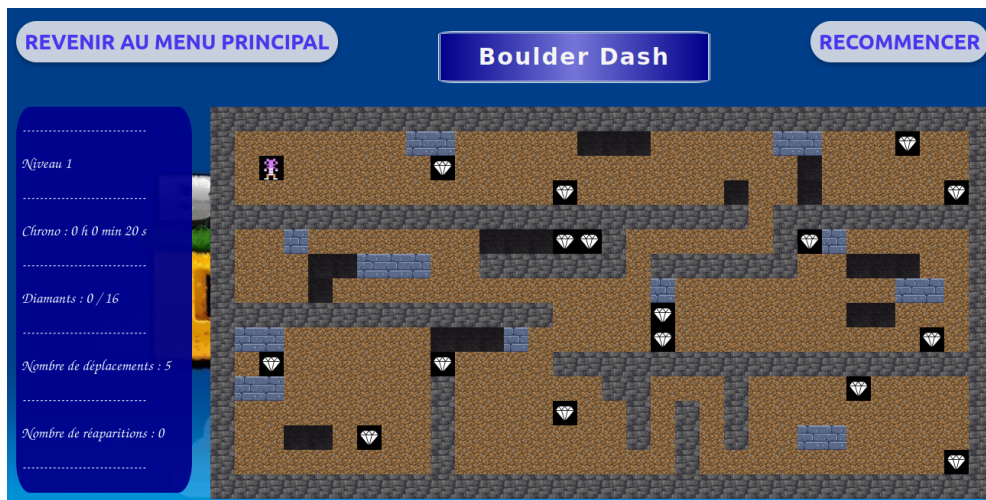


Projet HTML / CSS / Javascript : Boulder Dash



Division des fichiers :

Nous avons décidé de créer des dossiers contenant tous les fichiers du jeu, répartis en fonction de leurs types :

- Chaque fichier **.css** est rattaché au fichier **style.css** pour éviter de redéclarer sans cesse l'initialisation des marges et le fond de page, commun à chaque page du jeu.
- Chaque fichier **.html** est relié au fichier **style.css** et à un seul fichier.js, ayant le même nom (excepté le fichier **game.html**, le jeu, qui contient 3 fichiers.js).
- Concernant le fichier **game.html**, le jeu, nous avons 3 fichiers.js :
 - keyboard.js, contenant les fonctions de détection de touches et de mise à jour des textures
 - map.js qui contient tous les chargements des fichiers.txt et des textures du jeu. Il contient aussi les fonctions de gravité des roches et de changements potentiels des textures (ex : on tombe sur un diamant, on remplace le diamant par du vide et on incrémente la variable diamant de 1).
 - timer.js, contenant la fonction permettant la présence d'un chronomètre calculant le temps de partie.
- les fichiers audios du jeu sont disponibles dans le dossier mp3.
- les fichiers txt constituant le niveau sont dans le dossier txt.

Touches utilisées pour le jeu :

Nous avons décidé de rajouter certaines touches à notre jeu, que nous détaillons ci dessous :

- Les flèches haut/bas/gauche/droite qui ont la même utilité que les touches Z S Q D, pour permettre au joueur de jouer avec les flèches.
- La touche Echap permettant de quitter le jeu (qui a la même fonction que le bouton quitter).
- La touche R pour pouvoir recommencer (qui a la même utilité que le bouton Recommencer).

Problèmes rencontrés concernant le projet :

- Nous n'avons pas réussi à trouver les failles concernant le lancement du jeu. Parfois, la map ne s'affiche pas ou elle s'affiche sans le personnage ou tout se passe comme prévu, lorsque on presse au moins une touche durant la partie. Il faut recommencer la partie une ou plusieurs fois pour que le jeu soit jouable, ce qui est étrange puisque lorsque nous recommençons une partie, le même code, le même processus s'exécute...
- Pour quitter l'éditeur, nous avons dû utiliser la commande `history.back()` car étonnement, la commande `window.location.href` ne fonctionnait pas.

Idées pour améliorer notre projet :

- Nous aurions voulu avoir un jeu plus optimisé, ce qui aurait été possible à faire en plus de temps.
- Nous aurions voulu que notre éditeur puisse enregistrer ces fichiers directement dans les fichiers du jeu, que nous n'ayons pas besoin de déplacer notre fichier depuis les téléchargements de l'ordinateur jusqu'au dossier texte.
- Nous aurions voulu avoir un éditeur plus parlant au niveau de l'affichage, afficher les textures à la place de la `<texturearea>`, pour que l'utilisateur voit clairement son niveau se construire petit-à-petit.

Conclusion :

Nous avons un projet complet mais qui contient certains problèmes, ce qui ne le rend pas très optimisé.

Cependant, nous avons un jeu qui marche, et nous pensons avoir répondu à nombreux des critères qui nous étaient imposés.

Nous avons fait preuve d'un important travail d'équipe, d'une bonne division des tâches, durant ces 3 semaines de réalisation.

Nous espérons avoir répondu à la plupart des attentes et..... nous espérons que tous les utilisateurs trouveront le secret que nous avons caché à l'intérieur du projet.

Un projet de Maxime Falkowski et Justin Masson

