

# Manuel utilisation moteur SEGMENT web

Clément Bertin  
Hind Boucherit  
Pierre Chevallier  
Floris Choisy  
Éleonore Coutolleau  
Emeric Duchemin  
Corentin Le Métayer  
Jean Zhu

April 18, 2020

## 1 Introduction

Le code du moteur ainsi que divers jeux d'exemple sont disponibles à cette adresse : <https://github.com/florbis/PFA-SEGMENT>. Vous pouvez télécharger les fichiers directement depuis le site, ou en entrant la commande

```
git clone https://github.com/florbis/PFA-SEGMENT.git
```

dans un terminal ou dans l'invite de commandes.

## 2 Installation

Une fois en possession des fichiers du moteur, des fichiers du jeu à tester, et d'un serveur où mettre les fichiers (serveur local ou non). L'installation se fait en suivant ces étapes :

### 2.1 étape 1

Placer ces fichiers dans le dossier souhaité du serveur :

- Libraries (dossier)
- cookie.js
- diary.js
- diaryicon.png

- digicode.js
- game.html
- gif.js
- global.js
- index.html
- init.js
- jquery.easyDrag.js
- jquery.ui.touch-punch.min.js
- load.js
- load\_game.js
- main.js
- object.js
- parser\_json.js
- puzzle.js
- resize.js
- sound.js
- test\_clicks.js
- text.js
- transition.js
- video.html
- video\_load.js
- video\_scene.js
- Intro.mp4 (optionnel)
- Outro.mp4 (optionnel)

Intro.mp4 et Outro.mp4 sont des vidéos pouvant être jouées au début et à la fin du jeu si vous le souhaitez. Il est nécessaire de respecter le nom de ces fichiers (avec une majuscule au début).

Nom	Modifié le	Type	Taille
Game	23/02/2020 15:30	Dossier de fichiers	
Libraries	24/03/2020 14:29	Dossier de fichiers	
cookie	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	4 Ko
diary	06/04/2020 15:01	Fichier de JavaScript	7 Ko
diaryicon	19/03/2020 14:55	Fichier PNG	21 Ko
digicode	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	1 Ko
game	06/04/2020 13:28	Firefox HTML Docum...	12 Ko
gif	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	2 Ko
global	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	3 Ko
index	19/03/2020 14:55	Firefox HTML Docum...	2 Ko
init	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	3 Ko
jquery.easyDrag	01/03/2020 19:40	Fichier de JavaScript	5 Ko
jquery.ui.touch-punch.min	16/02/2020 21:55	Fichier de JavaScript	2 Ko
load	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	2 Ko
load_game	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	2 Ko
main	25/03/2020 20:12	Fichier de JavaScript	2 Ko
object	25/03/2020 20:12	Fichier de JavaScript	4 Ko
parser_json	19/03/2020 14:55	Fichier de JavaScript	14 Ko
puzzle	25/03/2020 18:06	Fichier de JavaScript	13 Ko

Figure 1: étape 2 : 1

## 2.2 étape 2

Placer les fichiers du jeu dans un dossier appelé "Game", au même endroit que les fichiers du moteur (Figure 1). Dans le dossier Game, les dossiers doivent être nommés de la même manière qu'en sortie de l'éditeur (Objects, Sounds, Scenes, Diary, etc.). Cependant, le fichier ".segment" doit être renommé en "Game.segment" (Idem ici, la majuscule est importante) (Figure 2).

Nom	Modifié le	Type	Taille
Diary	24/03/2020 17:12	Dossier de fichiers	
Objects	16/02/2020 21:55	Dossier de fichiers	
Scenes	16/02/2020 21:55	Dossier de fichiers	
Sounds	16/02/2020 21:55	Dossier de fichiers	
Game.segment	07/04/2020 11:44	Fichier SEGMENT	58 Ko

Figure 2: étape 2 : 2

## 2.3 étape 3

Il ne reste plus maintenant qu'à se rendre sur l'adresse du serveur, puis de cliquer sur "lancer la première image" pour lancer le jeu !



---

Figure 3: Lancer le jeu

## 3 Notes

- Le moteur n'est pas compatible avec Internet Explorer. En revanche, l'est sur Safari, Firefox, Chrome, Microsoft edge, Chromium et Opéra (versions mobile et PC).
- Il est possible de mettre les fichiers du jeu et du moteur dans un dossier spécifique dans le site, mais il est préférable de les mettre à la racine du site.