

Dashboard

Date: 02/12/2025

Disponible ici (pour le moment) : <http://51.178.80.14:8081/>

Affichage: 2D

Thème: Club IA + les séances

Technologie: Javascript + Phaser

Le jeu a été créé entièrement en vibe coding (pour tester de bout en bout) avec l'aide de Cursor en 10 h (incluant la génération des images, des sons, le brainstorming du fonctionnement, etc.).

Avantage du vibe coding : facilite grandement la mise en place des éléments graphiques et du fonctionnement de la gravité, de la création des éléments et de leurs interactions

Désavantage du vibe coding : se repère très mal dans l'espace (par exemple pour la création de plateformes), génère tout de même pas mal de bugs (interactions entre les niveaux), le code généré n'est pas forcément propre.

Idée et niveau

Ivl 1 : Construction du club

Narration : Le Club IA+ a été créé dans le but d'aider les IAtiens à comprendre l'IA et à apprendre à l'utiliser. Tu dois terminer le chemin qui est devant toi pour marcher sur les traces des IAtiens.

Fonctionnement → à l'approche d'une plateforme, on affiche une information sur un membre fondateur.

Ivl 2 Découverte GPT:

Fonctionnement : Un chat qui se déroule au fur et à mesure qu'on saute de plateforme en plateforme.

Ivl 3 Découverte Midjourney:

Fonctionnement : filtre de couleur pour remplacer le fond.

Ivl 4 : Séance découverte de cursor avec du code

Fonctionnement : serpent façon Snake à éviter par le joueur.

Ivl 5 -> Contexte et chatGPT

Fonctionnement : collecte de clés symbolisant le contexte pour pouvoir passer le niveau.

Ivl 6 Notebook LM

Fonctionnement : chercher les sources sur les plateformes.

Lvl 7 Prompt Engineering avec CRTFC

Fonctionnement : collecter des éléments pour construire le prompt parfait.

Level: Création d'image avec Gemini 25 Novembre

Fonctionnement : des caches recouvrent les écrans du fond. Quand on collecte une pomme, cela enlève un cache.

Level 9

Fonctionnement : plateforme avec des filtres pour le fond musical.

ROADMAP:

02/12/2025 (2h)

- Réflexion sur l'idée, le jeu, la narration, le but et le fonctionnement.
- Choix de la technologie (Phaser).
- Création du projet GitHub / JS / Phaser / Docker.
- Création de plusieurs niveaux.
- Mise en place du fonctionnement du saut, de la gravité et de l'avancement du personnage.
- Création du sprite du personnage.
- Définition de l'espacement entre les niveaux.
- Création des plateformes.

03/12/2025 (1h)

- Diviser le code en plusieurs fichiers.
- Créer quatre arrière-plans.
- Créer le menu.

11/12/2025 (2h)

- Finir l'arrière-plan des niveaux (Gemini + Midjourney).
- Créer les différents sons avec Suno.

13/12/2025 (3h)

- Fonctionnement des niveaux 1 à 5.
- Créer le reste des arrière-plans.
- Créer le reste des musiques avec Suno.
- Ajuster les arrière-plans.

16/12/2025 (2h)

- Fonctionnement des niveaux 6 à 9.
- Créer la narration.
- Correction de quelques bugs d'affichage.
- Ajout d'une documentation PDF intégrée au jeu.

Construction du projet

Prompt : J'aimerais faire un jeu de plateforme en 2D sur un navigateur, en JavaScript. Le jeu consiste à faire sauter un petit personnage (comme Mario Bros) de plateforme en plateforme, dans le but de traverser différentes époques au fur et à mesure de l'avancement. Des panneaux décrivent la progression et le parcours du personnage, qui découvre un sujet au fil de son aventure. En JavaScript, tu dois me conseiller les technologies et/ou bibliothèques à utiliser pour cela.

🎮 Technologies recommandées pour un jeu de plateforme 2D en JavaScript

✓ 1. Moteurs / Frameworks spécialisés (plus faciles & rapides)

⚡ Phaser 3 (le plus populaire pour les jeux 2D web)

C'est la référence pour faire un jeu de plateforme 2D HTML5.

Tu peux gérer :

- Physiques personnalisées
- Collisions précises
- Sauts, plateformes mobiles
- Caméra qui suit le joueur
- Animations spritesheet
- Chargement de niveaux
- UI, sons, particules

Avantages :

- Très bonne documentation
- Beaucoup de tutos
- Gestion de la physique arcade très simple
- Idéal pour ton concept de niveaux "époques" + panneaux explicatifs

Pourquoi c'est parfait pour toi ?

Tu n'as pas à réinventer la roue pour les collisions, la gravité, les sauts.

Tu peux te concentrer sur l'histoire et le gameplay.

Cursor: Dans le projet ici :

ubuntu@vps-54e90302:~/ClubIA/game-ai-club-presentation\$ ls, j'aimerais que tu me crées un docker-compose avec un Makefile qui propose les cibles make dev-run, make dev-kill et make dev-build pour pouvoir lancer un jeu avec la bibliothèque Phaser 3 (pour créer un jeu en 2D ensuite).

