

Manuel d'utilisation

– Le jeu du Taquin –

Réalisé par Ilona Baran



Table des matières

1. Informations	2
2. Pré-requis	3
3. Manuel d'utilisation et consignes du jeu	4
I. Accès à la page web	4
II. Description de la page web et des commandes	4
4. Source	6

1. Informations générales

Auteurs : Ilona Baran

Date : Décembre 2021 - Février 2022

URL du site : <https://hugorevenneau2.alwaysdata.net>

Hébergement du site et de la base de données : alwaysdata

Le projet et ses objectifs: L'objectif de ce mini-projet est de réaliser un «taquin» :

- son interface de jeu avec son web service associé
- de documenter un drag and drop efficace pour pousser les rangées de pions
- de développer l'interface de construction d'un jeu de quinze imasettes avec son web service associé.

Langages utilisés :

- HTML5, CSS3
- JavaScript, AJAX
- PHP, PostgreSQL

Responsive ? : Non, il n'est pas responsive.

2. Pré-requis

- Connexion internet pour accéder aux sites et permettre la visualisation des images et de la carte
- Utilisation d'un navigateur (évitez Microsoft Edge et Internet explorer)

3. Manuel d'utilisation

Le site comporte deux pages principales : l'une permet la création de votre propre jeu de données, et l'autre permet de jouer.

Des jeux de données ont été initialement créés pour jouer, si vous ne voulez pas créer les vôtres. Un manuel d'utilisation pour créer vos propres jeux de données est également disponible.

A/ Consignes du jeu

I. Accès à la page web

Pour accéder à la page web, il vous suffit de rentrer l'URL suivante dans n'importe quel navigateur web, de préférence Mozilla Firefox car c'est le navigateur utilisé pour son développement.

URL : [Webmapping : Taquin \(hugoreveneau2.alwaysdata.net\)](http://Webmapping : Taquin (hugoreveneau2.alwaysdata.net))

II. Description de la page web et des commandes

Cette interface permet aux utilisateurs de jouer à un jeu de taquin, qu'ils auront pu créer préalablement grâce à une autre interface web (cf. Projet de Hugo Reveneau).



figure 1 : Vue d'ensemble de l'interface de jeu du Taquin

La Figure 1 présente une vue d'ensemble de la page. Une courte explication du projet et les consignes générales sont présentées à gauche. On y retrouve également le classement des meilleurs joueurs : la position, le pseudonyme ainsi que le nombre de coups des 5 meilleurs joueurs sont affichés.

A gauche, se situe l'ensemble des interactions possibles que vous pouvez faire. Vous devez entrer un pseudonyme dont le nombre de caractères doit être compris entre 1 et 20, sélectionner le jeu auquel vous voulez jouer et valider pour que le jeu s'affiche.

Vous avez également la possibilité de mélanger le jeu autant de fois que vous le souhaitez avant de commencer à jouer grâce au bouton "nouveau tirage".

A titre indicatif, le nombre de coups que vous avez déjà réalisé ainsi que le nombre de tuiles bien positionnées sont affichés.

Vous pouvez aisément naviguer entre l'interface de création des jeux de données et de l'interface de jeu grâce à un lien, situé sur la gauche dans le bloc des explications et consignes.

Bon jeu !

NB : Le tirage de l'emplacement des imagerie est aléatoire. Certaines configurations de jeu sont impossibles à résoudre et peuvent quand même être proposées. Vous ne pourrez donc pas résoudre le taquin, nous nous excusons pour cette gêne, et essayons de la résoudre le plus rapidement possible.

5. Sources

source (imagerettes)

Fonction utilisée pour l'algorithme de tirage aléatoire :

<https://www.codegrepper.com/code-examples/javascript/javascript+randomly+shuffle+array>