

Memorya



Dossier projet réalisé par:
DUPONT Antoine

Groupe: GAVELLE Maxence,
CUBEDDU Loucas, DUPONT
Antoine

Présentation:

Comme son nom l'indique, Memorya est un jeu de mémoire. Son but est d'exercer votre compétence à mémoriser l'emplacement d'images dans 3 niveaux différents. Au fur et à mesure des niveau les images seront de plus en plus dur à mémoriser car plus nombreuses et leur temps en état «retournée» sera moins long.

Les règles de jeu et visuel:

Contrairement à des jeux de type RPG ou MOBA, les règles de Memorya sont très simples. Il existe trois niveaux:

- Expérimenté, regroupant $4 \times 8 = 32$ cartes (pour les plus aisés aux jeux de mémoire).
- Normal, regroupant $4 \times 5 = 20$ cartes (si vous cherchez ni trop de facilité ni trop de difficulté).
- Débutant, regroupant $3 \times 6 = 18$ cartes avec chaque carte numérotée grâce à une grille pour faciliter la mémorisation.

Après avoir lancé votre mode de jeu, vous vous retrouvez face à des cartes retournés, vous démarrez la partie grâce au bouton «Start» en bas de l'écran.

Ensuite cliquez sur une carte, une fois la carte retournée cliquez sur une deuxième afin de trouver sa paire.

Pour gagner il suffit d'avoir toute les cartes du niveau retournées.

Memorya

← back

Bienvenue,
Choisissez votre
mode de jeu !



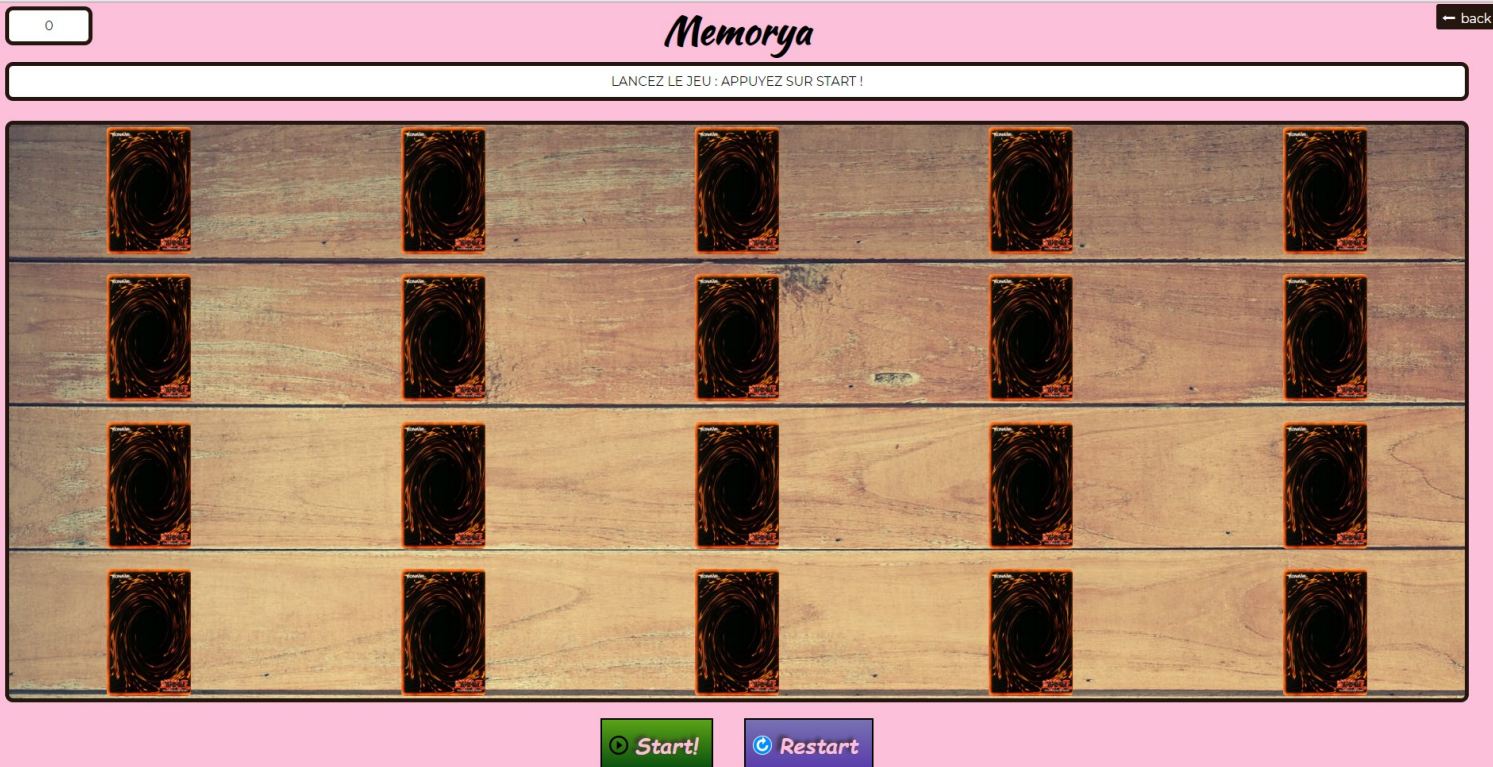
Choisissez votre mode de jeu:

