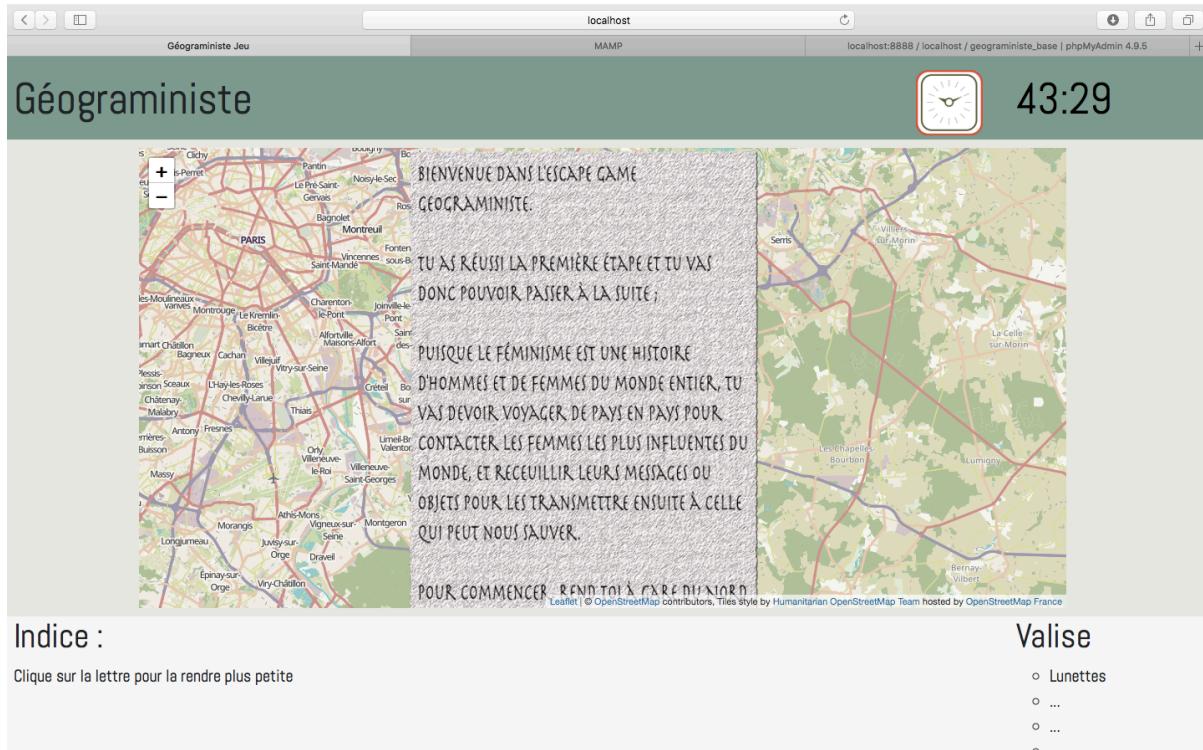


# Géograministe

*Dans les coulisses de la programmation*



Morgane Batelier & Eliette Fize

Automne 2020

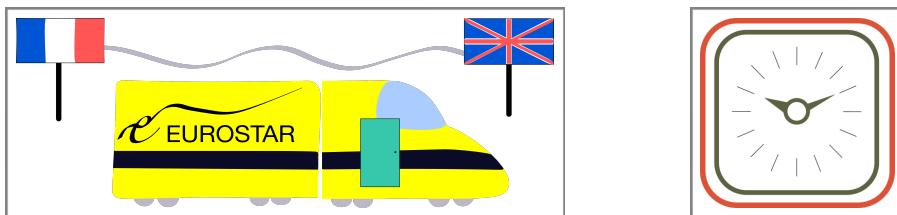
## La création du projet

### L'écriture par nos auteures renommées

Géograministe est un projet élaboré par une équipe compétente et complète. Cet escape game a été créé dans un but ludique et éducatif. Nos équipes se sont longuement concertées pour écrire une histoire permettant de replacer géographiquement les femmes influentes dans le monde d'aujourd'hui.

### La création d'image par notre illustratrice

Ce projet reposant sur un modèle unique d'escape game, libre de droit. Notre illustratrice maîtrisant parfaitement InkScape grâce à ses cours de communication nous a fourni un travail rigoureux et créatif sur les images des objets de notre escape game.



*Dessins de certains éléments comme l'Eurostar (1) ou encore le minuteur (2)*

### La création d'une base de données précise

La base de données de Géograministe a été réalisée avec soin et précision. Chaque localisation correspond à des coordonnées obtenues sur Géoportail ou Google Maps. Cette base de données permet ainsi de placer les objets le plus précisément possible sur les lieux imaginés dans la rédaction du scénario.

