**III. Un Abimn Connecte**

* **Site web**

$1 : \*TSU\* mise a jour vers du html 5

$2 : Notre site web a obtenu la validation W3C (World Wide Web Consortium, une communauté qui développe les standards du web.)

$3 : Notre site se présente actuellement sous 4 pages :

- "Abimn.htm", l'accueil du site web. Elle présente l'univers du jeu.

- "telechargement.htm", proposant différents moyens de télécharger le jeu.

- "credits.htm" présentant la "Team" f0rm4g3, les développeurs !

- "screenshots.htm", montrant différents aperçus graphiques du jeu.

Chaque page respecte la structure HTML : en-tete, navigation, contenu, pied de page. L'en-tête contient une image, ainsi utilisée comme logo du site. Nous avons choisi de représenter la navigation à l'aide d'un menu horizontal en haut de page.

$4 : Les effets graphiques que l'on peut observer sont dûs au CSS (Cascade Sheet Source). Par certains mots-clés, on peut modifier l'apparence d'un conteneur dans sa forme statique et la faire évoluer en fonction de l'action de la souris de l'utilisateur sur certains éléments. C'est qui permet de donner de la beauté à un statique, et une utilisation plus dynamique.

* **News dans le jeu**

$1 : webservice

$2: Nous utilisons un fichier XML afin de pouvoir partager nos nouvelles informations (actualités, mises à jour, etc) à la fois sur notre support web et sur la page d'accueil de notre jeu. Il se présente sous la structure suivante :

- Titre

- Contenu

- Date

**VI. Menu du jeu**

* **Respect de la charte graphique**

Nous avons une charte graphique dont la couleur dominante est un violet sombre.

Afin de contraster cette couleur, nous avons pris des teintes claires secondaires à base d'orange et de bleu.

La charte graphique permet de récupérer le code exact de ces couleurs, ce qui me donne la possibilité de créer toujours de nouvelles images sans donner une impression de "décalage" vis-à-vis des plus anciennes créations basées sur la même charte.

* **Lecture des news avec le webservice**

js?

* **Options**

**Hitbox**

La hitbox des boutons se calcule automatiquement en fonction de leur dimension et de leur position. Sans elle, nos boutons ne seraient pas capable de rediriger l'utilisateur et ainsi de remplir leur rôle.

Nous avons, en effet, créé une classe spécifique à tous nos boutons qui permet de simplifier nos calculs et de les rendre aussi automatiques que l'on peut -- si je décide de changer tous mes boutons, leur forme et leur format, leur hitbox en jeu s'adaptera de manière optimale.

**Gestion de la molette et du clavier**

Nos options permettent de gérer la luminosité du jeu ainsi que le volume de la musique. Pour cela, l'utilisateur a deux possibilités :

- Soit il bouge le curseur avec sa souris, qu'il place là où il le souhaite;

- Soit il sélectionne le critère qui l'intéresse et modifie sa valeur à l'aide de sa molette de souris ou de son clavier.

De cette manière, l'utilisateur pourra gérer ses options de la manière qui lui paraît la plus naturelle.