<http://51.178.80.14:8080/> (en ligne sur mon serveur)



Ajout du projet sur GitHub : <https://github.com/Club-IA-plus/game-ai-club-presentation>

Prompt : Parfait, j'aimerais maintenant agrandir la fenêtre de jeu si c'est possible, pour qu'elle prenne un maximum d'espace dans le navigateur.

Prompt : Parfait, j'aimerais maintenant que mon personnage puisse sauter. J'aimerais également enlever les plateformes en haut, créer un sol et mettre des nuages.



Théorie & Prompt ->

J'aimerais maintenant diviser notre jeu en plusieurs niveaux qui doivent être accessibles au fur et à mesure de notre avancement, sans interruption. Plus notre personnage avance vers la droite de l'écran, plus les niveaux doivent apparaître au fur et à mesure (de façon automatique, il ne doit pas y avoir de séquence de chargement entre niveaux et non plus ouvrir une nouvelle page, cela doit être dans la continuité).

Donc :

Division du jeu en différentes phases (liste des sessions du Club IA, chaque session doit représenter un niveau), par exemple sur 100 mètres fictifs dans le jeu, à intervalles réguliers d'avancement, notre personnage doit rentrer dans un nouvel espace qui représente un niveau.

Lancement du Club IA avec ses 4 fondateurs (Michael, Laure, Hakim, Yohann) (avril 2024).

Séance Wahouh 1 : découverte de ChatGPT, 16 septembre.

Séance Waouh 2 : découverte de l'image (Midjourney), 23 septembre.

Séance Waouh 3 : découverte du code (Cursor), 30 septembre.

Séance 4 : contexte et ChatGPT, 7 octobre.

Séance 5 & 6 : Notebook LM, 14 octobre et 4 novembre.

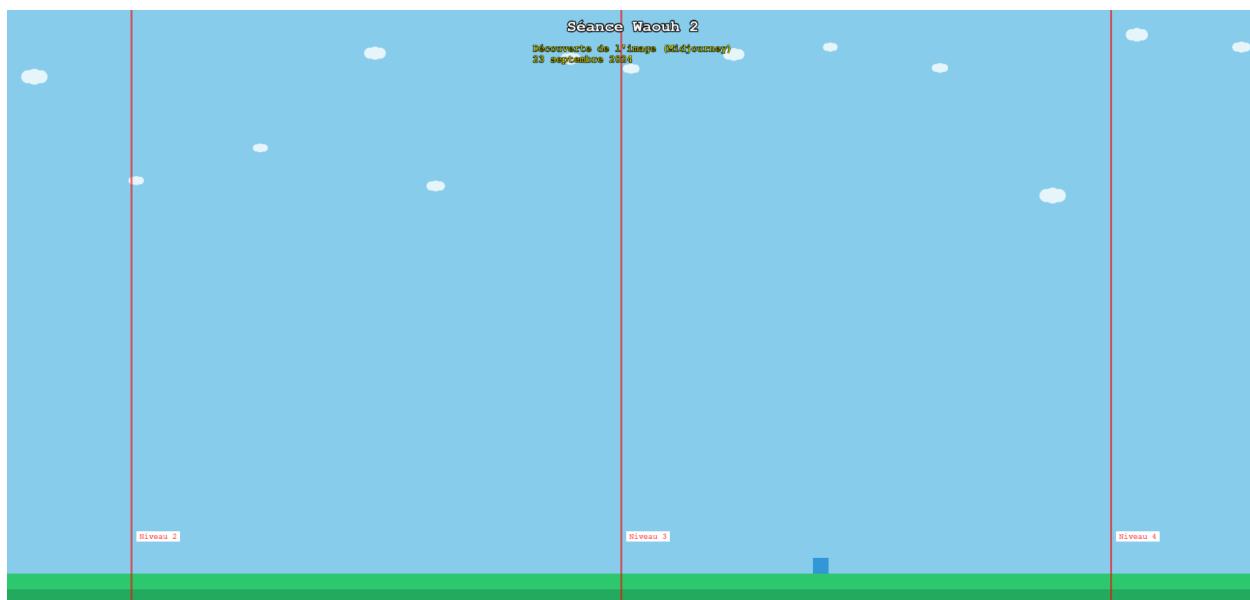
Séance 7 : prompt engineering, 18 novembre.

Séance 8 : création d'images avec Gemini, 25 novembre.

Séance 9 : de la musique avec Suno, 2 décembre.

Ton rôle est de me coder 9 niveaux. Pour le moment, ne me crée pas de plateformes, juste l'avancement en termes de distance. Le titre des niveaux doit être visible sur l'écran, tout comme les dates.

-> Nous devons nous déplacer plus vite que ça, la limite des niveaux doit pour l'instant être symbolisée, enlève-moi le texte en haut pour utiliser les flèches.