**Database: geograministe\_base » Table: tbl\_objets**

Showing rows 0 - 20 (21 total, Query took 0.0014 seconds.)

id	type	nom	lat	lng	minZoom	image	iconLrg	iconHtr	indice
1	démarrage	Enveloppe	48.841	2.58782	5	assets/Enveloppe_Debut_Filtre.png	100	72.63	Clique sur moi pour m'ouvrir
2	bloqueparobjet	Lettre	48.841	2.58782	5	assets/Lettre_Debut.png	100	140.77	Pour me lire, tu as besoin d'une paire de lunettes...
3	recuperable	Lunettes	48.8956	2.38796	10	assets/Lunettes.png	200	80.1	Ramène moi à l'ENSG
4	objet	Eurostar	48.8823	2.35601	10	assets/Eurostar.png	300	105.21	Direction l'Angleterre
5	bloqueparobjet	Caisse	51.5333	-0.1333	5	assets/Malle.png	100	48.27	Pour m'ouvrir, tu dois récupérer une clé. Cette clé...
6	objet	bigben	51.5007	-0.124625	5	assets/Bigben.png	86.84	300	Actrice née à Paris, elle a défendue à l'ONU que l...
7	recuperable	Cle	51.7681	-1.25636	5	assets/Cle.png	262.7	100	Clique sur moi pour me récupérer
8	recuperable	Lettre	51.5333	-0.1333	10	assets/Lettre_Caisse.png	200	46.88	Récupère moi, puis file à l'aéroport le plus impor...
9	objet	avion	51.47	-0.4542	5	assets/Avion_USA.png	430.58	200	Direction les USA
10	bloqueparcode	Caisse2	37.0902	-95.7129	10	assets/Malle_2.png	100	48.27	Pour m'ouvrir tu dois décoder un message, le nom d...
11	libereunobjet	dictionary	38.8966	-77.0365	5	assets/Dictionnaire_Ferme.png	300	422.31	Ouvre moi
12	libereunobjet	dictionary	38.8966	-77.0365	5	assets/Dictionnaire_Ouvert.png	500	575.08	Lis moi avec attention pour retenir mon système
13	recuperable	Cassette	37.0902	-95.7129	10	assets/Cassette.png	100	48.27	Ajoute moi dans ta valise puis trouve, dans la vil...
14	objet	voiture	41.8781	-87.6298	5	assets/Voiture.png	199	107	Direction Houston
15	bloqueparobjet	papiercadeau	29.798	-95.398	5	assets/Cadeau.png	100	100	Trouve une paire de ciseaux, tombée au fond du Lac...
16	recuperable	Ciseaux	31.9125	-100.549	5	assets/Ciseaux.png	147	143.5	...
17	recuperable	Micro	29.798	-95.398	10	assets/Micro.png	152	124	Va jusqu'à l'aéroport international Hartsfield Jac...
18	objet	avionbamako	33.6407	-84.4277	5	assets/Avion_Bamako.png	430.58	300	Direction Bamako
19	code	caisse3	12.5409	-7.948	10	assets/Malle.png	100	48.7	J'espère que tu te souviens du dictionnaire de la ...
20	recuperable	Telephone	12.5409	-7.948	10	assets/Telephone.png	71.33	130.66	Je te félicite, tu as récupéré tous les objets ! M...
21	objet	parlement	52.5177	13.3765	5	assets/Angela.png	377	464	Le monde est sauvé ! Ouf, on a eu chaud...

**Base de données PHPMyAdmin**

# Le développement du projet

Nos équipes de développement ont passé donc un temps certain à s'imprégner de la trame de nos équipes d'écritures pour permettre de vous fournir un escape game géographique de haute qualité et une organisation simple et épurée pour faciliter la prise en main et le jeu.

## Création d'une page de garde

La page de garde permet d'avoir une visualisation globale de toutes les options de ce jeu. Les règles y sont inscrites sur un menu déroulant. La structure se trouve dans le fichier **index.html**

