

Générateur de Pages Web Interactives en C

Ce projet développe un générateur de pages web interactives en C, inspiré des livres dont vous êtes le héros. Il convertit un fichier texte structuré en fichiers HTML statiques, offrant une expérience de lecture dynamique et des choix de navigation. Le projet combine programmation, manipulation de fichiers et génération de contenu web.

1

Phase 1: Étude Préliminaire

Compréhension du sujet, analyse du fichier .data, prototype minimal, planification et répartition des tâches.

2

Phase 2: Implémentation et Rendu Final

Développement des fonctionnalités, tests, intégration finale, rédaction du livrable et préparation de la présentation.

Objectifs Techniques

- Lecture efficace du fichier .data
- Organisation des données en mémoire
- Génération de 350 fichiers HTML
- Ajout de style via CSS/JavaScript

Objectifs Fonctionnels

- Site local statique navigable
- Reproduire l'expérience livre-jeu
- Navigation modifiable par choix

Flux de Travail du Générateur



Fichier Source

02fotw.data



Noyau C

Lecture et analyse



Structures en Mémoire

Sections, liens



Génération Automatique

350 fichiers HTML + CSS + JS



Navigation Locale

Via navigateur web

Fonctions Clés

`generate_html_sections()`

Lit le .data et génère les fichiers HTML.

`start_section()`

Démarre un nouveau fichier HTML pour une section donnée.

`end_section()`

Termine proprement un fichier HTML de section.

`replace_links_only()`

Transforme les balises en liens HTML.

`generer_index()`

Génère une page d'accueil (index.html) stylisée.

Section 1

Captain D'Val and his guards escort you to the citadel gate where a small covered wagon awaits you. As soon as you clamber in, the gates are thrown open and you are hurried away through the crowded streets of Holmgard. After a short but uncomfortable journey, the wagon stops and the driver pulls open the canvas flap.

"This is the quay, my lord. There is your ship, the *Green Sceptre*." As he speaks the driver points across the quay to a sleek trade caravel anchored near to the harbour wall.

"The first mate's name is Ronan. You will find him waiting for you across the square at the Good Cheer Inn." Then the driver bids you farewell and quickly disappears into the teeming crowds.

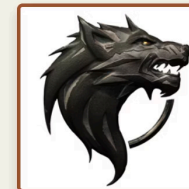
You reach the inn to find the front doors locked and the window shutters barred. You are trying to decide what to do next when a hand grabs your arm and you are pulled into the darkness.

Gary Chalk

If you wish to draw your weapon and attack your unknown assailant, [turn to 273](#).

If you wish to try to pull free of his grasp, [turn to 160](#).

LONE WOLF



BEGIN THE ADVENTURE

Fonctions Clés

generate_sect000_html()

Génère la page interactive de lancement (sect000.html).

replace_action_chart()

Transforme les balises en liens HTML.

generate_inventory_page()