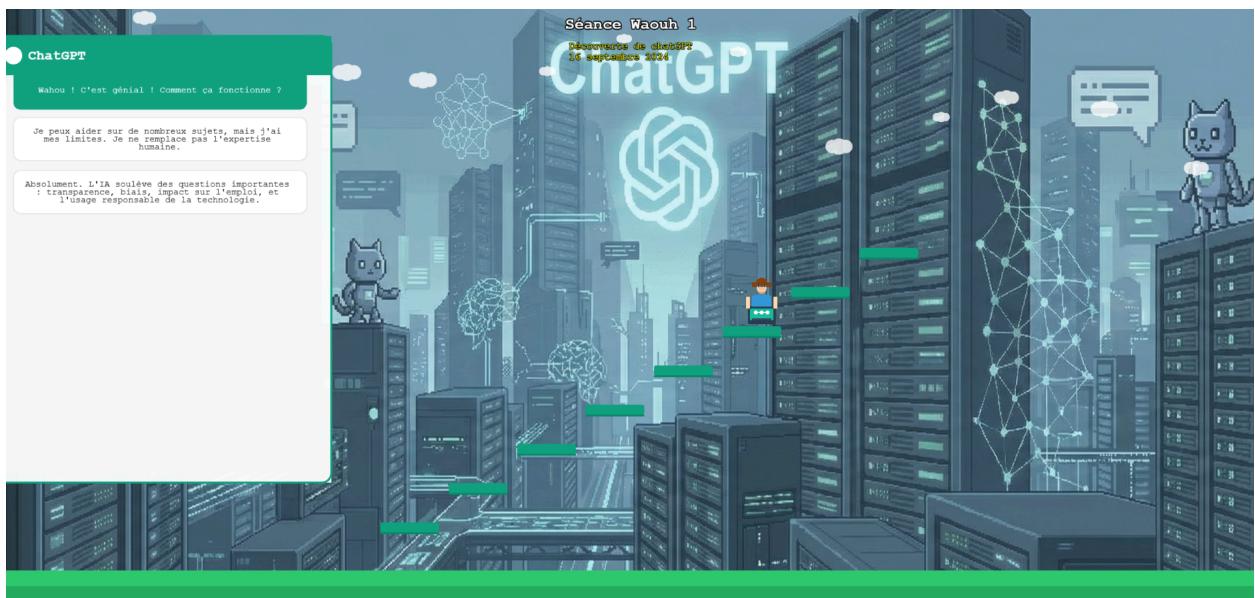


-> Prompt : Tu dois agrandir l'espace entre chaque niveau pour passer de 1000 pixels à 3000 pixels, et nous devons nous déplacer 3 fois plus rapidement.

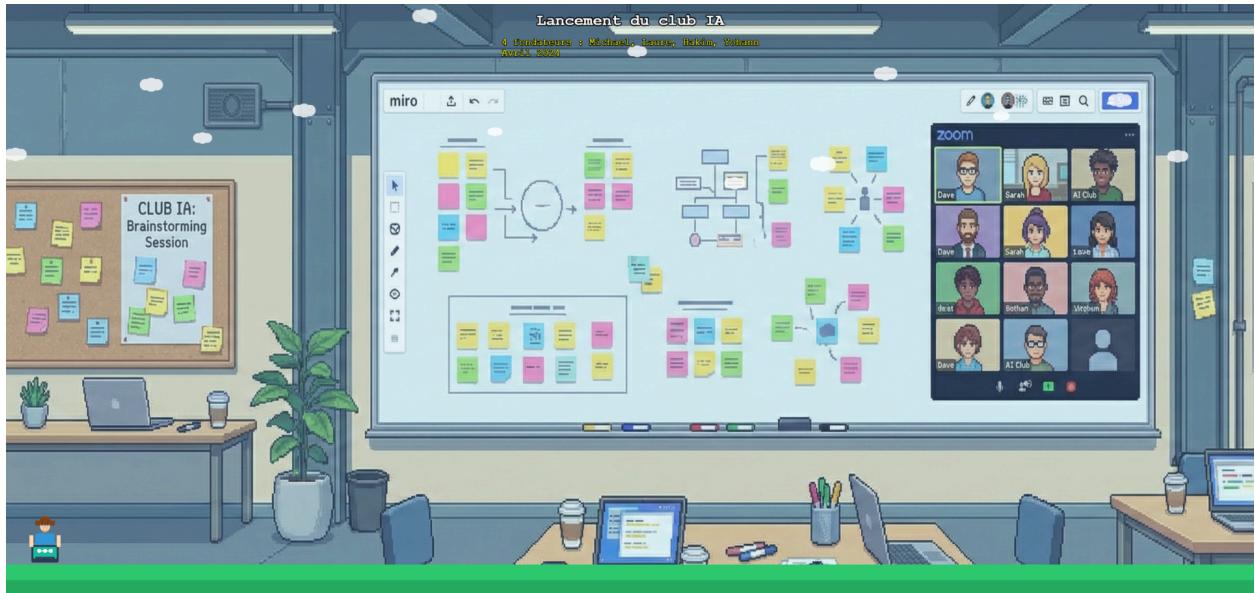
-> Prompt : Tu dois modifier le carré bleu qui est défini comme joueur, en un personnage qui représente une communauté apprenante qui va apprendre l'IA ensemble.



