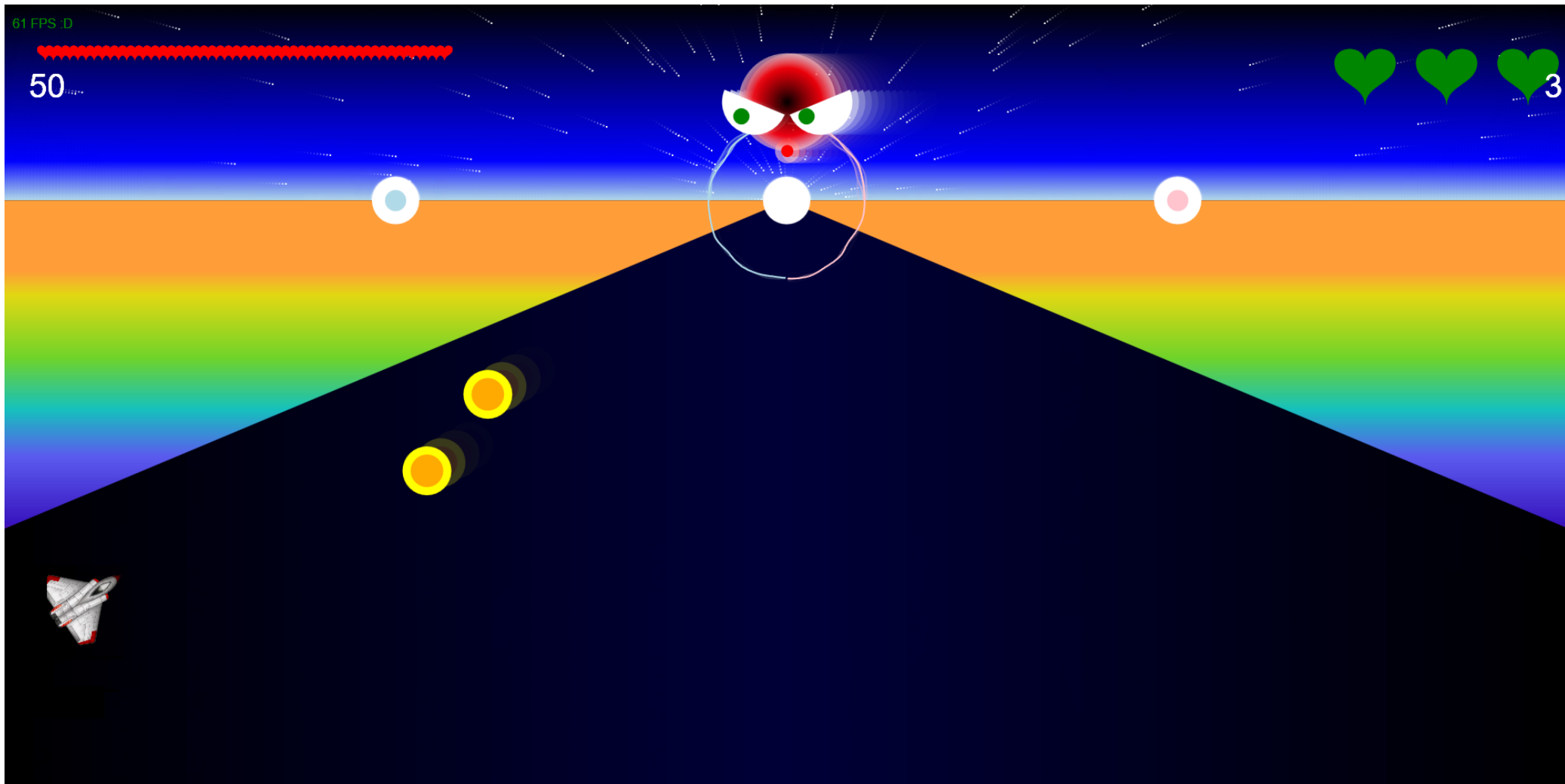


WEB 2.0 : JAVASCRIPT APP

Présentation de l'application Javascript (avec l'utilisation de l'API WEB AUDIO).
BOIVERT Julien
TRAN Long