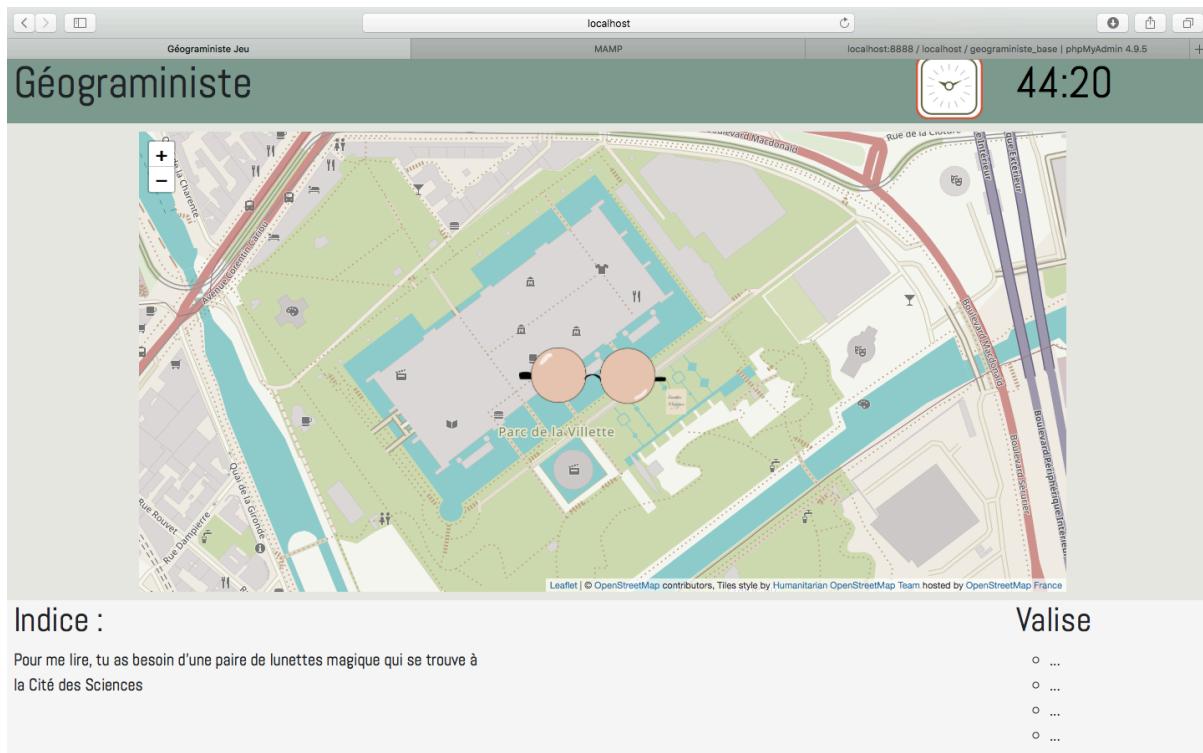


### **Page d'accueil**

Pour dérouler ce menu, il faut cliquer sur les segments en dessous du cadre ou sur les flèches à droite et gauche des images.

## Création de la page de jeu

La page de jeu suit une structure décrite sur le fichier **geograministe.html**. Certains design viennent du FrameWork **Bootstrap** que nos équipes de développement se sont affairés à maîtriser parfaitement. La page du jeu est connectée à la base de données **geograministe\_base.sql** créée préalablement par nos équipes. De cette façon, quand cette base de données est rentrée sur PHPMyAdmin, le localhost des machines se connecte à celle-ci via le fichier **liste.php**. Les images apparaissent donc sur la page de jeu. La carte, c'est-à-dire le support principal de l'escame game vient de la librairie connue opensource : **Leaflet**. Toutes les interactions entre objets, c'est-à-dire les codes, les acquisitions dans la valise, les déplacements, et les niveaux de zooms sont gérés par le fichier **jeu.js**.



### *Exemple d'objet récupérable sur la page de jeu*

La page finale est donc structurée en plusieurs ensembles, le bandeau ; gardien du temps à ne pas dépasser pour sauver le monde et du score du joueur, la carte interactive pour jouer, le lecteur d'indices et la valise à remplir.

## Création de la page de contacts

La page de contacts est un formulaire javascript dans sa construction. Celui-ci n'est pas fonctionnel, mais il sert d'exemple à ce que nous aurions voulu faire si le projet était mis en ligne.

The screenshot shows a contact form titled "Un soucis lors de ton enquête ?". The form includes fields for "Prénom" (Sherlock), "Nom" (Holmes), "Age" (19-30 ans), "Email" (sherlockholmes@ensge.eu), and a "Ton message" text area containing the text "J'ai perdu mon billet d'avion...". There are two buttons at the bottom: "Envoyer !" and "Retour".

**Page de contacts**

## Création du hall of fame

Grâce au pseudo rentré au début du jeu, vous apparaissiez dans le hall of fame à la fin de votre partie si vous faites partie des 15 meilleurs joueurs.

Les joueurs se trouvent dans la base de données **joueur\_base.sql**, table **Utilisateurs**. Ils y sont intégrés à la fin de la partie, qu'ils gagnent ou perdent, avec un ID, leur score, et la date du jour.

Le Hall Of Fame apparaît en bas de la page d'accueil de l'escape game. Il comptabilise un certains nombre de points (max 150) et classe les joueurs selon leur niveau de réussite. Les joueurs sont classés par leur nombre de points et ceux du podium détiennent les médailles d'or, d'argent et de bronze. Si vous ne finissez pas avant le temps imparti, vos points sont quand même comptabilisés.

### Le petit mot de la fin

Merci d'avoir joué à Géograministe, nous espérons que ce jeu vous a fait voyager, découvrir certains lieux et prendre connaissance de petites anecdotes sur ces femmes influentes du monde.

### Les liens utiles

<https://getbootstrap.com> - Obtention et Documentation de Bootstrap

<https://leafletjs.com> - Obtention et Documentation de Leaflet