

# Guide d'utilisation

BOOK RPG

## Application Web

# Sommaire

## BOOK-RPG

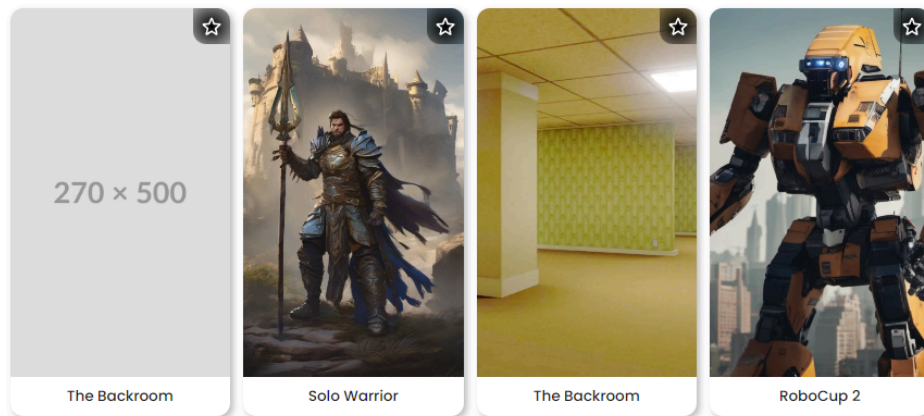
<b>Sommaire.....</b>	<b>1</b>
<b>BOOK-RPG.....</b>	<b>2</b>
1. Page d'accueil.....	2
2. S'enregistrer.....	3
3. Se connecter.....	4
4. Librairie.....	5
5. Vos aventures.....	6
6. Votre partie.....	7
7. Espace administrateur.....	8

# BOOK-RPG

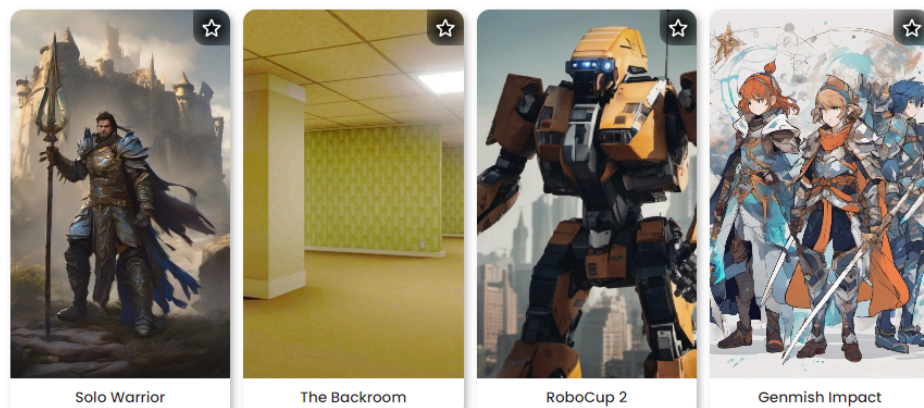
## 1. Page d'accueil

- ❖ Pour visualiser la page d'accueil rendez-vous sur le site <http://193.168.146.103:8081/>
- ❖ Depuis cette interface vous pourrez consulter les derniers livres publiés ainsi que les derniers livres tendance.

### ~ Popular adventures



### ✦ New adventures



## 2. S'enregistrer

- ❖ Pour vous enregistrer, cliquez sur le bouton "Register" en haut à droite de votre écran.
- ❖ Sur cette page, insérez vos informations dans le formulaire affiché à l'écran afin d'effectuer la création de votre compte.
  - À noter, que le mot de passe à définir doit être supérieur à 12 caractères et contenir au moins un chiffre et un caractère spécial.
- ❖ Une fois vos informations saisies, cliquez sur le bouton "Register".