Prompt Gemini fond niveau 2 : J'aimerais que tu me génères l'image d'un fond de jeu vidéo. Le thème du niveau c'est ChatGPT, l'image doit faire 3000 px de longueur. Cela doit être un fond statique de jeu vidéo, donc bien passer à l'arrière-plan. Les couleurs doivent être assez sobres comme l'univers ChatGPT.

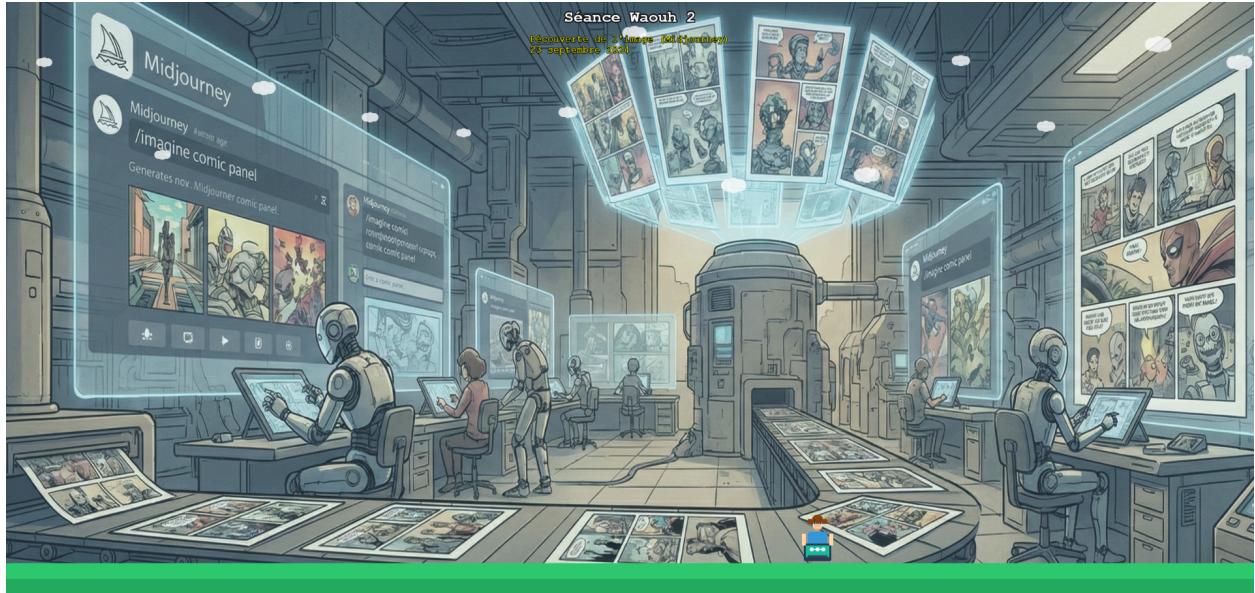


Prompt Gemini fond niveau 1 : J'aimerais que tu me génères l'image d'un fond de jeu vidéo. Le thème du niveau c'est : post-it, tableau blanc (comme Miro), réunion Zoom, affichage avec les affiches du Club IA, brainstorming..., l'image doit faire 3000 px de longueur. Cela doit être un fond statique de jeu vidéo, donc bien passer à l'arrière-plan. Les couleurs doivent être assez sobres mais tu peux mettre des éléments de couleur.

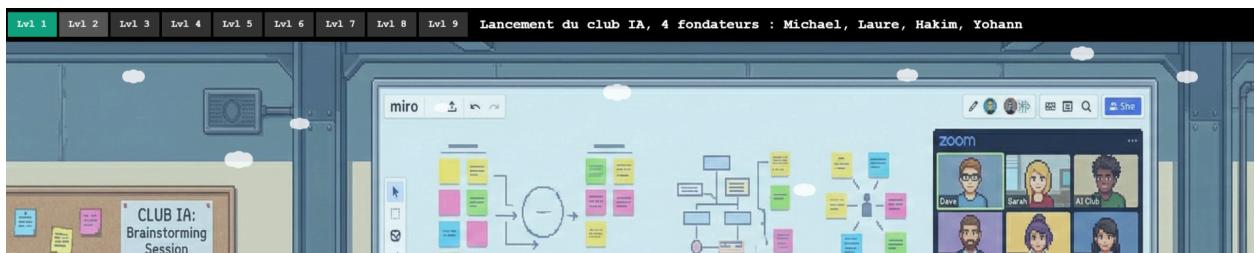


Prompt Cursor x8 (Intégration des fonds) :
@Gemini_Generated_Image_ijzwwyijzwwyijzw.png. J'ai maintenant cette image, tu dois l'insérerer comme arrière-plan du premier niveau, tout comme nous avons fait avec le niveau 2.

Prompt Gemini fond niveau 3 : J'aimerais que tu me génères l'image d'un fond de jeu vidéo. Le thème du niveau c'est : l'image et la génération d'images avec Midjourney, création d'une bande dessinée avec Midjourney. L'image doit faire 3000 px de longueur (la longueur est importante !). Cela doit être un fond statique de jeu vidéo, donc bien passer à l'arrière-plan. Les couleurs doivent être assez sobres mais tu peux mettre des éléments de couleur. Il ne doit pas y avoir de fond vide en haut de l'image ou en bas de l'image, ça doit être 3000 px de long en taille.



