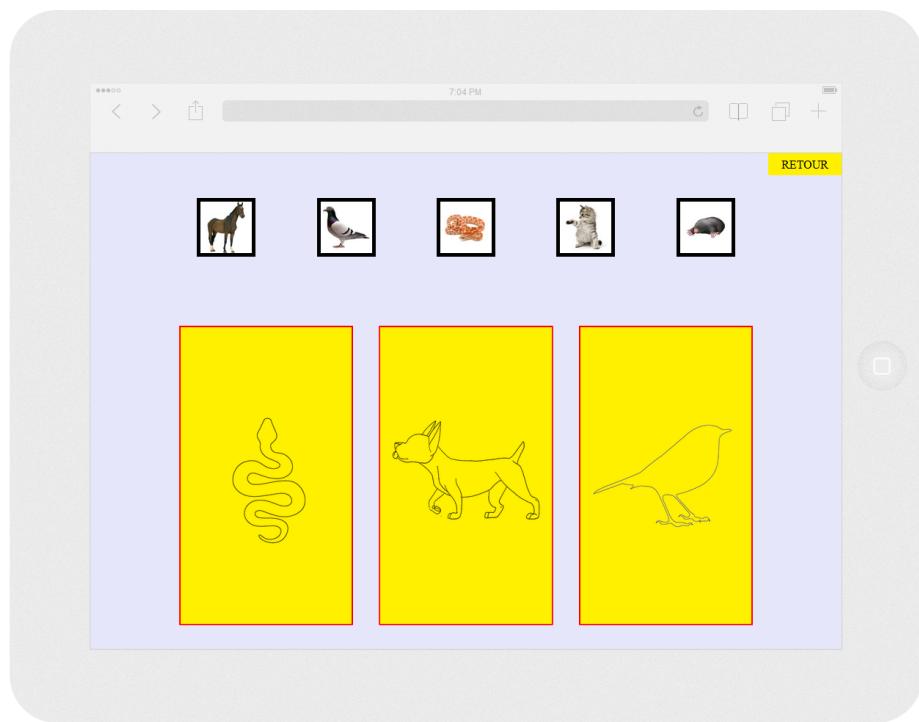


LES ANIMAUX

NOTICE DU JEU



Préambule

Les jeux sont un bon moyen d'améliorer les compétence logico-mathématique et corporelle kinesthésique d'une personne. Mais ces effets sont décuplés sur des enfants. Poussé par leur curiosité et leur désirs d'accomplissements, ils feront souvent tout ce qui est en leur pouvoir pour arriver à la fin d'un jeu. Ces sentiments, si bien maniés, peuvent permettre d'enseigner facilement énormément de choses aux enfants qu'ils soit handicapés ou non.

Notre jeu met le joueur devant un problème d'association logique entre plusieurs images. En début de partie, cinq images sont données au joueur et 3 images en jaune sont quand à elles posés devant lui. Le joueur doit alors chercher le lien entre les images qu'il a et celle en jaune.

Table des matieres

1	Prérequis	3
2	Installation	4
2.1	Décompression	4
2.2	Lancement	4
2.3	Plein Écran	4
3	Gameplay	5
4	Évolutions	9
5	Outils nécessaires au développement	10

1 Prérequis

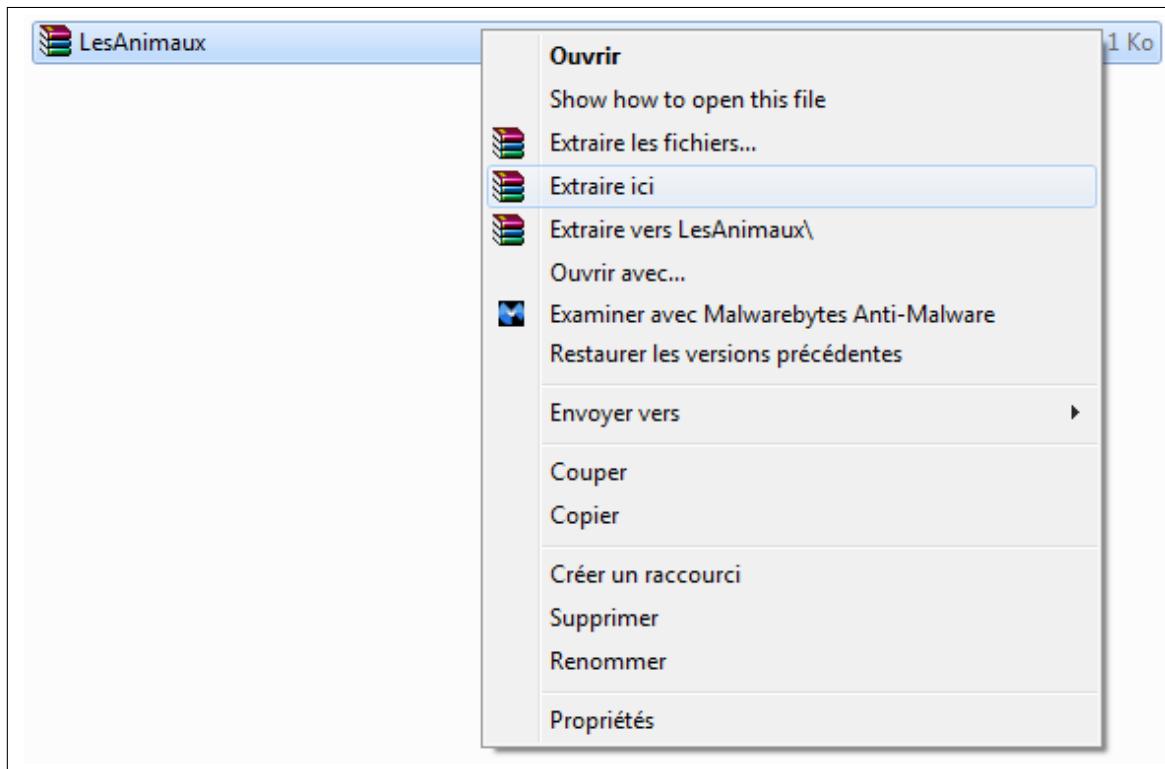
1. Un logiciel de décompression
 - Winrar
 - Winzip (Installé de base avec windows)
2. Un navigateur web
 - Internet explorer (Version minimum 9)
 - Google Chrome (Version minimum 44)
 - Mozilla Firefox (Version minimum 40)
 - Safari (Version minimum 5.1)
 - Opera (Version minimum 12)
 - iOS (Version minimum 6.1)
 - Android (Version minimum 2.3)

