

atelier programmation						·	E	S	A		A	N	1				
B	R	I	E	F	I	N	G		·	0	2	/	0	2	/	1	8
256	x		256		x	256		>	0	9	/	0	3	/	1	8	
-----									·	P	A	G	E		1	/	6

































































































































































































































































































OBJECTIF : Développer une application web
d'exploration du potentiel d'interaction
au curseur de la souris.
+ Réflexion sur le design «call to action»
clair, rapide à comprendre, efficace.

DEMANDE : Produire à 26, 256 espaces interactifs
de 256 pixels sur 256 pixels.

Travailler sur des projets différents
mais dans un but commun.
Besoin d'une structure commune.
Esthétique : minimalisme.

CONTRAINTES : **Techno :** HTML + Javascript (p5js)
Dimension : 256 x 256 pixels.
Durée : chacun des espaces max.14 secondes.
Quantité : chacun de vous développe au moins
10 espaces interactifs basé sur les couples
d'interaction choisi dans les 256 présentés
ci-dessous.

Interactions : (en grand pg.5)

onClick																			
onPressed																			
onReleased																			
onRightClick																			
onDrag																			
onDrop																			
onMoveUp																			
onMoveDown																			
onMoveLeft																			
onMoveRight																			
onHover																			
onEnter																			
onLeave																			
onShake																			
onMetaKey																			
onStill																			
	onClick	onPressed	onReleased	onRightClick	onDrag	onDrop	onMoveUp	onMoveDown	onMoveLeft	onMoveRight	onHover	onEnter	onLeave	onShake	onMetaKey	onStill			

atelier programmation						·	E	S	A		A	N	1			
B	R	I	E	F	I	N	G									
256	x		256		x	256										
-----								>	0	9	/	0	3	/	1	8
								·	P	A	G	E		2	/	6

EN CLASSE : Nous explorerons chacune de ces interactions :
définition, technique et utilisation.

Nous répondrons aux différentes questions relatives à votre production à domicile, nous discuterons également de la pertinence de cette production.

Nous mettrons en place un canvas d'encapsulation de vos programmes. Il devra permettre une intégration aisée de vos programmes dans un autre programme de gestion de l'exécution de ceux-ci.

Nous mettrons en place un dispositif capable de parcourir ces espaces interactifs. Cela afin d'exposer ce projet commun aux portes ouvertes de l'école. Ce dispositif sera présenté sur une page web affichant un espace interactif à la fois.

CHEZ VOUS : Vous conceptualiserez, dessinerez et développerez vos 10 espaces interactifs.

DESCRIPTION :

- onClick** · le bouton gauche de la souris est enfoncé et relâché pointant un élément graphique
- onPressed** · le bouton gauche de la souris est enfoncé pointant un élément graphique
- onReleased** · le bouton gauche de la souris est relâché pointant un élément graphique
- onRightClick** · le bouton droit de la souris est enfoncé et relâché pointant un élément graphique
- onDrag** · le bouton gauche de la souris est enfoncé pointant un élément graphique et le curseur est déplacé
- onDrop** · le bouton gauche de la souris est enfoncé pointant un élément graphique et le curseur est déplacé et ensuite relâché
- onMoveUp** · le curseur est déplacé vers le haut x pixels
- onMoveDown** · le curseur est déplacé vers le bas x pixels
- onMoveLeft** · le curseur est déplacé vers la gauche x pixels
- onMoveRight** · le curseur est déplacé vers la droite x pixels
- onHover** · le curseur survole un élément graphique

atelier programmation						·	E	S	A		A	N	1				
B	R	I	E	F	I	N	G		·	0	2	/	0	2	/	1	8
256	x		256		x	256		>	0	9	/	0	3	/	1	8	
-----									·	P	A	G	E		3	/	6

- onEnter** · le curseur commence à survoler
un élément graphique
- onLeave** · le curseur finit de survoler
un élément graphique
- onShake** · le curseur est déplacé en changeant
rapidement de direction
- onMetaKey** · la touche ALT ou CTRL ou CMD est enfoncée
- onStill** · le curseur pointe un élément graphique
sans bougé (x secondes)

<u>NOMENCLATURE</u>	: COLS	ID :	ROWS	ID :	ACTIONS
	0x00	:	0x00	:	onClick
	0x01	:	0x10	:	onPressed
	0x02	:	0x20	:	onReleased
	0x03	:	0x30	:	onRightClick
	0x04	:	0x40	:	onDrag
	0x05	:	0x50	:	onDrop
	0x06	:	0x60	:	onMoveUp
	0x07	:	0x70	:	onMoveDown
	0x08	:	0x80	:	onMoveLeft
	0x09	:	0x90	:	onMoveRight
	0x0A	:	0xA0	:	onHover
	0x0B	:	0xB0	:	onEnter
	0x0C	:	0xC0	:	onLeave
	0x0D	:	0xD0	:	onShake
	0x0E	:	0xE0	:	onMetaKey
	0x0F	:	0xF0	:	onStill

LES LOIS : · Pour réussir l'utilisateur doit accomplir les

- deux actions dans l'ordre en moins de 14 secondes. Cette réussite doit être notifiée.
- La première action doit être accomplie avant la seconde.
- Chaque espace interactif porte un nom composé par l'ID de chacune des actions.