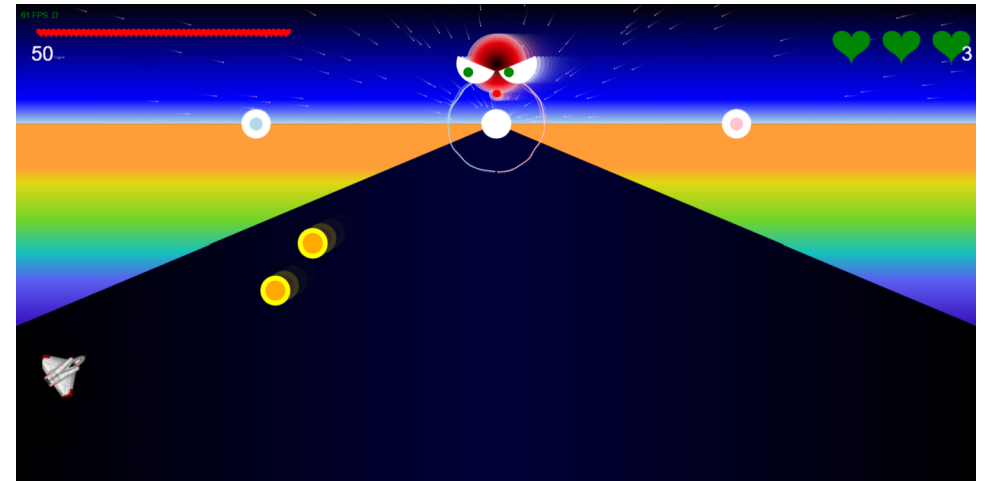
Fonctionnement Global



Les différents écrans



Accueil + Interruption
de partie

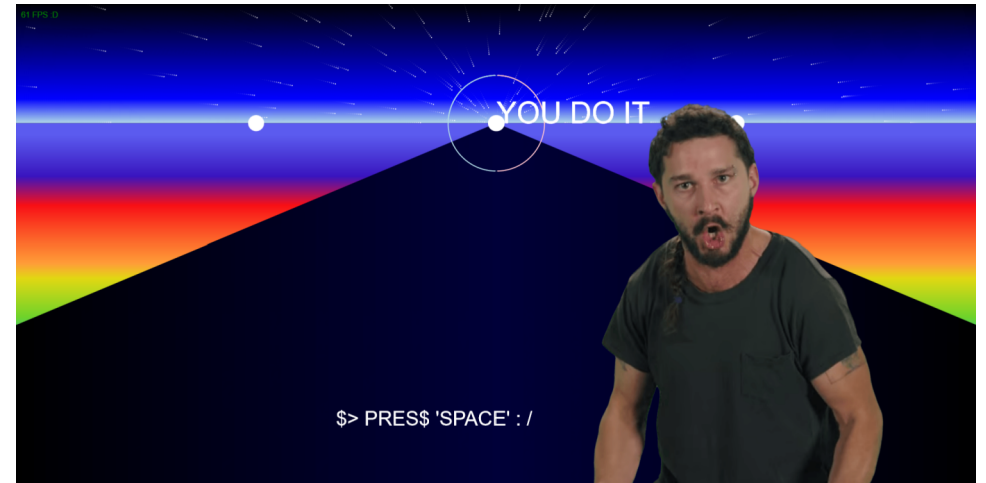


Écran de jeu

Les différents écrans



Écran de Défaite



