

PASSITCHOUK
THIBAUT

LYCEE JACQUES PREVERT
SAINT-CHRISTOL-LES ALES
ANNEE 2016-2017

PROJET ISN : DUNGA SURVIVAL



INTRODUCTION :

→ Notre projet est de créer un jeu d'aléatoire en utilisant le langage javascript. Nous construirons également pour notre site 4 pages avec du HTML5 et du CSS3 mais également du JAVASCRIPT, elles constitueront donc l'écran titre du jeu, la page pour jouer, la page de fin et de retour à la page du titre. Pour finir nous aurons une page annexe indépendante où nous mettrons en téléchargement le code intégrale du jeu et de ses pages, nous pourrons également voir toutes les questions et réponses possibles intégrés au jeu.

→ Le but de ce projet est de créer un jeu facile, amusant et pour tout âge. C'est à dire il va falloir créer des interfaces simple d'utilisation répondant à des critères d'unicité, c'est à dire que le jeu devra avoir une charte graphique identique pour les 3 pages.. Cependant seul la page annexe aura toute liberté du point graphique car elle représente plutôt un crédit qu'un élément du jeu. Il faudra également représenté les 4 jauges de : faim, soif, morale et santé qui sont le cœur du jeu (ils permettent la création de la difficulté du jeu

→ Nous avons alors créé un jeu dans le même modèle que **Reigns**, un jeu pour mobile d'aléatoire car c'est un jeu que le groupe que nous formons affectionnent particulièrement cependant il ne correspond pas à la situation que nous voulions. Il aura donc fallut jouer au jeu, chercher à créer un code de jeu ressemblant au mieux afin de pouvoir passer d'un jeu se déroulant au Moyen-âge à un jeu de survie sur une île déserte.

MISE EN SITUATION ET BASE DU PROJET :

→ voici les phrase introductive du jeu pour les joueurs expliquant les règles mais également comment marche le jeu : 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 et démarre à l'aide de Google Chrome nous arrivons sur la page d'écran titre, il faut alors cliquer sur le bouton cliquable pour commencer la partie. Une fois démarré nous accédons à la page principale (2) celle-ci contient les 4 jauges chiffré représentant respectivement : la faim, la soif, le morale et la santé. Au centre de la page on observe la question proposé aléatoirement il y alors deux puces cliquable une pour valider un choix ou l'autre représentant un autre choix, alors une fois le choix effectué les jauges sont affectés par le choix effectué par le joueur (positivement/ négativement). Une fois ceci effectué alors la page s'actualise une autre situation arrive hormis celle qui était présente auparavant. Il faut alors tenir 10 jours (1 tour représentant 1 jour pour parvenir à la victoire).

ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL :

→ Nous avons eu donc deux environnements de travail en classe informatique et chez nous en autonomie. Pour réaliser notre projet nous avons utilisés :

→ Des ordinateurs (ceux de chez nous mais également 3 postes en classe)

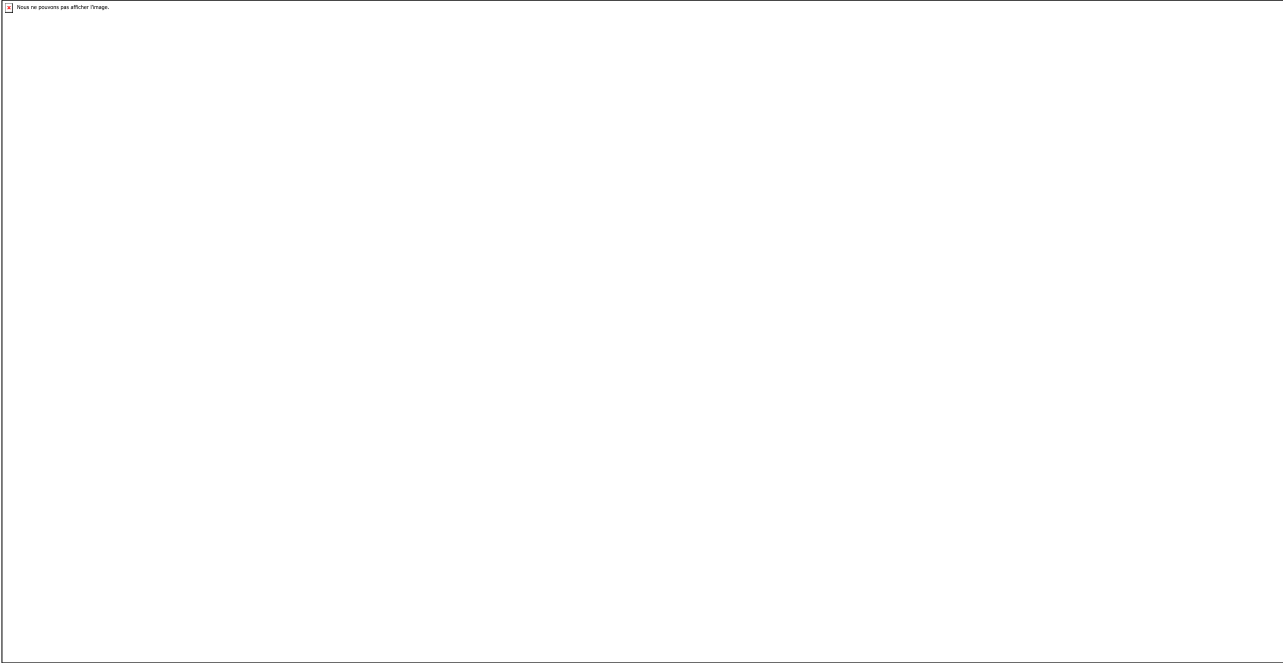
→ 3 langages informatiques qui sont le HTML5, le CSS3 et le JAVASCRIPT