-Expérimenté-

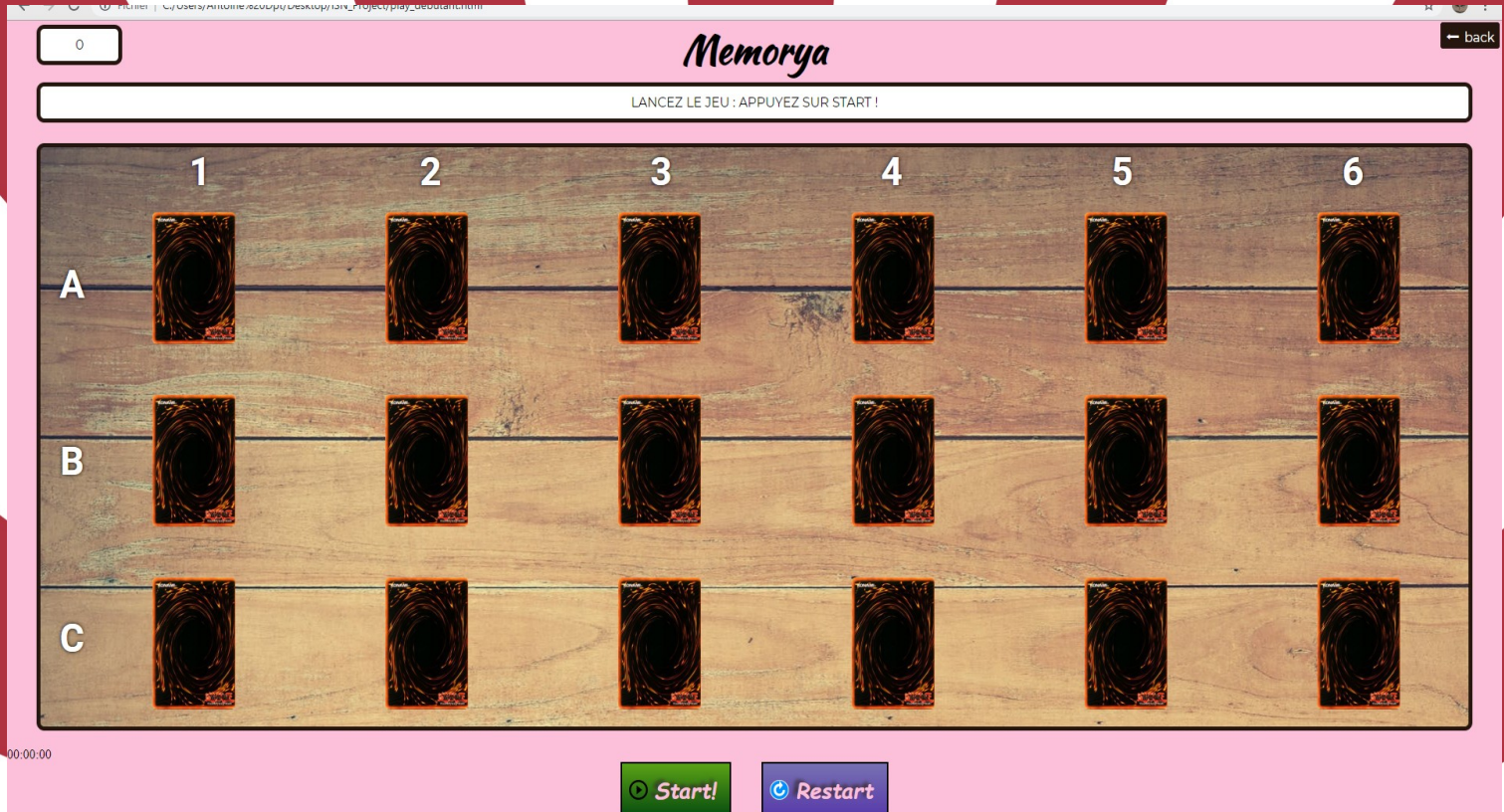
-Normal-

-Débutant-

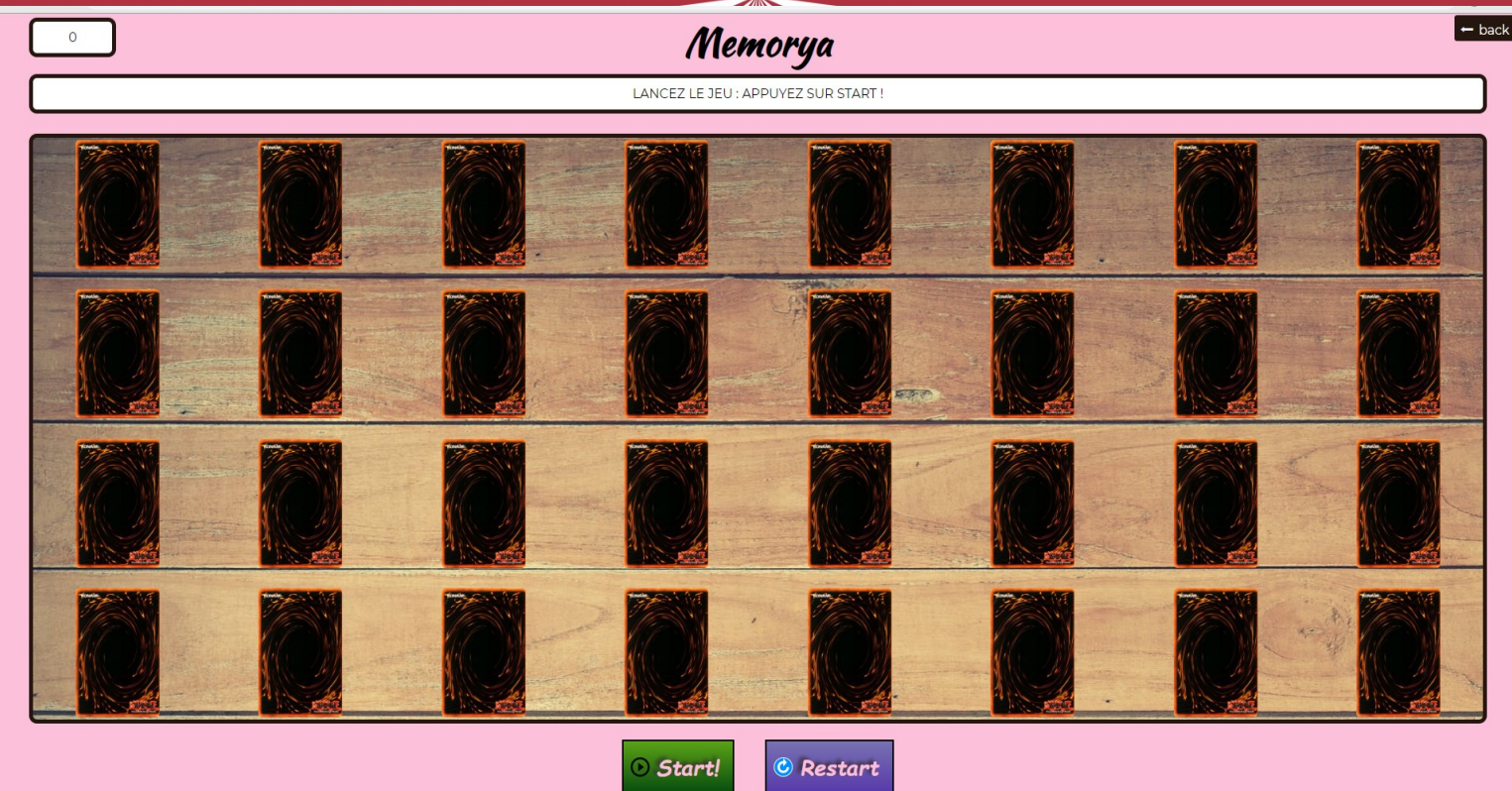
Choix des modes



Mode Normal



Mode Facile



Mode Expérimenté

Répartition des tâches

Loucas CUBEDDU:

Design et mise en page de la page d'accueil
Mise en page des pages de jeu
Planification du code javascript
Création du code javascript

Maxence GAVELLE:

Page du menu du choix des modes
Recherche d'images
Positionnement des images pour les cartes
Timer/chrono (fonctionnel ou pas)

Antoine DUPONT:

«Features» dans le menu principal
Page du menu du choix des modes
Boutons «Start» et «Restart»
Recherche d'images