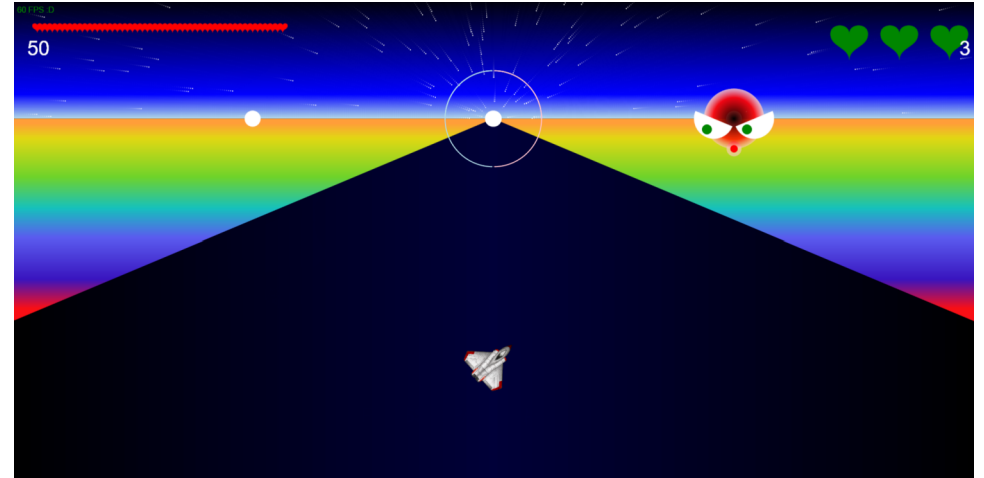
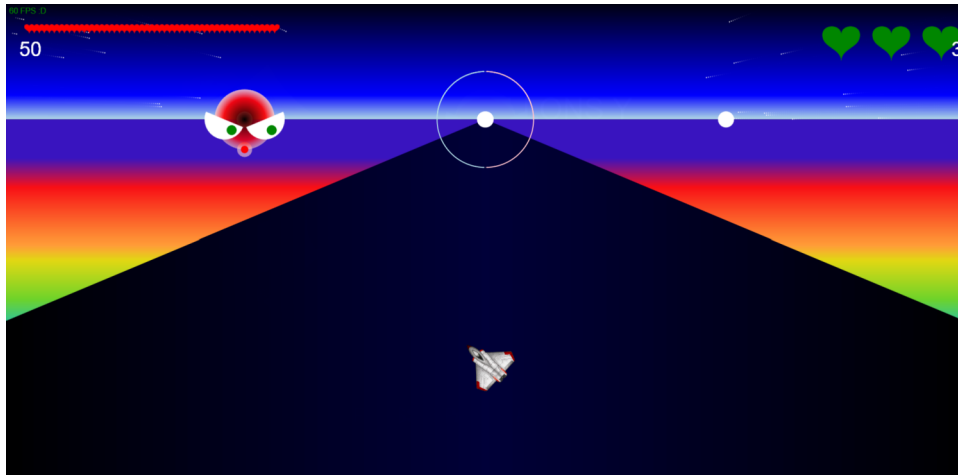
Écran de Victoire

Les effets audio visuels : MUSIQUE, TIRS & IMPACTES

Des lecteurs audio joue les fichiers MP3 correspondants aux tirs et impacts du joueur et de son ennemie.

