# Soutenance cHTeMeLe

## Introduction

### Présentation de cHTeMeLe

🡪présentation du jeu (créateur, date de création, but, License)

🡪contrainte du portage

- affichage en temps reel

- auto-indentation et coloration syntaxique

- auto completion

- Trois style de CSS (presenté CSS)

### Présentation du materiel utilisé

🡪 jeu cHTeMeLe

🡪table (pour les essaie)

- caracteristique, fonctionnement

🡪SDK surface 2.0 (de quoi ça s’agit ?)

🡪input simulator (demo de comment que ça marche)

### Présentation du projet

🡪Objectif : Adapter sur table interactive d’un jeu de carte

🡪implémentation des règles du jeu

🡪reconnaissance des cartes par la table interactive et interaction avec celle-ci

## Phase de developpement

### Adaptation du jeu

🡪changement des règles (pourquoi, comment ?)

-suppression cartes (lorem/ipsum)

-ajout des cartes

-…

🡪creation graphique de nouvelle cartes (comment ? + tag)

### Réalisation

🡪organisation du code

\_ MVVM

\_ Arbre html

🡪écran de début de partie

🡪zone centrale

-ZoneRendu HTML + Awesomium

- génération texte brut

-page code + génération colorée

🡪carte joueur

- choix des personnage

- compteur de point automatique

- bouton au suivant

- documentation HTML

🡪Indicateur

🡪interaction avec les cartes

-valider

-choix des cibles

- texte + (banques d’image)

## Implémentation des règles

-pose des cartes  
 -Cartes actions

-cartes add-on

-antivirus

### Conclusion/amelioration

🡪long, manque un peu de temps

🡪decouverte nouvelle technologie (tres motivante)

Piepie

Volo

Barb

Val

Clem

all