Reliement des pages html, css, javascript
Structure

Liste des codes

CSS:

game_template.css= règles css communes aux 3 modes de jeu

index.css= règles css pour la page d'accueil

play_debutant.css=règles css pour le mode débutant

play_experimente.css=règles css pour le mode expérimenté

play_normal.css= règles css pour le mode normal

play.css= règles css pour la page de choix des modes de jeu

JS:

play.js= regroupe les fonctions utiles pour la marche du jeu

timer.js= regroupe les fonctions du Timer

HTML:

index.html= page d'accueil

play.html= page du menu des choix des modes

play_debutant.html= page du mode débutant

play_experimente.html= page du mode expérimenté

play_normal.html= page du mode normal

Ce que j'ai fait

```
88     font-size: 3em;
89     font-family: "Kaushan Script", "Roboto", Arial, Sans-Serif;
90 }
91 .menu {
92     display: grid;
93     justify-items: center;
94     align-8: center;
95     height: 80%;
96     position: absolute;
97     top: 90px;
98     right: 120px;
99 }
100
101 #waifu{
102     height: 647px;
103     width: 516px;
104     position: absolute;
105     left: 50px;
106     bottom: 0px;
107 }
108
109 #bulle{
110     height: 262px;
111     width: 297px;
112     position: absolute;
113     left: 360px;
114     top: 85px;
115
116
117 }
```

