Projet Buffa JS

# Cahier des charges : QCMJump (Type QCM avec perso qui bouge).

-Résumer :

Le but de ce projet est de réaliser un quizz interactif avec des catégories précises qu’il faudra les sélectionner à l’aide de la souris.

-Composantes techniques :

Notre Canvas contiendra plusieurs écrans différents :

* Le premier écran correspond à la sélection d’une catégorie de question. Ces catégories seront sélectionnables à l’aide

NoNameForNow

Sport

Culture

Animaux

Sélection avec la souris

* Le deuxième écran s’affiche après la sélection d’un élément. En bas, on trouve une question sélectionner aléatoirement parmi une liste de questions prédéfinies. Plus haut on trouve des blocs contenant des propositions de réponses à la question posé. Pour répondre, l’utilisateur utilisera un Personnage que l’on pourra déplacer à l’aide de flèches du clavier (de droites à gauches). Il faut prévoir une touche (espace par exemple) qui permettra à notre Personnage de sauter.

En effet, pour faire un choix parmi les propositions de réponses (en sachant que ces réponses sont spécifiques à la question), notre personnage devra sauter en dessous du bloc. L’écran actuelle proposera ainsi une série de 5 questions.

On ne pourra passer à l’écran suivant une fois qu’on aura répondu à toutes les questions.

Catégorie : Sport

R

R

R

Personnage

Quitter la page

De plus on peut sortir du jeu à l’aide d’un bouton quitter, ce bouton sera sur un des bords de l’écran.

Il faut de plus penser au fait que si le joueur quitte en cours de partie, les données ne doivent pas être enregistrées.

* Le troisième écran affiche tout simplement le score sur 5 que l’on a obtenue à la suite des questions de l’écran précèdent. Il pourrait éventuellement afficher le score global du joueur.
* Enfin on a un dernier écran qui s’affichera lorsque le joueur aura achevé toutes les catégories de questions. Cet écran est fait pour donner le score final du joueur. On y inclut des confettis, le personnage et bien on prévoit un bouton rejouer pour tenter de refaire notre score. De plus il serait judicieux de penser à prévoir un bouton pour relancer une nouvelle partie.