

PROJET OPTION ISN :
DUNGA SURVIVAL



INTRODUCTION :

Nous avons penser à ce mini-jeu grâce à la découverte de Reigns, jeu pour mobile d'aléatoire se déroulant au Moyen-âge avec des choix d'époques. Cette fond de l'idée nous a beaucoup plus, mais nous avons préférer partir sur le thème de la survie, avec un mini-jeu où les choix se déroulent sur une île déserte. Il s'agit de créer un mini-jeu en aléatoire mêlant HTML+CSS et JavaScript. Ce mini-jeu est bâtit sur 4 pages : La première est celle présentant l'introduction à l'aventure. La suivant est celle présentant le mini-jeu en lui même et la dernière constitue la page de fin et de remerciements. Nous introduisons également une page « annexe », dans laquelle on retrouve les questions du mini-jeu en détails.

LE PROJET EN LUI-MEME :

Vous venez d'échouer sur l'île de Djanaoé. Votre but est de survivre le plus longtemps possible, en attendant une quelconque aide, jusqu'à atteindre 10 jours de survie. La survie ne sera pas facile, et vos choix influenceront l'avenir de l'aventure. Une série de questions apparaîtra et ce sera à vous de choisir de la meilleure des manières.

Vous aurez quatre facteurs à surveiller tout au long de l'aventure :

- la santé
- la faim
- la soif
- le moral

La conservation de ces quatre facteurs fera de vous le meilleur des aventuriers. Tenir 10 jours permettra l'accès à la victoire (1 tour représente 1 jour).

Lorsque le programme se lance, l'écran titre apparaît. Il présente le contexte et le lien menant au jeu. Nous accédons ensuite à la page principale contenant le jeu. Elle contient les 4 jauges chiffrées représentant : la santé, la faim, la soif et le moral. La question s'affiche donc au centre. 2 puces se présentent alors : 2 choix apparaissent donc et la décision du joueur affectera les jauges soit positivement, soit négativement. Une fois le choix effectué, la page s'actualise et une autre question apparaîtra, sauf celle précédemment posé.

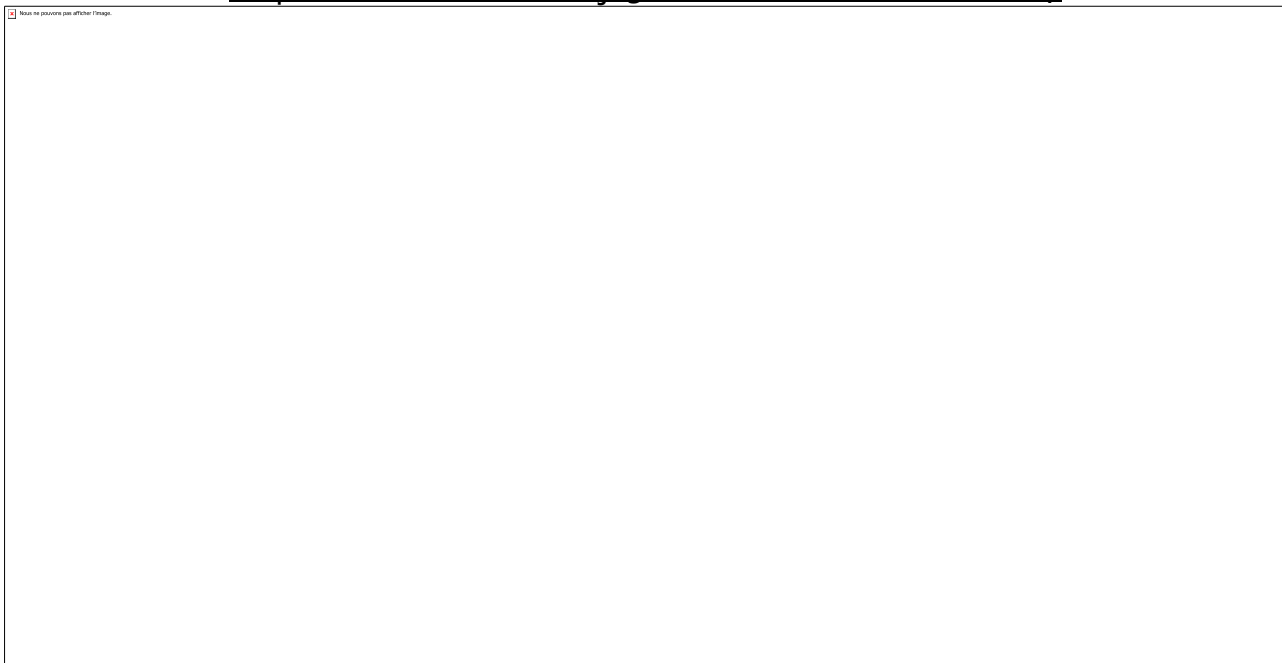
ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL :

Nous avons donc travaillé uniquement sur postes (3 pour être précis).

Les langages utilisés : Nous nous sommes servis des langages HTML5 + CSS3, en plus du JavaScript pour coder l'aléatoire.

Nous avons entreposés, au fur et à mesure, la totalité de notre travail sur Trello : outil essentiel à la fabrication et à l'organisation d'un projet.

Voici le notre : <https://trello.com/b/aCdja5uJ/isn-terminale-2016-2017>



REPARTITION DES TACHES :

Arnaud :

- code le JavaScript
- insertion des boutons sur la page du jeu

Thibaut :

- codage des pages 2 et 3 en HTML / CSS
- création de la charte graphique
- définition de la police et des divers fonds de pages.

Pierre :

- codage des pages 1 et annexe en HTML / CSS
- explication de l'aléatoire
- création des jauges sur la page du jeu

EXPLICATION DU PROGRAMME :

Dans le code sont présentées 20 fonctions : Les 10 premières sont nommées de A à J. Les 10 suivantes sont nommées de A1 à J1. Chacune des dix fonctions doit choisir une question dans le tableau présenté au début du code en retirant celle déjà choisie, d'où le while (B == A). Une autre condition montre que la moitié de ces fonctions correspond au « OUI », et l'autre moitié correspond au « NON ».

RESULTAT FINAL :

Nous obtenons, après tant d'heures de travail, un mini-jeu en aléatoire sur le thème de la survie, qui suit, à chaque tour joué, l'évolution des quatre facteurs principaux, qui détermineront si le joueur a gagné ou a perdu. Pour ma part, j'ai pris beaucoup de plaisir à réaliser ce projet avec cette équipe. On a pu se servir de ce que l'on a vu et travaillé tout au long de l'année. Le fait d'avoir choisi en toute liberté était quelque chose de sympathique. Nous avons été amenés à travailler en autonomie, avec une répartition du travail plutôt équilibrée.

UNE AMELIORATION POSSIBLE ?

Nous aurions pu choisir d'autres commandes qui permettent de raccourcir le code. Malheureusement, nous ne pouvons pas les utiliser car il faudrait les découvrir et savoir les utiliser, mais nous n'avons pas assez d'expérience pour cela.

SOURCE :

OpenClassroom HTML :

<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-creer-votre-site-web-avec-html5-et-css3/memento-des-balises-html>

OpenClassroom CSS :

<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-creer-votre-site-web-avec-html5-et-css3/memento-des-proprietes-css>

Openclassroom Javascript:

<https://openclassrooms.com/courses/apprenez-a-coder-avec-javascript/introduction-a-la-programmation-1>

ANNEXES :

- DungaSurvivalQuestions
- code page 1 et annexe