Prompt Cursor : tout en haut du jeu, on devrait avoir un menu en tout petit qui permettrait de naviguer entre les niveaux (si on clique sur lvl 1, on apparaît au tout début du niveau 1 par exemple). Dans le menu en haut, le fond devrait être tout noir, et on devrait mettre le titre du niveau et la description à droite des boutons, écrit sur le fond noir.



Prompt Midjourney: (mauvaise qualité)

A static video game background image, a sprawling deep digital cyberspace environment viewed from a slightly elevated perspective. The aesthetic is dark, atmospheric, and sophisticated, designed as a non-intrusive background UI layer creating a "digital void" dominated by deep charcoal greys, midnight blues, and dark obsidian tones.

Central to the mid-ground floats a large, translucent, futuristic holographic interface window resembling the "Cursor" AI code editor in dark mode. On the main code pane, syntax-highlighted Python/TypeScript code for a retro Snake video game is visible, using subtle neon blues, greens, and soft purples.

AI Integration is prominent: A section of the Snake game logic shows "ghost text" – faint, glowing suggestions provided by the AI in a soft golden-orange hue, showing Cursor completing a complex movement or collision function. A stylized chat interface on the side displays an active prompt like "> Cursor, optimize the snake growth algorithm."

Immediately adjacent to the code editor, a holographic projection of the resulting Snake game is running actively: a glowing green segmented digital snake navigates a dark grid, approaching a pixelated 'data-apple', visualizing the code's output directly.

Surrounding these central elements are interconnected floating data clusters representing the code's functioning: Hexagonal screens display active variables (e.g., "VAR: GameState = 'RUNNING'", "INT: Score = 1550", "INT: SnakeLength = 24") connected by thin, glowing data streams. Abstract visualizations of data trees and node graphs branch out into the background showing connections. Background monitors show scrolling terminal logs with subtle green text ("Build successful", "Starting Snake game instance...", "AI suggestions applied").

The entire scene is lit by the soft, diffused bioluminescence of the holographic screens and data connectors, with no harsh lights. The far background is a subtle, repeating pattern of faint circuit board traces and binary code raining downwards, fading into significant dark depth. The overall feel is clean, digital, highly technical, and immersive. --ar 3584:1184

Prompt Gémini pro 3 pour notebook lm

Super, maintenant j'aimerais que tu me génères une image, avec le même format, mais dans un esprit un peu plus enfantin et moins technologique, un peu à la façon d'un jeu 2D. La thématique de cet arrière-plan doit être un fond de jeu vidéo, toujours avec ce format là --ar 3584:1184:, avec comme thématique d'image Notebook LM. Cela doit montrer comment on met des sources dans Notebook LM, avec le fait d'accepter différentes sources (livre, audio, vidéo), et de récupérer ces sources pour faire une banque de savoir sur une thématique précise. Il doit apparaître dessus le logo de Google quelque part en petit, ainsi que quelque part le texte NOTEBOOK LM. L'aspect des différentes sources doit aussi être bien mis en place.

prompt gémini pro 3 pour CRTFC méthode

Super, maintenant j'aimerais que tu me génères une image, un peu à la façon d'un jeu 2D. La thématique, toujours avec ce format là --ar 3584:1184, la thématique de notre niveau c'est le prompt engineering. Nous devons créer un arrière-plan qui illustre la façon d'utiliser une IA avec la méthode de prompt engineering CRTFC (CONTEXTE, RÔLE, TÂCHES, FORMAT, CONTRAINTES), qui périme la façon d'utiliser une IA.

Prompt gemini pro 3 pour création d'image gémini :

Super, maintenant j'aimerais que tu me génères une image, un peu à la façon d'un jeu 2D. La thématique, toujours avec ce format là --ar 3584:1184, la thématique de notre niveau c'est : la création d'images avec Gemini. Tu dois m'illustrer le processus de création d'images avec Gemini, en prenant comme photo une pomme, même plusieurs pommes sur plusieurs écrans avec des pommes similaires.

Prompt gemini pro 3 pour suno

Super, maintenant j'aimerais que tu me génères une image, un peu à la façon d'un jeu 2D. La thématique, toujours avec ce format là --ar 3584:1184, la thématique de notre niveau c'est : la création de musique avec Suno. On doit mettre en avant plusieurs enceintes qui sortent de l'intelligence artificielle, avec une méthode SUNO, avec le texte SUNO qui doit apparaître, ainsi qu'une structure de prompt à mettre dans la machine avec par exemple écrit : [verse 1]
Je suis ici
Je suis avec vous
[chorus]
[verse 2]
[chorus]
[bridge]
[chorus]
[outro].

Création suno musique

----- Level 1

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique pour un niveau de jeu vidéo qui concerne l'IA et la thématique de cette musique doit être sur le brainstorming.

----- Level 2

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique pour un niveau de jeu vidéo qui concerne l'IA. La thématique de cette musique doit être une conversation musicale pour illustrer une conversation ChatGPT. Une question et une réponse doivent être audibles dans la musique, et cela tout le temps. Cette musique doit être électronique mais calme tout de même, et basée sur de l'écho pour signifier les réponses d'un son électronique.