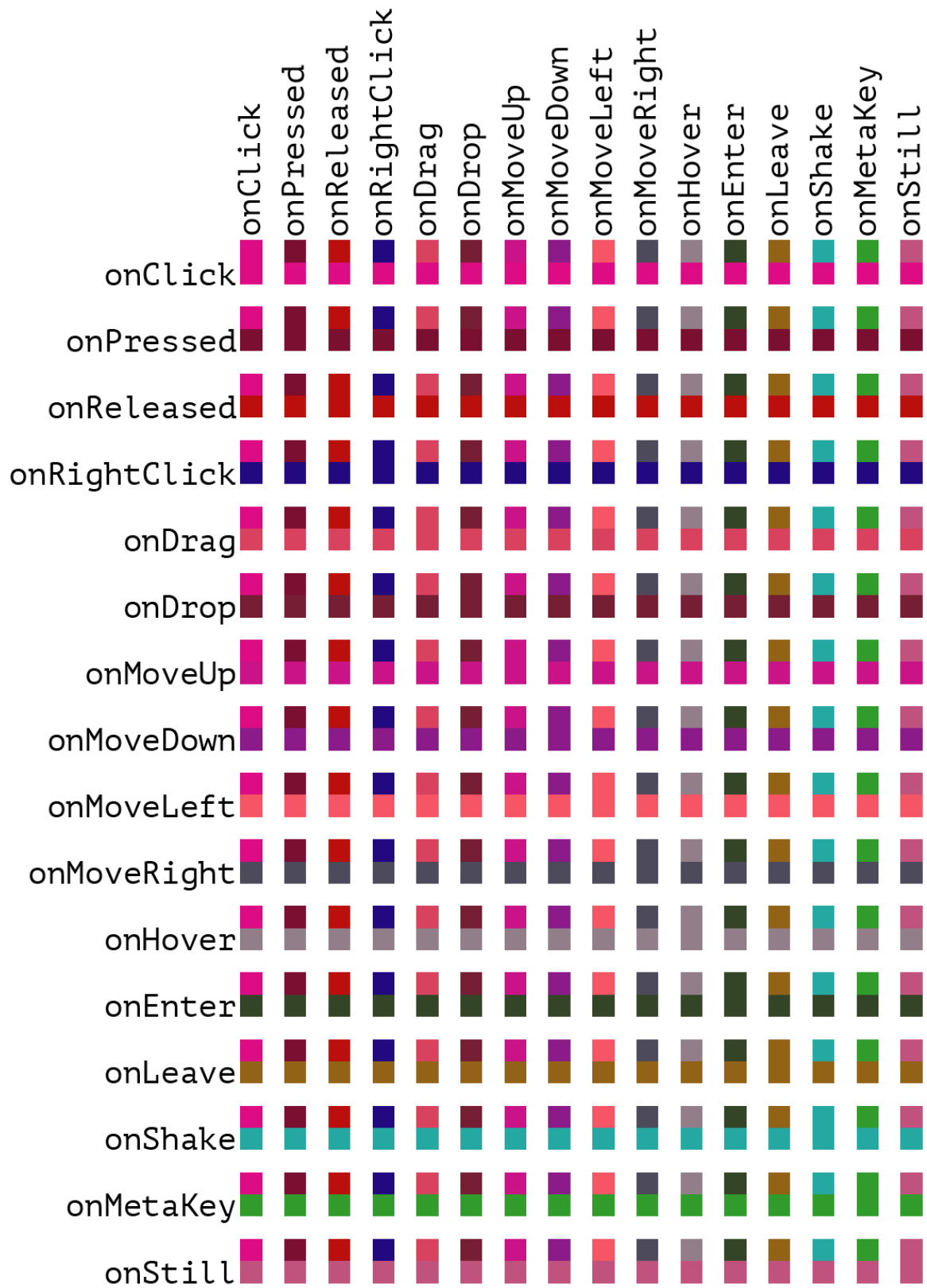
1er ACTION + 2e ACTION =
ACTION_ROW_ID + ACTION_COL_ID =
0xY0 + 0x0X = 0xYX

atelier programmation					. E S A . A N 1					
B	R	I	E	F	I	N	G	. 0 2 / 0 2 / 1 8		
256	x	256	x	256	> 0 9 / 0 3 / 1 8					
-----					. P A G E 4 / 6					

SOURCES : WARIOWARE

DATES : Début au cours du **2 février 2018**
À rendre au cours du **9 mars 2018**

atelier programmation									.	E	S	A			A	N	1
B	R	I	E	F	I	N	G		.	0	2	/	0	2	/	1	8
256	x		256		x	256			>	0	9	/	0	3	/	1	8
									.	P	A	G	E		5	/	6



•	E	S	A			A	N	1
•	0	2	/	0	2	/	1	8
>	0	9	/	0	3	/	1	8
•	P	A	G	E		6	/	6

[illegible]