→ Un site qui permet de « plate-formes » d'échange, où l'on dépose notre travail : TRELLO. La classe dispose d'un accès à cette plate-forme où l'on retrouve tout les travaux des élèves mais également les projets pour le bac ou des informations à propos de l'informatique mis en place par la professeur.

→ Vous pouvez y accès via cette adresse :

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

→ Voici un aperçu du site :



RÉPARTITION DES TACHES DANS LE GROUPE :

→Arnaud s'est occupé intégralement du code Javascript du projet, c'est à dire il s'est occupé de la partie aléatoire du jeu tout en respectant une logique d'équité établit au préalable par Pierre et Thibaut afin de préserver autant de chance de victoire que de défaite. Il a également fait l'insertion des boutons sur la page du jeu (page 2)

→Pierre s'est occupé de créer la page annexe du jeu où l'on retrouve les questions et réponse, le fichier du jeu en intégrale en téléchargement . Il a également créer la page d'écran titre du jeu en respectant une charte préalablement établi par moi-même afin de respecter une unicité des pages et pour finir il a participé à la création des questions et des réponses formant la base du jeu et définissant l'équité du jeu

→Thibaut a créé une charte graphique à respecter pour ne pas désorienter le joueur en changeant de page du jeu et faire régné un sentiment d'unicité. Il a également créé dans ce projet la page de fin en HTML5 et CSS3 mais aussi la page contenant le Javascript c'est à dire la page 2 avec le HTML5 et le CSS3. Thibaut a trouvé les fonds d'écran pour chaque page et a également mit en place la police qui est utilisé pour les 3 pages

EXPLICATION DU CODE JAVASCRIPT (ALÉATOIRE) :

→ Dans le code sont présentés 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 ».

RÉSULTAT:

→ On obtient un jeu fonctionnel en aléatoire sur le thème de la survie. Cependant le programme n'est pas terminé, nous n'avons pas réussi à faire les jauges et donc les 4 facteurs à gérer pour réussir ou perdre une partie. Il est donc envisageable par la suite de voir ce jeu terminé par nous mêmes en y mettant quelques heures supplémentaires pour créer les jauges et les points qui s'y affectent.

CONCLUSION À LA FIN DU PROJET :

→ J'ai énormément apprécié ce travail sous forme de mini projet car il a permis l'approfondissement de certaine base en HTML5 et CSS3, il a également permis d'apprendre un langage différent qui est le javascript. Le fait de pouvoir choisir le thème du projet est fortement appréciable car il permet de vouloir encore plus travailler celui-ci et voir le résultat final. La liberté d'action nous aura coûté du temps au début du projet puis une fois l'autonomie et l'organisation acquise celle-ci aura été fortement appréciable.

→ Sur le plan humain, ce projet était vraiment intéressant car il permet de se surpasser. En effet ici si l'on échoue c'est 2 autres personnes qui sont emportés dans notre chute ce qui nous force à réussir. Moi étant très stressé et ne pouvant pas tout contrôler il y a forcément eu des hauts et des bas sur le travail effectué par mes camarades mais au final plus de peur qu'autre chose car ils ont parfaitement réussi leurs tâches.

CRITIQUE:

→ Ce jeu est à l'image de notre niveau, il peut être encore amélioré. Cependant pour des élèves qui ont commencé cette année (Pierre et

moi-même) je trouve cela satisfaisant, on se retrouve avec un jeu fluide, agréable et simple. Il est accessible pour tous et pour toutes ce qui permet une large gamme de joueurs (et de tout âge!).

→ Sur le point de vue code, on voit quelques imperfections obligatoirement lorsqu'on a de l'expérience, suite à notre non-expérience. On a un code trop long, on a eu de nombreux défauts mais on a réussi à « finir » à temps et créé le jeu en temps et en heure, il faut prendre en compte que quand je dis finis je parle de la fonctionnalité du jeu et non le jeu vraiment achevé.

SOURCE :

→ Ci-dessous vous trouverez les 3 liens vers le site que nous nous sommes aidés afin de créer notre jeu et ses interfaces :

→ 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>

ANNEXE :

→ Dans l'annexe vous pourrez trouver les questions et réponses du jeu mais également le code HTML5 et CSS3 des pages 2 et 3