----- Level 3

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique pour un niveau de jeu vidéo qui concerne l'IA. La thématique de cette musique doit être l'image, et donc dans la musique cela devrait se refléter par des bruits de photographes, un son fait avec des bruits de photographe et d'imprimante, de façon très calme.

----- Level 4

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique

pour un niveau de jeu vidéo qui concerne l'IA. La thématique de cette musique doit ressembler à du code, avec des bruits de jeux comme Snake, ou bien encore du casse-brique, basée sur des sons de jeux vidéo de façon calme.

----- Level 5

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique calme pour un niveau de jeu vidéo. Cela doit être calme et d'un ton un peu plus studieux.

----- Level 6 notebook LM

[Verse 1]

Devant moi l'écran s'allume, le notebook est ouvert.
Un espace numérique qui attend la lumière.
J'ai des idées en vrac, des fichiers dispersés.
Il est temps de rassembler tout ce que j'ai pensé.

[Chorus]

On met des sources, on met des sources.
Et on alimente notre banque de données.
Pour ensuite la questionner
Et produire du contenu avec.

[Verse 2]

Je glisse mes PDF, mes vidéos, mes audios.
L'intelligence absorbe, connecte les infos.
Il lit entre les lignes, il ne fatigue jamais.
Il organise le chaos de tout ce que je sais.

[Chorus]

On met des sources, on met des sources.
Et on alimente notre banque de données.
Pour ensuite la questionner
Et produire du contenu avec.

[Bridge]

Plus besoin de chercher, la synthèse est là.
Je dialogue en direct avec tout mon savoir.
Une nouvelle clarté, un nouveau pouvoir.
Mon assistant est prêt, il ne manque que ma voix !

[Chorus]

On met des sources, on met des sources.
Et on alimente notre banque de données.
Pour ensuite la questionner
Et produire du contenu avec.

[Outro]

Notebook LM... Banque de données activée.
On produit. Avec nos sources. (Fade out)

----- Level 7 Prompt CRTFC

[Verse 1]

Face à l'IA je tape, j'attends la réponse.
Mais le résultat est flou, l'info se renfonce.
J'ai besoin de structure, d'un plan bien précis.
Pour guider la machine et qu'elle m'obéisse.
Fini le hasard, place à la méthode.

[Chorus]

C'est le C.R.T.F.C. ! La clé du prompt parfait, écoutez-moi.
Contexte, Rôle, Tâches, c'est la base.
Format et Contraintes, pour que tout s'emboîte.
C.R.T.F.C., maîtrise ton IA !

[Verse 2]

D'abord le Contexte, je pose le décor.
"Tu es un expert", je définis ton Rôle.
Voici tes Tâches, la liste est très claire.
Rédige, analyse, sois précis et fier.
Je ne veux plus d'erreurs, je veux du solide.

[Chorus]

C'est le C.R.T.F.C. ! La clé du prompt parfait, écoutez-moi.
Contexte, Rôle, Tâches, c'est la base.
Format et Contraintes, pour que tout s'emboîte.
C.R.T.F.C., maîtrise ton IA !

[Bridge]

Le Format est crucial, je veux un tableau.
Ou une liste à puces, c'est bien plus beau.
Et tes Contraintes : pas plus de cent mots.

Reste factuel, ne sois pas trop chaud.
La précision est reine, l'ingénierie est là !

[Chorus]

C.R.T.F.C. ! La clé du prompt parfait, écoutez-moi.
Contexte, Rôle, Tâches, c'est la base.
Format et Contraintes, pour que tout s'emboîte.
C.R.T.F.C., maîtrise ton IA !

[Outro]

C.R.T.F.C. Prompt optimisé. Résultat parfait. L'ingénieur, c'est toi. (Beat robotique s'arrête net)

----- Level 8 : création image

[Verse 1] Ce soir au Club IA+ de Fécamp, l'ambiance est connectée Les claviers crépitent, les prompts sont prêts à décoller Notre mission, si l'IA l'accepte, est un peu fruitée On commence simple : "Génère une pomme", ok ?

[Chorus] Des pommes ! On veut des pommes partout sur l'écran ! Une rouge éclatante, une verte pour les dents Une Granny Smith acide, une Golden bien jaune L'intelligence artificielle, ce soir, elle foisonne !

[Verse 2] Mais le club s'emballe, on veut plus de détails ! "Fais-la à moitié croquée, avec la marque des dents !" "Maintenant, une toute petite, pas mûre, sur la paille !" Et là, l'idée folle arrive dans un élan : "Génère la pomme... du changement climatique !" (L'écran affiche un truc bizarre, c'est fantastique !)

[Chorus] Des pommes ! On veut des pommes partout sur l'écran ! Des pommes mutantes, des pommes d'un autre temps On teste les limites, on pousse les curseurs Au Club IA+ de Fécamp, on est des créateurs !

[Bridge] Ok, le panier est plein, stop les vitamines ! On change d'échelle, on sort de la cuisine Regardez par la fenêtre, notre inspiration est là Changeons le prompt : "Destination Fécamp, IA !"