[Home](#) [Library](#)

[Login](#) [Register](#)

Formulaire

**Lastname :** \_\_\_\_\_

**Firstname :** \_\_\_\_\_

**Email :** \_\_\_\_\_

**Password :** \_\_\_\_\_

**Confirm password :** \_\_\_\_\_

[You already have an account ?](#)

**Register**

Register

### 3. Se connecter

- ❖ Pour vous connecter, cliquez sur le bouton “Login” en haut à droite de votre écran.
- ❖ Sur cette page, insérez vos informations dans le formulaire affiché à l’écran afin de vous connecter à votre compte.
  - Votre mot de passe est strictement personnel et ne doit en aucun cas être divulgué !
- ❖ Une fois vos informations saisies cliquez sur le bouton “Login”.

[Home](#) [Library](#)

[Login](#) [Register](#)

Email :

Password :

[You don't have an account yet ?](#)

Login

LOGIN

## 4. Librairie

- ❖ Une fois connecté, cliquez sur bouton “Library” en haut à gauche de votre écran pour accéder à la totalité des livres disponibles.
- ❖ Sur cette page, vous pourrez visualiser tous les livres disponibles et cliquer sur le livre pour pouvoir consulter la liste de vos aventures réalisées.
- ❖ Vous pourrez également rechercher un livre à partir du titre du livre recherché !

[Home](#) [Library](#)

[Login](#) [Register](#)

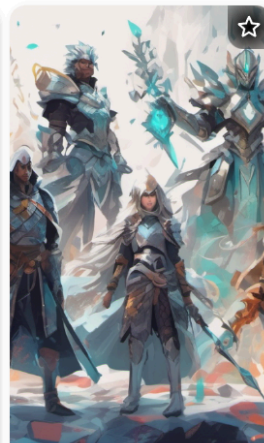
### Library



RoboCup 2



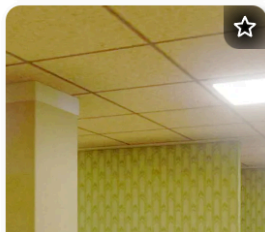
Genmish Impact



Leagues



Solo Warrior



## 5. Vos aventures

- ❖ Une fois que vous avez cliqué sur le livre de votre choix, vous pourrez visualiser les dernières aventures que vous avez déjà réalisées mais également la description du livre.
- ❖ En cliquant sur une aventure, vous reprendrez votre aventure depuis votre dernière progression.
- ❖ En cliquant sur “Create a new adventure”, vous lancez une nouvelle aventure !

[Home](#) [Library](#)

**John Doe**  
test.test@gmail.com

Logout

← Back to Books

### The Backroom



#### Adventure Selection

### Adventures

Adventure 60

Adventure 42

**Or create a new adventure!**

Create a new adventure

## 6. Votre partie

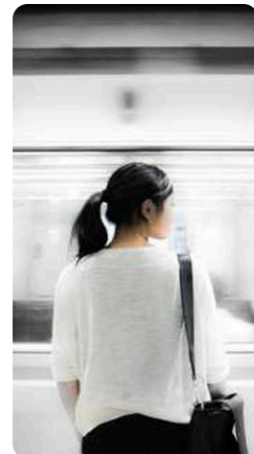
- ❖ Une fois votre parti lancé, vous serez confronté à 4 types de sections. En effet, une aventure comprend 4 types d'interactions :
  - Choix multiple : Vous devez sélectionner parmi une liste de choix celui à faire.
  - Combat : Un de vos attributs sera sélectionné puis comparé au nombre nécessaire afin de pouvoir combattre votre ennemi.
  - Lancé de dé : Vous devez lancer deux dés et le résultat de ces dés sera votre destin !
  - Énigme : Vous devrez résoudre une énigme qui vous sera énoncée.
- ❖ Chaque section se comportera également d'un texte qui sera votre contexte de la situation dans lequel vous vous situez et une image permettant de l'illustrer.

