

CAHIER DES CHARGES - CREATION D'UN JEU INSPIRE DE MOTUS

Théo BIALASIK

Table des matières

Présentation du projet	2
Objectifs	2
Fonctionnalités principales	2
Mécanique de jeu	2
Affichage et Feedback	3
Design et UX	3
Responsive design	3
Score et Statistiques	3
Contraintes techniques	4
Technologies utilisées	4
Compatibilité navigateurs	4
Responsive Design	4
Accessibilité	4
Détails graphiques et design	4
Palette de couleurs	4
Typographie	4
Animations	5
Scénarios d'utilisation	5
Première connexion	5
Durant la partie	5
Fin de partie	5
Livrables	5
Conclusion	6

Présentation du projet

Le but de ce projet est de développer un jeu web interactif basé sur le concept de Motus, où les joueurs doivent deviner un mot secret à partir d'une série d'essais. Chaque essai offre des indications sur la précision des lettres choisies :

- Rouge : La lettre est bien placée.
- Orange : La lettre est présente dans le mot, mais mal placée.
- Aucune couleur : La lettre n'est pas dans le mot.

Le jeu sera développé en HTML, CSS et JavaScript, devra être responsive, agréable à utiliser et visuellement attractif.

Objectifs

- Créer une interface utilisateur fluide et intuitive.
- Respecter les mécaniques de jeu de Motus.
- Rendre le jeu compatible avec tous les appareils (ordinateurs, tablettes, mobiles).
- Offrir une expérience de jeu agréable, simple et addictive.
- Utiliser des technologies accessibles pour le web, sans Framework externe.

Fonctionnalités principales

Mécanique de jeu

- Mot à deviner : Un mot secret est choisi aléatoirement à partir d'une liste préconfigurée de mots (généralement des mots de 5 à 8 lettres).
- Système d'essais : Le joueur peut entrer plusieurs propositions (6 à 10 tentatives par manche).
- Indication des lettres :
 - Rouge : Si une lettre est à la bonne position.
 - Orange : Si une lettre est dans le mot mais à la mauvaise position.
 - Gris ou aucune couleur** : Si une lettre ne fait pas partie du mot.

Affichage et Feedback

- Grille des tentatives : Un tableau affichant les essais précédents avec la mise en couleur des lettres selon les règles ci-dessus.
- Indicateur de victoire ou défaite : Message indiquant la victoire lorsque le mot est deviné correctement, ou une défaite lorsque toutes les tentatives sont épuisées.

Design et UX

- Clavier virtuel : Similaire au clavier des smartphones, permettant aux joueurs de taper les lettres directement sur l'écran. Ce clavier devra aussi indiquer les lettres déjà utilisées.
- Bouton de soumission : Permet de valider chaque tentative.
- Animation des lettres : Une animation subtile pour chaque validation, pour améliorer l'interaction.

Responsive design

- Desktop : Le jeu devra être bien visible sur un écran de bureau (clavier virtuel, grille centrale...).
- Tablettes et mobiles : La grille et le clavier virtuel devront être adaptés à la taille de l'écran, tout en restant ergonomiques.

Score et Statistiques

- Compteur d'essais : Nombre de tentatives restantes avant la fin de la partie.
- Historique des parties : Afficher les statistiques de l'utilisateur (nombre de parties gagnées/perdues, moyenne d'essais par partie...).

Contraintes techniques

Technologies utilisées

- HTML5 : Pour la structure de la page et l'interface utilisateur.
- CSS3 : Pour le style, les animations et la disposition responsive.
- JavaScript : Pour la logique de jeu, l'interactivité et la gestion des événements.

Compatibilité navigateurs

Le jeu devra être compatible avec les principaux navigateurs web (Chrome, Firefox, Safari, Edge) dans leurs versions récentes.

Responsive Design

- Utilisation de media queries pour adapter l'interface à différentes résolutions d'écran (mobile, tablette, desktop).
- Utilisation de Flexbox ou CSS Grid pour structurer la grille et le clavier de manière fluide.

Accessibilité

Le jeu devra être accessible à tous les types de joueurs, y compris les personnes ayant des handicaps légers. Utilisation des bonnes pratiques ARIA et gestion via le clavier.

Détails graphiques et design

Palette de couleurs

- Rouge vif pour les lettres bien placées.
- Orange pour les lettres présentes mais mal placées.
- Gris clair ou neutre pour les lettres absentes du mot.
- Couleurs douces et harmonieuses pour le reste de l'interface (fond, boutons...).

Typographie

- Police claire et lisible (ex : Roboto, Open Sans).
- Taille de police adaptable selon la résolution de l'écran.

Animations

- Animation légère lors de la validation d'une tentative pour rendre le jeu plus dynamique.
- Transitions douces pour l'affichage des lettres et des couleurs.

Scénarios d'utilisation

Première connexion

- L'utilisateur arrive sur la page d'accueil du jeu.
- Un bouton "Commencer" est visible pour lancer une nouvelle partie.
- Explication rapide des règles sous forme de pop-up (facultatif).

Durant la partie

- Le joueur tape un mot dans les cases prévues ou utilise le clavier virtuel.
- Les cases se remplissent, puis après validation, les lettres prennent les couleurs selon la logique de Motus (rouge, orange, gris).
- Si le joueur trouve le mot avant la fin des essais, un écran de victoire s'affiche. Sinon, un message de défaite apparaît.

Fin de partie

- Affichage des statistiques : score, nombre d'essais restants, parties gagnées/perdues.
- Proposition de rejouer.

Livrables

- Interface web : Une page HTML contenant le jeu.
- Fichiers CSS : Pour la gestion du style et du responsive design.
- Fichiers JavaScript : Pour la logique du jeu, l'interaction utilisateur et les animations.
- Liste de mots : Une base de données de mots (fichier JSON ou autre format).

Conclusion

Le projet vise à offrir une expérience ludique et intuitive aux joueurs, avec des mécanismes simples, inspirés de Motus. Le jeu doit être attractif, fluide et accessible à tous types de joueurs et appareils.