[Verse 3] Génère le port de Fécamp sous un ciel de traîne ! Les bateaux de pêche, et les mouettes en scène Ajoute le Palais Bénédictine en style cyberpunk Et nos falaises blanches, mais version funk ! La ville se dessine, pixel après pixel C'est notre Fécamp numérique, c'est irréel !

[Chorus] Des pommes ! Et maintenant Fécamp sur l'écran ! Du local au global, on navigue en créant On teste les limites, on pousse les curseurs Au Club IA+ de Fécamp, on est des créateurs !

[Outro] Club IA+ Fécamp... Pomme validée. Fécamp généré. Session terminée. (Bruit de croque dans une pomme)

----- level 9

Dans un style de jeu vidéo, j'aimerais que tu me génères une musique pour un niveau de jeu vidéo qui concerne l'IA. La thématique de cette musique doit être sur Suno, donc une musique électro avec du rythme pour illustrer la fin de partie.

Gestion du son dans cursor:

J'ai désormais 9 musiques dans le dossier sound, @sound. J'aimerais mettre une musique par niveau, mais attention, j'aimerais que les transitions soient fluides : quand nous approchons de la fin d'un niveau, le son doit graduellement baisser, et quand nous arrivons sur un autre niveau, le son doit se déclencher un peu plus franchement.

Fonctionnement des level:

level1: (prompt cursor)

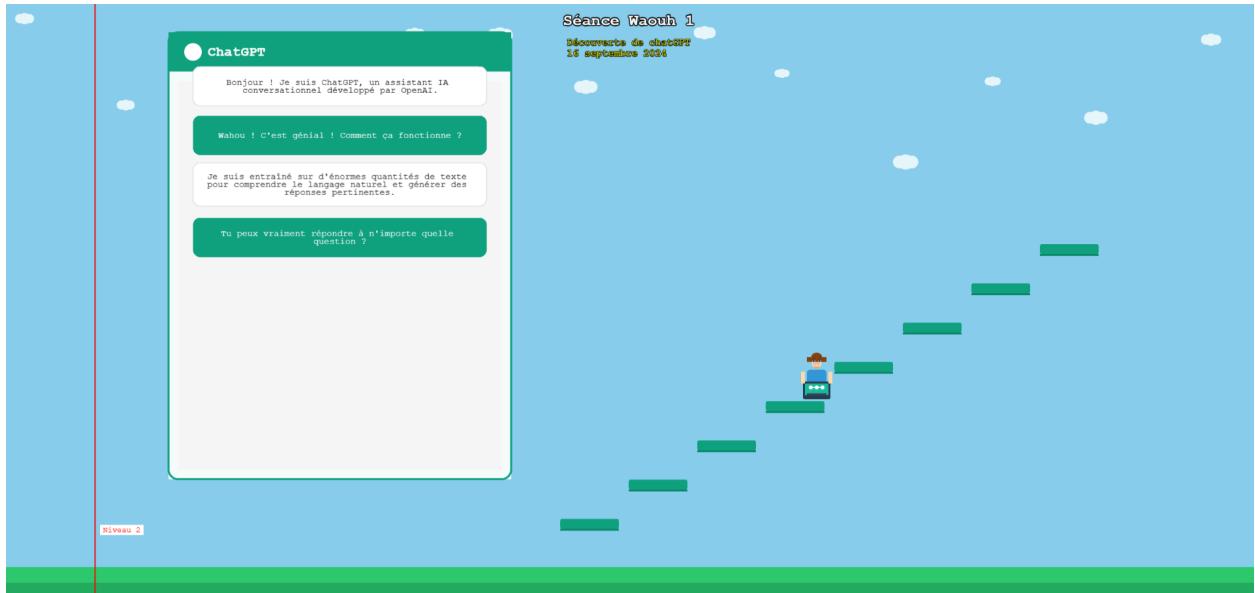
Nous devons faire le fonctionnement du niveau 1 : portraits interactifs des 4 fondateurs.
4 panneaux/portraits (Michael, Laure, Hakim, Yohann) placés le long du niveau.
En s'approchant ou en sautant dessus, afficher une bulle d'information avec :
- Le nom du fondateur
- Son rôle/contribution
- Une citation ou une phrase sur la vision du club.
En sautant sur une plateforme, nous aurons des informations grâce à une bulle sur le membre.



Fonctionnement level2:

Prompt : Dans notre deuxième niveau, qui est la séance Wahou ChatGPT, j'aimerais que tu me crées un niveau (qui garde la même taille), avec des plateformes accessibles par le joueur. Quand nous arrivons sur une plateforme, il doit y avoir une bulle d'information qui apparaît. La bulle d'information, avec un texte écrit dedans, doit apparaître seulement quand le joueur touche la plateforme. Dans la première bulle, il devrait être écrit : "Wahou ChatGPT c'est génial", et sur l'autre : "C'est formidable mais ça pose des questions d'éthique !"