[Home](#) [Library](#)

**John Doe** [Logout](#)  
test.test@gmail.com

choix

1. Vous vous retrouvez au milieu d'une pièce, la tête appuyée contre une moquette verdâtre humide. Vous avez fait une sacrée chute, en tout cas c'est ce que votre corps vous crie. Vos tympans ne perçoivent aucun son, hormis le bourdonnement incessant des néons au plafond. Étrange, vous étiez pourtant à l'extérieur il y a quelques instants. Heureusement que cet endroit est vide. Si quelque chose rôdait ici, il vous aurait certainement entendu... Vous vous relevez tant bien que mal sur vos jambes encore frêles. Vous remarquez que vous n'avez plus votre équipement habituel sur vous. A côté de vous se trouve une sacoche vide. Vous ne vous souvenez pas d'en avoir eu une sur vous avant votre chute. Que souhaitez-vous faire ? Si vous souhaitez vous aventurer dans ce lieu étrange, rendez-vous au 2. Si vous souhaitez prendre le temps d'observer vos environs, rendez-vous au 3.



[Aller à la section 2](#)

[Aller à la section 3](#)



## 7. Espace administrateur

- ❖ Pour vous connecter à votre espace administrateur rendez-vous à l'adresse suivante : <http://193.168.146.103:8081/admin>
- ❖ Une fois arrivé sur la page, vous pouvez cliquer sur le type d'édition que vous souhaitez faire :
  - Édition de livre (Book management)
  - Édition d'armes (Weapon management)
  - Édition d'équipement (Equipment management)
- ❖ Chaque menu d'édition vous permettra de créer ou d'éditer un livre, une section, ou une partie de l'histoire et des événements que vous pourrez rencontrer.

---

[Home](#) [Library](#)

**John Doe** [Logout](#)  
test.test@gmail.com

### Admin

Book management

Weapons management

Equipment management

## 8. Gérer vos livres

- ❖ Pour créer un nouveau livre, cliquez sur le bouton “Create a new book”.
- ❖ Pour éditer un livre existant ou un nouveau livre, cliquez sur l’icône “crayon” correspondant au livre que vous souhaitez modifier.
- ❖ Pour supprimer un livre, cliquez sur l’icône “corbeille” correspondant à votre livre.
- ❖ Pour consulter ou créer des sections dans un livre, cliquez sur l’icône “livre” correspondant à votre livre.
- ❖ Vous pouvez également rechercher un livre en tapant son titre ou son ID à l’aide de la barre de recherche.

[Home](#) [Library](#)

**Gwendal Aubé**  
gwendal.aube@icloud.com

Logout

### Admin | Book list

[← Back to admin](#)

Search on title or ID

[+ Create a book](#)

