Site internet Cherry

# Prérequis, langages et modules utilisés

## Wamp

(sous Windows)

Wamp est une plate-forme de développement qui permet de gérer le PHP ou le MySQL. Télécharger le logiciel (http://www.wampserver.com/) et l’installer.

Lancer le logiciel.

Le dossier du site est à mettre dans un sous-répertoire de C:\\wamp\www\ (récupérer les dossiers sur le git).

Pour visualiser le site, ouvrir le navigateur internet et taper l’adresse <http://localhost/site-internet> (après avoir lancé Wamp.)

## Langages et modules

Les langages utilisés sont : HTML, CSS, PHP, JavaScript.

Le site utilise plusieurs plugins JavaScript : JQuery permet une manipulation rapide des animations, *cookie* permet la gestion des cookies, et *animateSprite* permet de gérer l’animation des sprites, comme l’avatar du personnage.

Le player de son est dewplayer. Il joue les mp3. Pour l'utiliser, il faut le fichier dewplayer-playlist.swf, pour l'instant dans la racine (pour d'autres skins que le playlist, aller télécharger d'autres .swf sur le site), puis une playlist en .xml (cf exemple playlist.xml) qui indique les fichiers à lire.

Dans le fichier html, copier le code ci dessous et remplacer [path] par le chemin nécessaire.

*<object type="application/x-shockwave-flash" data="[path]dewplayer-playlist.swf" id="dewplayerpls" name="dewplayerpls" width="240" height="200">*

*<param name="movie" value="[path]dewplayer-playlist.swf">*

*<param name="flashvars" value="xml=[path]playlist.xml">*

*</object>*

Le player vidéo est JWPlayer. Il joue les MP4, WebM et FLV, ainsi que des formats audio.

Pour l'utiliser, il faut les fichiers jwplayer.js, jwplayer.html5.js et jwplayer.flash.swf, pour l'instant à la racine.

Dans le bloc header, copier en remplaçant [path] :

<script type="text/javascript">

document.createElement('video');document.createElement('audio');document.createElement('track');

</script>

?<script src="[path]jwplayer.js" ></script>

<script>jwplayer.key="Cjd8Xr6I0ioLaFl64eNFuYC0SS6y+tmBOiSkRg==";</script>

La key est la clé utilisateur du compte Cherry.

A l'endroit où l'on souhaite la vidéo, copier

<div id="vidplayer">Loading the player...</div>

<script type="text/javascript">

var playerInstance = jwplayer("vidplayer");

playerInstance.setup({

file: "[path video.mp4]",

image: "[path image]",

width: 640,

height: 360

});

L'image s'affiche avant que la vidéo soit jouée, si on ne met rien on aura une image noire.

# Parties développées

## Page d’accueil

La vraie page d’accueil se trouve dans Accueil/index.html.

La page a été réalisée à partir d’un template.

## Partie enfant, page d’accueil

Les fichiers concernés sont indexChild.php, indexChild.css et indexChild.js dans le dossier Child.

En arrivant sur la page d’accueil, l’enfant se retrouve dans l’Univers Cherry, formé de cinq iles flottant dans le ciel, avec chacune un bâtiment : l’hôpital, l’école, le cybercafé, la bibliothèque et le terrain de jeux.

L’enfant est représenté par un avatar, suivi de l’avatar de Cherry dans un chariot roulant. Il peut voyager d’ile en ile en empruntant un transport volant (pour l’instant, une montgolfière).

A l’arrivée sur la page, le personnage de l’enfant et Cherry sont placés devant le dernier bâtiment visité. S’il s’agit d’une première visite, ils se trouvent devant l’hôpital.

Si l’enfant clique sur le bâtiment de l’ile où il se trouve, son avatar marche vers celui-ci et l’enfant est envoyé sur la page correspondante.

S’il clique sur le bâtiment d’une autre ile, l’avatar se déplace en véhicule volant vers la nouvelle ile, puis la page change.

Pour donner plus de vie à la page, plusieurs véhicules volants se déplacent aléatoirement à travers la page : un hélicoptère qui se pose et décolle du toit de l’hôpital, et un « OVI » (objet volant identifié) qui peut prendre la forme de divers véhicules ou d’un vol d’oiseaux.

Au bout d’un certain temps d’inactivité (mis à 10 sec pour les besoins du développement), une fenêtre modale apparait, où Cherry propose une certaine activité.

Un bouton dans le coin en bas à droite permet de lancer la visite guidée de la page, sous forme de fenêtres modales, Cherry expliquant à l’enfant le fonctionnement du site.

Pour personnaliser l’interface, l’enfant peut cliquer sur le portrait (en haut à gauche) pour changer l’apparence de son avatar.

## Partie enfant, pages internes

Les fichiers concernés sont dans les dossiers Child/Cafe, Child/Games, Child/Hospital, Child/Libraries et Child/School.

Le header et footer de ces pages se trouvent dans le dossier Child/header\_footer.

Pour chaque page, le contenu des rubriques est dans un sous-dossier.

A l’arrivée de l’enfant dans un « batiment », les icones des rubriques sont disposés en carré sur la page. Lorsqu’il clique sur une rubrique, le contenu de celle-ci s’affiche et les icones des rubriques se positionnent en colonne sur la gauche.

# A développer (suggestions)

Dans les pages internes de la partie enfant :

* Remanier le code pour intégrer des animations (harmoniser avec la page d’accueil).
* Permettre un chat dans une fenêtre interne (type google ou facebook)
* Permettre la génération d’un fichier de playlist en fonction des fichiers dans un dossier

Dans la page d’accueil enfant :

* Réaliser des graphismes harmonisés et professionnels
* Ajouter une indication de progression (étoiles, médailles…)
* Pour déplacement vers les bâtiments : lors du clic, afficher progression + bouton pour valider le déplacement.
* Permettre un choix de véhicules et d’avatars (en général, améliorer la personnalisation)
* Ajouter un portrait de l’enfant
* Améliorer la visite guidée et les suggestions de Cherry

Reste du site :

* Implémenter des comptes utilisateur
* Développer les parties adultes
* Permettre l’ajout de contenu
* Remanier les infos sur la page d’accueil