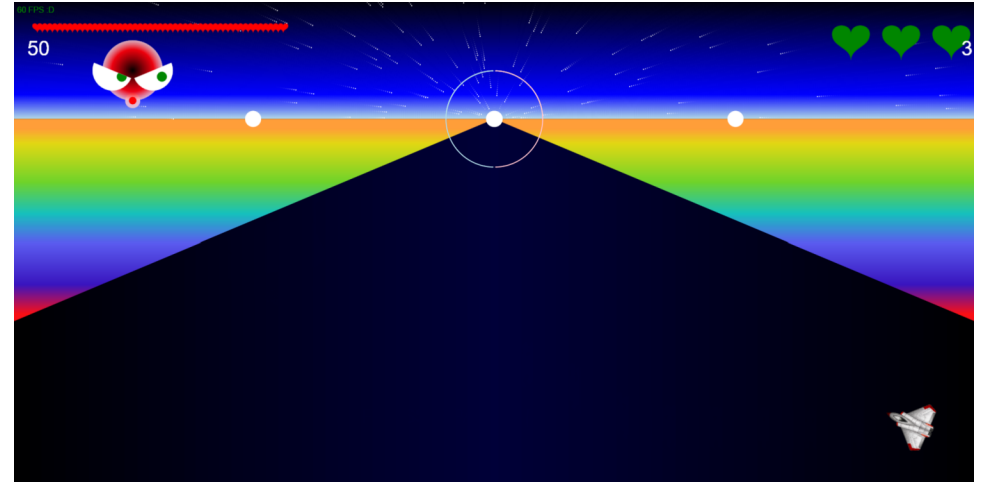
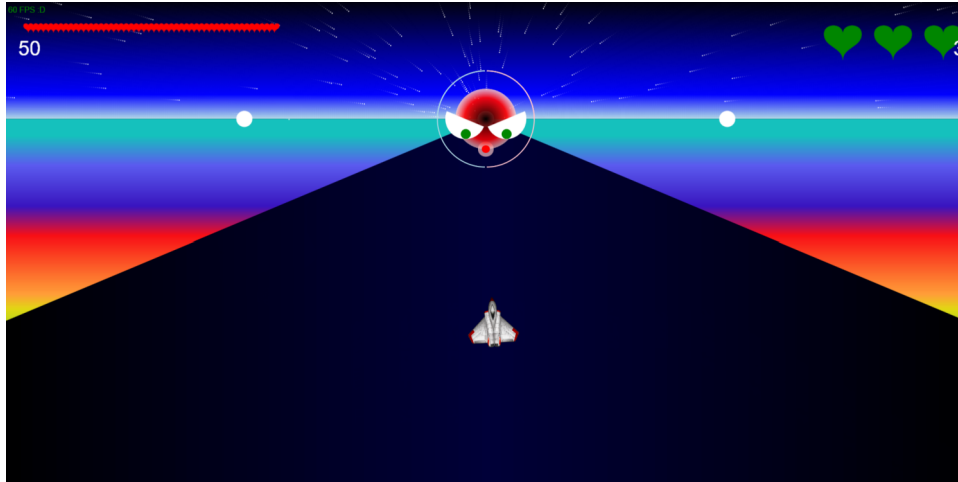
Deux autres lecteurs joue la musique de fond (accueil + jeu).

Les effets audio visuels : STÉRÉO



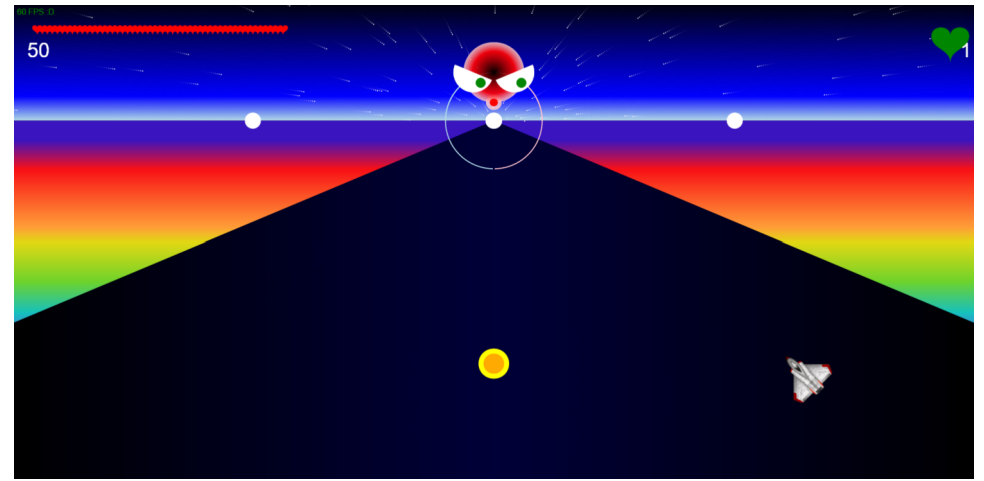
La position de l'ennemie selon l'axe horizontal, relatif au centre de l'écran, donnera un effet stéréo à la sortie audio.

