jeu au début lors d'un changement de joueur.

Commencez par rater un niveau, soit en sautant dans la lave soit en vous bloquant sur un rond de couleur sans vous laisser d'issue. (Sauter dans la lave est plus facile)

Une fois mort dans la lave, cliquez sur Ressusciter.



<https://go.epfl.ch/get-matheminecraft>



outreach.math@epfl.ch



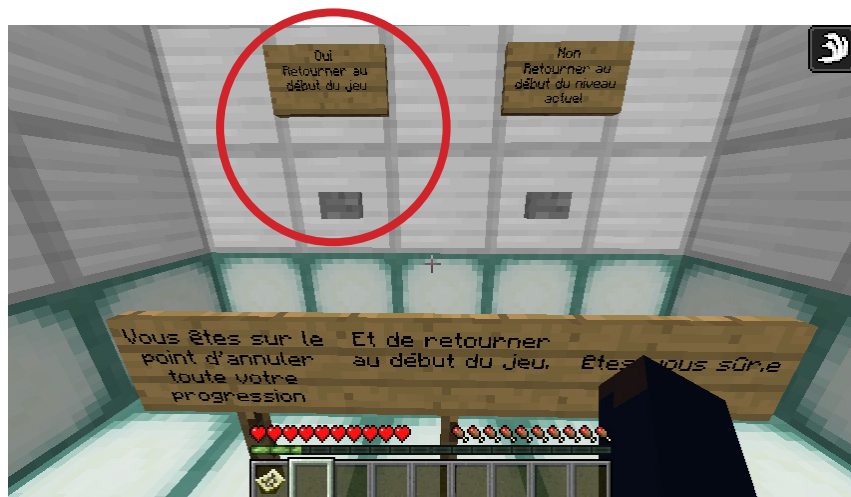
Approchez vous du fond de la pièce où vous apparaissez.

Vous trouverez un panneau sur lequel est écrit Master Reset et un bouton gris posé au sol.



Placez la croix du milieu de l'écran sur le bouton gris et utilisez le clic droit de la souris pour appuyer sur le bouton

Vous serez téléporté dans une salle qui vous demandera confirmation que vous voulez bien effectuer un reset du jeu. Utilisez le bouton de gauche en mettant la croix du centre de l'écran dessus et en faisant un clic droit avec la souris pour confirmer, ou utilisez celui de droite pour revenir sur le niveau que vous venez de quitter.



Vous serez téléporté dans une salle qui vous demandera de patienter pendant que le jeu se remet à zéro. Une fois le reset fini, vous vous retrouverez au début du jeu, et vous pourrez recommencer une aventure !



<https://go.epfl.ch/get-matheminecraft>



outreach.math@epfl.ch

3 - Réinstaller Matheminecraft

Si vous avez cassé des blocs par erreur ou que le jeu rencontre un bug inconnu, vous pouvez toujours réinstaller Matheminecraft.

Vérifiez bien que Minecraft est fermé avant de vous lancer dans les opérations suivantes.

Naviguez dans votre explorateur de fichiers jusqu'à votre dossier `saves` comme lors de l'installation. Trouvez le dossier qui s'appelle `Matheminecraft 1_0 online` et supprimez-le. Vous pouvez ensuite repasser à l'étape 4 du [guide d'installation](#).

Partie 2 Quelques fonctionnalités de la carte

En bas de l'écran, il y a la barre d'accès rapide à votre inventaire



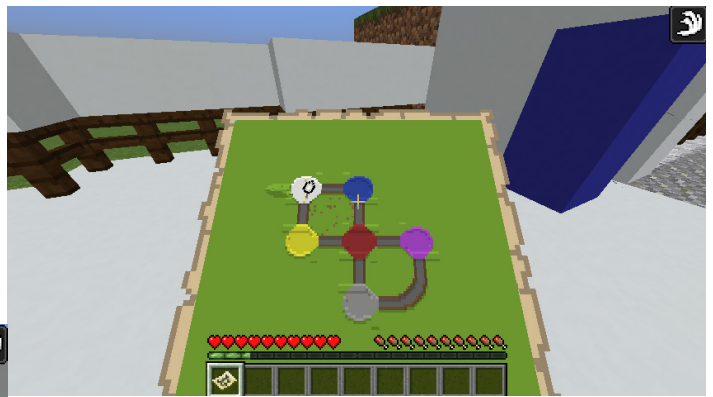
Un élément de la barre d'accès rapide est en surbrillance, ici il s'agit du premier emplacement tout à gauche. Vous pouvez changer l'élément en surbrillance à l'aide de la molette de la souris ou en utilisant les touches 1 à 9 de votre clavier.



La petite icône dans le cercle rouge signifie que vous avez la carte dans votre inventaire. Ici, l'élément de la barre d'accès rapide qui est en surbrillance est le troisième, qui n'est pas le même que l'élément qui contient la carte. On ne voit donc pas de carte à l'écran.



En mettant l'élément qui contient la carte en surbrillance, la carte apparaît à l'écran.



En utilisant la touche 'F' de votre clavier, vous pouvez basculer avec un mode où la carte est dans la main gauche. À vous de choisir comment vous voulez consulter la carte.

Attention, si l'élément en surbrillance dans la barre d'accès rapide est la carte et que vous pressez la touche 'Q' de votre clavier, le personnage va lâcher la carte au sol. Retrouvez l'icône au sol comme sur l'image à droite et marchez dessus pour récupérer la carte.



Dans le cas où la carte tombe dans la lave, elle est malheureusement détruite.

Pour cela vous pouvez utiliser les cartes mises à disposition dans le dossier cartes de matheminecraft.