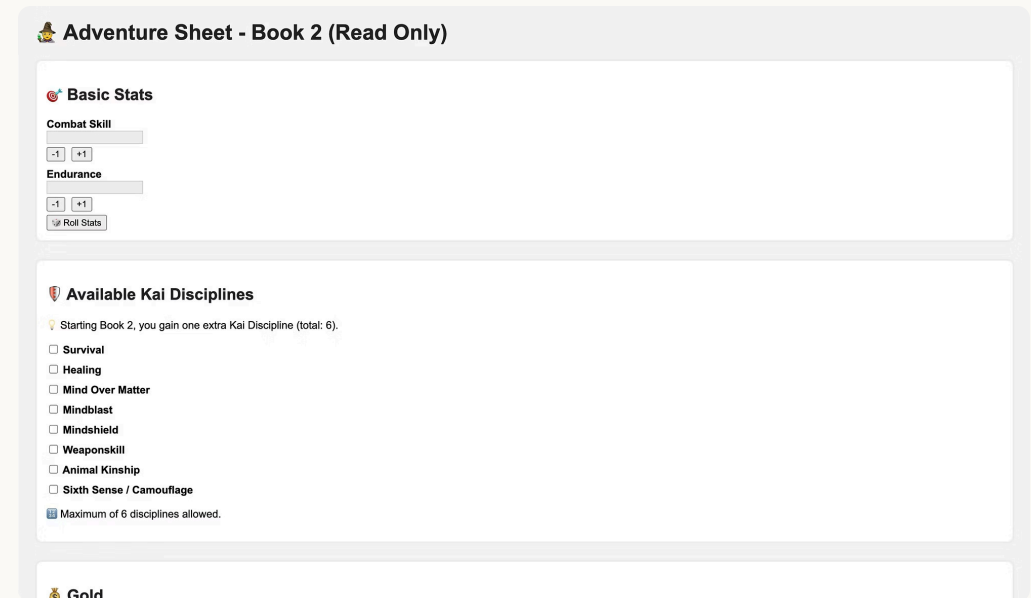
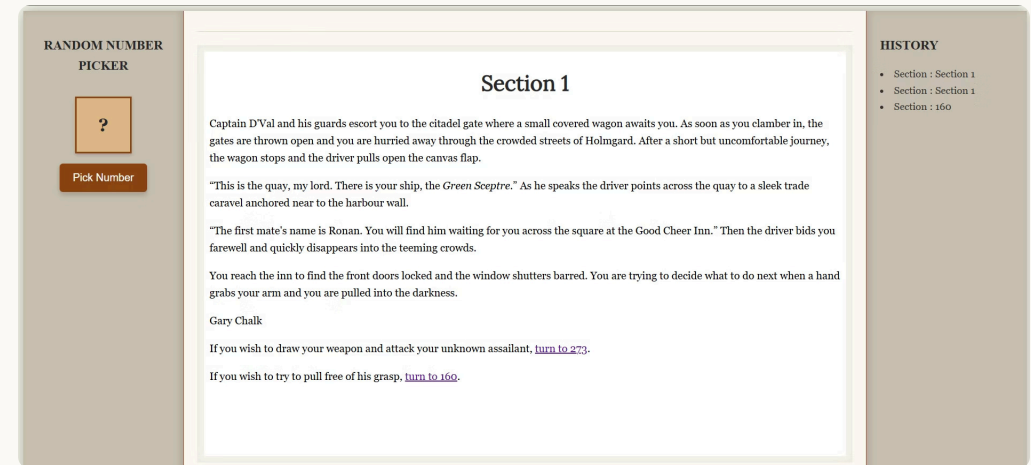
Génère une page inventaire (index.html) stylisée

generate_style_css()

Crée le fichier de styles style.css pour toutes les pages HTML.

generate_dom_js()

Génère le fichier dom.js qui gère l'interactivité côté client.



Fonctionnalités supplémentaires

RANDOM NUMBER PICKER

1

Pick Number

Section 107

The captain orders his crew to go alongside. As they board the trader, you are shocked by the sight that awaits you. Dead sailors cover the deck, many pierced by arrows. It seems they must have put up a desperate fight to defend their cargo, but not a trace of it remains in any of the ship's holds. Below deck, you discover the captain in his cabin. He is very badly wounded and near to death.

If you have the Kai Discipline of Healing, [turn to 74](#).

If you do not possess this skill, [turn to 294](#).

HISTORY

- Section : 107
- Section : 316
- Section : 300
- Section : 333
- Nombre : 1
- Section : 268
- Section : 203
- Section : 160



Fonctionnalités et Résultats

- Le fichier `02fotw.data` est ouvert et traité **ligne par ligne**.
- Les balises `<section>`, `<p>`, et `<a>` sont identifiées et traitées.
- Le contenu textuel est intégré dans des balises `<p>`, assurant une **structure HTML valide**.
- Les liens interactifs sont fonctionnels, redirigeant vers les sections HTML appropriées grâce à la transformation des balises `<a>`.

Limitations Actuelles

L'historique n'affiche ni les liens ni les événements de génération de nombres aléatoires.

L'historique est visible uniquement pendant la session active et n'est **pas enregistré** localement.

Bilan technique

Difficultés techniques rencontrées

- analyse du fichier .data
- Gestion des liens entre sections
- Cookie pour les site web