RoboCup 2

ID: 35



Genmish Impact

ID: 38



Leagues

ID: 34



Solo Warrior

ID: 38



The Backroom

ID: 37



## 9. Créer et modifier des sections

- ❖ Pour créer une nouvelle section, cliquez sur le bouton “Create a Section”.
- ❖ Pour modifier une section, cliquez sur l’icône “Crayon”.
  - Vous pouvez maintenant ajouter le texte de la section dans le champ “Texte”.
  - Vous pouvez paramétrer les événements de la section en dépliant “Events settings”. Vous avez le droit à un maximum de 4 événements.
    - Dans la section “Operation”, choisissez si vous voulez ajouter ou supprimer un événement.
    - Dans la section “What”, choisissez ce que vous voulez ajouter ou supprimer (un attribut, un équipement ou une arme).
    - **Attribut :**
      - Dans la section “Type”, choisissez quel type d’événement vous voulez ajouter ou supprimer (Force, dextérité, endurance, psychisme ou résistance).
      - Dans la section “Value”, choisissez la nouvelle valeur à ajouter à l’événement.
    - **Arme :**
      - Choisissez l’arme que vous souhaitez ajouter ou supprimer à l’événement.
    - **Équipement :**
      - Choisissez l’équipement que vous souhaitez ajouter ou supprimer à l’événement.
  - Vous pouvez choisir le type de section en sélectionnant le type dans la liste déroulante “None”.
    - **Énigme :**
      - Dans le champ “Solution”, écrivez la réponse à l’énigme.
      - Dans le champ “Win destination”, indiquez la section à laquelle aller si le joueur a correctement répondu à l’énigme.
      - Dans le champ “Lose destination”, indiquez la section à laquelle aller si le joueur n’a pas correctement répondu à l’énigme.
    - **Lancé de dés :**
      - Cochez la case correspondant au résultat souhaité pour que le joueur gagne.
      - Dans le champ “Win destination”, remplissez la section à laquelle aller si le joueur gagne le lancé de dés.
      - Dans le champ “Lose destination”, remplissez la section à laquelle aller si le joueur perd le lancé de dés.
    - **Choix :**
      - Vous pouvez indiquer jusqu’à 4 destination de section.
    - **Combat :**
      - Vous pouvez choisir la compétence qui sera mise en jeu dans le combat. La compétence correspond aux attributs vu précédemment.

- Vous pouvez choisir le niveau requis sur cette compétence pour gagner le combat.
  - Remplissez le champ “Win destination” pour indiquer à quelle section aller si le joueur gagne le combat.
  - Remplissez le champ “Lose destination” pour indiquer à quelle section aller si le joueur perd le combat.
- **Fin :**
- Choisissez ce type de section pour indiquer la fin de l’histoire.
- Cliquez sur “Cancel” pour annuler ou sur “Save” pour sauvegarder.
- ❖ Vous pouvez supprimer une section en cliquant sur l’icône “Corbeille”.
  - ❖ Vous pouvez chercher une section en tapant son titre ou son ID dans la barre de recherche

## 10. Créer et modifier des armes

- ❖ Pour créer une nouvelle arme, cliquez sur le bouton “Create a Weapon”.
- ❖ Pour modifier une arme, cliquez sur l’icône “Crayon”.
- Vous pouvez maintenant ajouter le nom d’arme dans le champ “name”.
- Vous pouvez ajouter une description dans le champ description
- Vous pouvez configurer les dégâts de l’arme
- Vous pouvez paramétrer le nombre d’utilisation de l’arme dans le champ “durability”
- Vous pouvez ajouter une image dans le champ image via une url
- Vous pouvez visualiser l’image de l’arme en cliquant sur “actual image”
- Cliquez sur “Save” pour sauvegarder.
- ❖ Vous pouvez supprimer une arme en cliquant sur l’icône “Corbeille”.
- ❖ Vous pouvez chercher une arme en tapant son nom ou son ID dans la barre de recherche

### **Admin**

[← Back](#)

Name:

Poing

Description:

L'armes la plus vieille du monde !

Damage:

2

Durability:

-1

Image:

► Actual image

Save

## 11. Créer et modifier des équipements

- ❖ Pour créer un nouvel équipement, cliquez sur le bouton “Create an equipment”.
- ❖ Pour modifier un équipement, cliquez sur l’icône “Crayon”.
  - Vous pouvez maintenant ajouter le nom de l’équipement dans le champ “name”.
  - Vous pouvez ajouter une description dans le champ description
  - Vous pouvez configurer la résistance de l’équipement dans le champ résistance
  - Vous pouvez ajouter une image dans le champ “image” via une url
  - Vous pouvez visualiser l’image de l’équipement en cliquant sur “actual image”
  - Cliquez sur “Save” pour sauvegarder.
- ❖ Vous pouvez supprimer un équipement en cliquant sur l’icône “Corbeille”.
- ❖ Vous pouvez chercher un équipement en tapant son nom ou son ID dans la barre de recherche

### **Admin**

← Back

Name:

Description:

Resistance:

Image:

► Actual image

Save