Mémoire – Projet tuteuré

cHTeMeLe Surface

# Projet :

|  |  |
| --- | --- |
| Nom du projet | cHTeMeLe Surface |
| Tuteur | Adélaïde Albouy-Kissy |
| Relation avec une entrepise | Non |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Participants |  |  |  |  |
| Barbara Schiavi | Valentin Mourot | Clément Janisset | Pierre-Rémi Nouvet-Gire | Volodia Mandaud |

# Introduction

## Le projet cHTeMeLe Surface

cHTeMele est un jeu de société éducatif qui a pour ambition de faire apprendre les bases du langage HTML 5 aux néophytes.

Le HTML 5 (HyperText Markup Language) est un langage de présentation de données très proche du XML créé par le W3C (World-Wide-Web Consortium) en collaboration avec le WHATWG (Web Hypertext Application Technology Working Group). C’est un standard utilisé dans la création de sites web.

cHTeMeLe est un jeu créé par Olivier Chambon et Pascal Mabille dont le but est de reconstituer une page HTML 5 en collaboration avec les autres joueurs.

Le projet cHTeMeLe Surface a été créé dans le cadre de l’Université D’Auvergne. Le but était de créer une application fonctionnant sur la table Tactile Samsung SUR40. Le jeu cHTeMele étant sous licence libre  
Creative-Commons CC-BY-NC, Adélaïde Albouy-Kissy a donc lance alors le projet de l’adaptation de ce jeu sur la table tactile. Nous avons choisi de travailler sur ce projet d’une part car il nous permet de développer sur un nouveau périphérique que n’avions jusque-là pas connu, et d’autre part car nous aimons créer des applications ludiques (et même vidéo-ludiques).

## La table tactile Surface SUR40

À compléter

# Présentation du sujet

Nous étions libres de remodeler le jeu selon nos envies cela dit nous avions certains critères à respecter dans l’application.

## Reconnaissance des cartes

Le jeu se devait de permettre aux joueurs de poser leurs cartes sur la table tactile et que celle-ci les reconnaisse pour agir en conséquence. *(Ex : Faire apparaitre des informations supplémentaire autour de la carte, pré-compléter le code HTML en surbrillance, etc)*

Pour cela nous devions utiliser la reconnaissance de Tags que propose la table tactile.

## Choix de feuilles de style

Cette option relève du gadget mais fait partie du sujet. L’idée est de proposer aux joueurs plusieurs manières de visualiser ce que donne leur code HTML dans un navigateur. Les sites web utilisent des feuilles de style écrites en CSS (Cascading Style Sheet) associées à leur page HTML pour rendre la page visuellement plus attrayante. cHTeMeLe Surface devait proposer aux joueurs la possibilité de changer à tout moment la feuille de style CSS parmi plusieurs proposées pour changer le style visuel de leur page HTML.

## Règles syntaxiques

cHTeMeLe étant un jeu à but éducatif, il fallait qu’il détecte les erreurs dans le code créé par les joueurs ou qu’il les empêche de les faire.

## Indentation à respecter

Pour garder un code propre le jeu doit faire en sorte que l’indentation du code soit respectée.

<html>

<head>

<title>**Ceci est le titre de la page**</title>

</head>

<body>

<h1>**Ceci est une balise sur une ligne.**</h1>

<p>

**Ceci est une balise sur plusieurs lignes.**<br/>

**Il contient des balises qui n'engendrent pas de**

**retours ࠬa ligne** <em>**comme celle-ci**</em>**.**

</p>

<div>

<h2>**Exemple**</h2>

</div>

</body>

</html>

Exemple d’indentation de code HTML

# II\_ Etapes de développement et difficultés rencontrées

### ..1.1)

### ..1.2)

### ……… 1.2) a)

### ……… 1.2) b)

### ..2.1)

# III\_ Résultats

### ..1.1)

### ..1.2)

### ……… 1.2) a)

### ……… 1.2) b)

### ..2.1)

# Conclusion