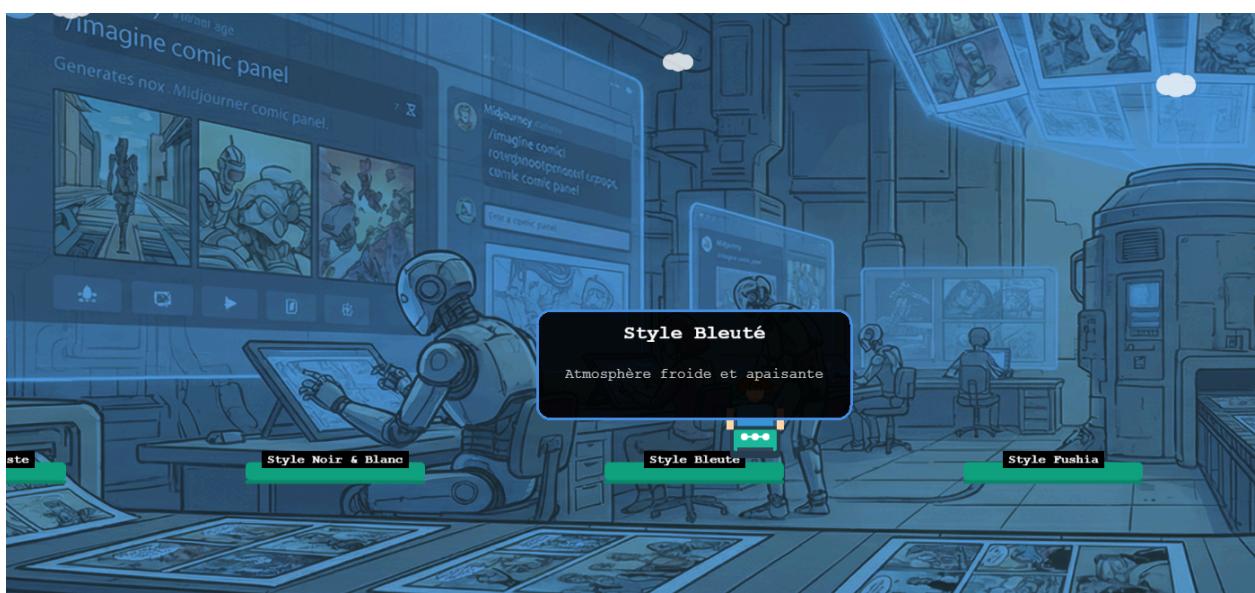
Prompt : Nous pouvons garder le même thème (de fond) que les autres niveaux avec un nuage, et mettre une échelle de 7 ou 8 plateformes. Chaque saut sur une plateforme déclenche un message de chat façon ChatGPT sur une interface ChatGPT incrustée dans le fond des autres niveaux. De cette façon, nous rendrons visible une conversation en avançant. Si on recule de plateforme, les messages s'effacent.



Fonctionnement level3:

Chaque plateforme affiche l'image de fond avec un filtre.

Nous devons faire un système où nous sautons sur des plateformes. Chaque plateforme affiche l'image de fond avec un filtre différent. Les filtres doivent être émeraude, fuchsia, noir et blanc, rubis, violet. Le filtre sur l'image de fond doit être fixe jusqu'au déplacement de la plateforme.



Fonctionnement level4:

Dans le niveau 4 sur Cursor, pourrais-tu faire un serpent façon Snake qui se déplace assez vite dans la map, et que nous devons éviter ? Si le serpent touche le joueur, nous avons perdu et nous recommençons au début du niveau. Tu dois créer 7 serpents qui vont se déplacer de façon aléatoire, avec une tête rouge et le corps en vert. Si un serpent touche le joueur, nous revenons au début du niveau, avec un écran rouge qui apparaît momentanément.

Fonctionnement level5:

Dans le niveau 5 sur le contexte ChatGPT, j'aimerais que tu me crées un niveau où il faut chercher des clés dans le niveau, symbolisées par des clés jaunes, accessibles par des plateformes. Le joueur peut collecter les clés, 10 clés sont nécessaires pour passer au niveau suivant. Un compteur de clés doit être affiché en haut à gauche.

Fonctionnement level6:

Même chose que le niveau précédent, mais dans ce niveau 6 avec une barrière pour passer le niveau. Il faut récupérer des sources symbolisées par des ronds de plusieurs couleurs et de plusieurs catégories. Il faut 10 sources de 5 catégories pour pouvoir passer au niveau suivant. Tu dois me coder ce fonctionnement sans toucher aux autres niveaux.

Fonctionnement level7:

Dans ce niveau numéro 7, nous allons construire un prompt CRTFC en sautant sur différentes plateformes. Le prompt se fera de lui-même au fur et à mesure. Le joueur devra sauter sur une plateforme pour faire apparaître des éléments du prompt. Les différentes plateformes sont associées à une lettre : 5 lettres + 3 plateformes d'escalier au début pour accéder à ces 5 plateformes en hauteur. Donc en tout, il doit y avoir 3 plateformes d'escalier au début, assez resserrées pour monter à la moitié du niveau + ensuite 5 plateformes représentant chacune une lettre CRTFC seulement, pas d'autres plateformes en plus. Les plateformes CRTFC doivent être au-dessus de leurs carrés.

