Bilan Pixel Game

PixelGame est un jeu vidéo qui propose à son utilisateur de pouvoir dessiner, et qui propose plusieurs modes différents. Parmi eux, on retrouve PixelSolo, et PixSocial, ainsi que PixelWar qui est encore en cours de développement.

Dès lors du lancement du programme, l’utilisateur a accès à une fenêtre simple, avec 2 boutons tout en haut à gauche : fichier et paramètres. Le bouton fichier permet d’ouvrir, de créer ou de sauvegarder un projet en cours. Le bouton paramètre permet de changer le thème du site en sombre ou clair. Hors ATH, l’utilisateur doit d’abord rentrer son nom et le validant en appuyant sur un bouton, et cela l’accueillera dans un menu, avec les 3 modes de jeu disponibles. L’utilisateur pourra alors avoir accès soit à PixelSolo, soit à PixSocial, en cliquant sur le bouton qui est affilié à l’icône attribué à chacun des modes.

Seulement deux modes sont disponibles, PixelSolo, et PixSocial ; appuyer sur PixelWar affichera un message d’indisponibilité momentané.

Pixel Solo

Dans PixelSolo, l’utilisateur est libre de faire ce qu’il souhaite. En accédant à cette catégorie, une nouvelle fenêtre apparaîtra dans le menu. L’utilisateur est alors libre de pouvoir naviguer entre PixelSolo et le menu des choix des différents mode de jeu.

Lorsque l’utilisateur rentre dans Pixel Solo, le jeu lui proposera une interface ergonomique afin de créer son canva, et lui propose les différents paramètres que l’utilisateur pourra faire varier. Il peut ainsi écrire le nom de son projet, qui servira dans PixSocial, et peut aussi modifier la largeur et la longueur du canva sur lequel il souhaite dessiner, soit en tapant sur une zone de texte, soit avec une molette, où il est libre de la faire varier jusqu’à un maximum de 60x40. Il peut aussi choisir la palette de couleurs dans une liste déroulante (parmi 12 différentes et originales) qu’il souhaite utiliser ainsi que le fond (noir ou blanc).

NB : Si l’utilisateur oublie de rentrer une information, PixelGame affichera qu’il manque des informations à remplir.

Lors de la création du projet, PixelGame affichera le nom du mode de jeu : PixelSolo, le prénom de l’utilisateur sur la droite, puis en bas la zone de dessin, deux boutons : « ouvrir un fichier » et « partager ». Enfin, il voit la palette de couleurs qu’il a choisie (de cinq couleurs différentes), et un texte « aucun fichier sélectionné ».

La zone de dessin est de la dimension de ce que l’utilisateur a choisi avant de créer son canva, il est ainsi libre de pouvoir dessiner dedans avec les couleurs qu’il a choisies. Ainsi, en faisant clic gauche sur une case sur laquelle l’utilisateur passe la souris (la case sera par ailleurs en surbrillance), l’utilisateur peint alors le pixel de la couleur qu’il a choisie, et en faisant clic droit, la couleur où se trouve le curseur est effacée.

Toutefois, l’utilisateur peut dessiner d’une manière beaucoup plus stimulante dans ce mode de jeu. En effet, les deux boutons sur la droite de la zone de dessin constituent l’essence-même du projet. L’utilisateur peut ainsi appuyer sur « ouvrir un fichier » afin, comme le nom l’indique de charger un fichier dans le répertoire de l’utilisateur. Cette image est alors pixelisée par l’algorithme de PixelGame, et s’affichera à côté de la zone de dessin. L’utilisateur pourra alors suivre le pixel art qu’il a chargé ou non. Par ailleurs, la zone de texte « aucun fichier chargé » portera le nom du fichier chargé.

De plus, il peut sauvegarder son fichier à n’importe quel moment dans son répertoire, en choisissant les dimensions de l’image et en choisissant le facteur d’agrandissement qu’il souhaite, en appuyant sur fichier>sauvegarder. Finalement, l’utilisateur devra appuyer sur exporter pour pouvoir avoir son image. Par ailleurs, l’utilisateur peut aussi le sauvegarder sous forme de matrice RGB, sous format texte donc, et pourra alors y accéder ultérieurement, en appuyant sur « ouvrir un projet ».

L’autre bouton « partager » consiste à publier son dessin sur le réseau social PixSocial, où le joueur verra une fenêtre appraître pour choisir le nom de son projet, la description de celui-ci, et enfin des tags pour référencer son dessin. Lors du partage, l’utilisateur verra alors son dessin apparaître sur PixSocial.

NB : Lorsqu’un canva est créé, l’utilisateur peut toujours en créer un autre. PixelGame aura alors une seconde barre de navigation, où l’utilisateur sera libre de basculer entre toutes les œuvres qu’il a entrepris.

PixSocial

Pour accéder à PixSocial, l’utilisateur peut procéder de la même manière que pour accéder à PixelSolo. Il appuie sur le bouton du menu et sera automatiquement dirigé vers une nouvelle page où il verra le dessin de chacun.

Les dessins sont stockés sur une base de données et directement liée à Internet.

Chaque utilisateur verra alors la liste des dessins présent sur PixSocial, dans les dimensions respectives du dessin.

L’interface est soignée, Les dessins sont empilés sous trois colonnes. Chaque dessin est aussi attaché à un léger descriptif ; l’utilisateur voit le nom du dessin, en dessous par qui il a été réalisé, et en dessous encore la date à laquelle il a été fait. Sous le dessin cette-fois, l’utilisateur a accès à trois boutons. L’utilisateur pourra soit liker, soit disliker les photos, et l’appuie sur l’un entraînera nécessairement l’annulation de l’autre. Finalement, il y a un bouton « Voir plus », où l’utilisateur peut voir en détail l’œuvre proposée : le titre, l’auteur, les palettes utilisées, la dimension et les tags.