Les effets audio visuels : BIQUAD FILTER



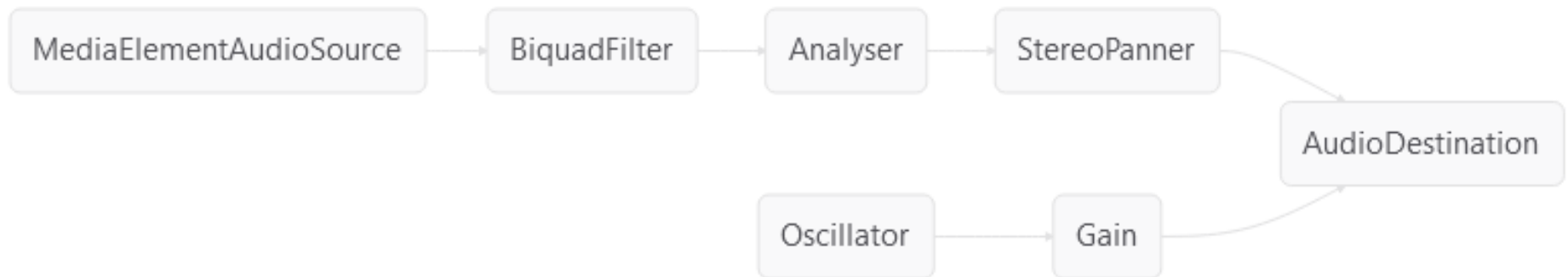
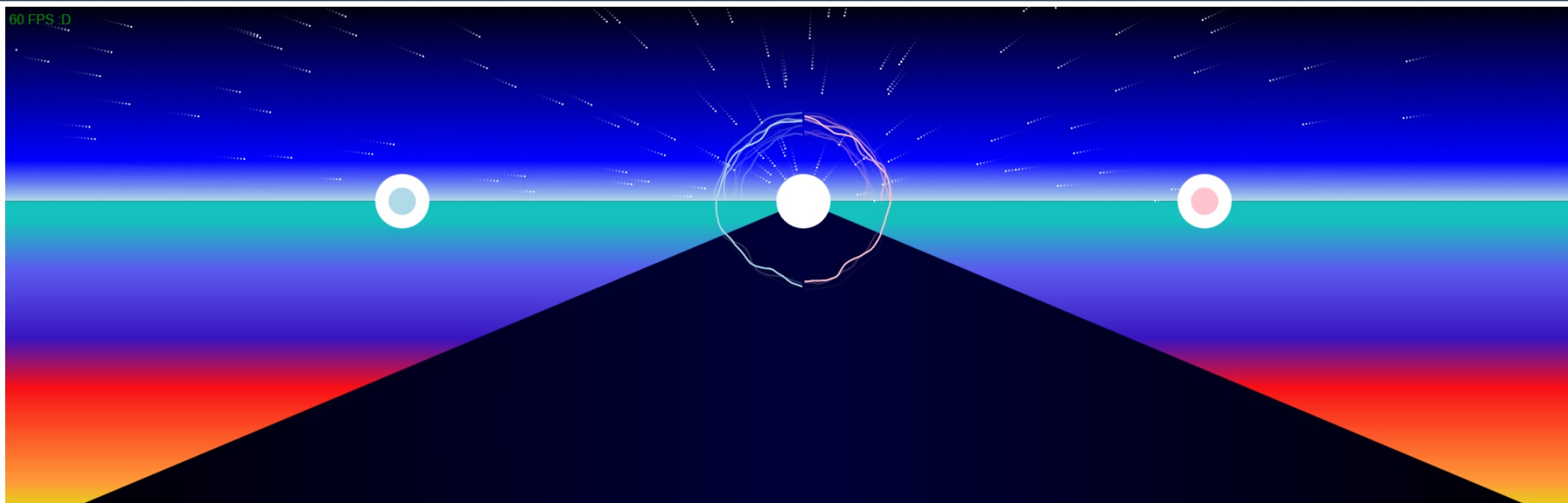
Un effet audio de type BiQuad Filter, vient 'flouter' certaines fréquences lorsque l'ennemie est proche. Cela donne une impression de concentration lors des situations dangereuses.

Les effets audio visuels : OSCILLATEUR



Un unique oscillateur joue le rôle de simuler le son des roquettes lancés par l'ennemie. Le gain de cet oscillateur augmente selon la roquette la plus proche du joueur, ainsi que sa fréquence.

Les effets audio visuels : WAVEFORM, VOLUME & WEB AUDIO GRAPHE



**MERCI POUR VOTRE
ATTENTION**