2 Installation

2.1 Décompression

Décompresser l'archive par un simple clique droit puis extraire ici comme le montre l'image ci-dessous :

(Une installation de winrar sera peut-être nécessaire)



2.2 Lancement

Cliquer ensuite sur le dossier apparu et cliquer sur le fichier nommé "index" ou "index.html" :

📁 img	29/09/2015 12:34	Dossier de fichiers
📁 js	25/09/2015 14:35	Dossier de fichiers
📁 src	23/09/2015 22:17	Dossier de fichiers
📁 styles	23/09/2015 22:20	Dossier de fichiers
📁 xml	24/09/2015 18:47	Dossier de fichiers
📄 index	29/09/2015 12:30	Firefox HTML Doc... 1 Ko

2.3 Plein Écran

Il est possible de mettre le jeu en plein écran en cliquant sur F11 une fois le jeu arrivé sur l'écran d'accueil.

3 Gameplay

Le jeu est décomposé en deux parties. En haut (zone1 en rouge), vous trouverez les animaux que vous pouvez déplacer et en bas (zone 2 en violet) les zones où vous pouvez les déplacer.



Le but du jeu est déplacer les animaux de la zone 1 vers la zone 2 en suivant une certaine logique. Reprenons notre exemple précédent et notons les animaux de la zone 1.



Prenons par exemple le cheval, nous allons cliquer dessus et maintenir notre clique tout en déplaçant la souris.

[RETOUR](#)



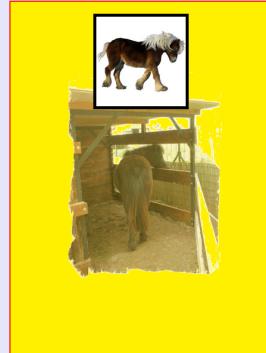
Si nous relâchons notre clique, l'image du cheval retournera à sa place automatiquement. Maintenant, regardons avec attention la zone 2 et décrivons là aussi les images.

[RETOUR](#)



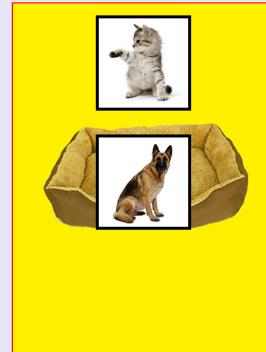
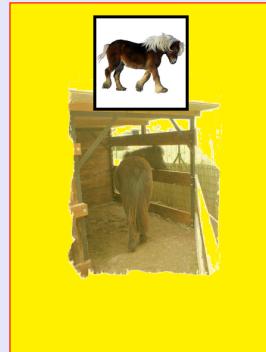
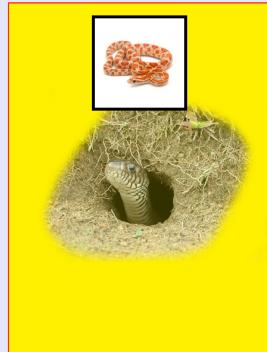
Reprenons maintenant notre cheval et déplaçons le dans la zone qui lui correspond (l'écurie). L'image se fixera alors à la zone et vous ne pourrez plus y toucher. Vous avez la bonne réponse !

[RETOUR](#)



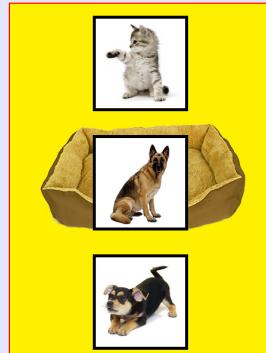
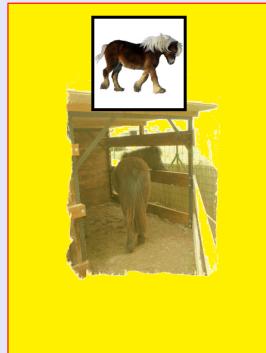
Maintenant effectuons cette même opération pour chaque image restante dans la zone 1. Allez, encore un petit effort, nous y sommes presque.

[RETOUR](#)



Si vous répondez correctement en plaçant l'intégralité des images, un message vous disant "Bravo" s'affiche alors pour vous féliciter.

BRAVO !



Puis une nouvelle partie commence avec de nouveaux élément dans les deux zones.



4 Évolutions

I'm perfect, so does my game !

5 Outils nécessaires au développement

Le jeu a été entièrement codé et réalisé en HTML5, CSS et JAVASCRIPT via la librairie JQUERY. Les fichiers du jeu sont lisibles et interprétés par tout les navigateurs existants en 2015.

Nous avons aussi utilisé LaTeX pour établir nos documents textuelles, les différents navigateurs internet pour essayer le jeu ainsi que Photoshop pour la modification des images.

Pour partager le code efficacement, nous avons utilisé GIT.