Du css classique: positionnement de la bulle et présentatrice .png et du menu des modes de jeux.

```

5      <!-- <a href="home#about">About</a> -->
6      </nav>
7
8      <div class="home_section">
9          <section id="home">
10              <h1>Memorya</h1>
11              <!-- <video src="../../assets/videos/logo.mp4" autoplay preload="none"></video> -->
12              <!--  -->
13              <a href="play.html" id="play_cta">Play</a>
14          </section>
15          <section id="features">
16              <h1>Features</h1>
17              <div class="cards">
18                  <div class="card">
19                      
20                      <div class="card_text">
21                          <h3>Travaillez votre mémoire</h3>
22                          <p>Avec Memorya et ses différents niveaux, devenez un maître du souvenir !</p>
23                      </div>
24                  </div>
25
26                  <div class="card">
27                      
28                      <div class="card_text">
29                          <h3>Des cartes insolites</h3>
30                          <p>Retrouvez vos personnages préférés sous les cartes de Memorya.</p>
31                      </div>
32                  </div>
33
34                  <div class="card">
35                      
36                      <div class="card_text">
37                          <h3>Le mode ultime</h3>
38                          <p>Prêt à suer des gouttes ? Testez le mode expérimenté et devenez une machine de guerre !</p>
39                      </div>
40                  </div>
41              </div>
42          </section>
43      </div>
44  </body>
45  </html>

```

```

74  }
75  #features .cards {
76      grid-row: 2/3;
77      display: grid;
78      grid-template-columns: 1fr 1fr 1fr;
79      justify-items: center;
80      align-items: center;
81  }
82
83  .card {
84      height: calc(25vw + 20vh);
85      display: grid;
86      grid-template-rows: 4fr 5fr;
87      font-family: "Montserrat", "Roboto", Arial, Sans-Serif;
88      width: 25vw;
89      background-color: white;
90      border-radius: 10px;
91      overflow: hidden;
92      box-shadow: 0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.7);
93  }
94  .card img {
95      width: 100%;
96      height: 150px;
97      object-fit: cover;
98  }
99  .card h3 {
100     padding: 0 0.5em 0 0.5em;
101     text-align: center;
102     margin: 5px 0 10px 0;
103     font-size: 1.5vw;
104 }
105 .card p {
106     font-size: 1.25vw;
107     width: 80%;
108 }
109 .card .card_text {
110     padding: 10em 0 1em 0;
111     display: grid;
112     grid-template-rows: auto 1fr;
113     justify-items: center;
114 }

```

Design et positionnement des features en html et css.


```

37 }
38
39 #start {
40     display: inline-block;
41     text-align: center;
42     vertical-align: middle;
43     padding: 13px 18px;
44     border: 2px solid #000000;
45     border-radius: 0px;
46     background: #5ba317;
47     background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#5ba317), to(#084d10));
48     background: -moz-linear-gradient(to bottom, #5ba317, #084d10);
49     background: linear-gradient(to bottom, #5ba317, #084d10);
50     text-shadow: #382b2b -5px -3px 5px;
51     font: italic normal bold 27px comic sans ms;
52     color: #fdc0dc;
53     text-decoration: none;
54 }
55 #start:hover,
56 #start:focus {
57     background: #6dc41c;
58     background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#6dc41c), to(#0a5c13));
59     background: -moz-linear-gradient(to bottom, #6dc41c, #0a5c13);
60     background: linear-gradient(to bottom, #6dc41c, #0a5c13);
61     color: #fdc0dc;
62     text-decoration: none;
63 }
64 #start:active {
65     background: #37620e;
66     background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#37620e), to(#084d10));
67     background: -moz-linear-gradient(to bottom, #37620e, #084d10);
68     background: linear-gradient(to bottom, #37620e, #084d10);
69 }
70 #start:before{
71     content: "\0000a0";
72     display: inline-block;
73     height: 24px;
74     width: 24px;
75     line-height: 24px;
76     margin: 0 4px -6px -4px;
77     position: relative;
78     top: 0px;
79     left: -5px;
80     background: url("data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUgAAABgAAAAAYCAYAAADgdz34AAAAACXBIIwXMAAA7EAAA0xAGVKw4");
81     background-size: 100% 100%;
82 }
83

```

Design des boutons start et restart permettant de lancer le jeu

```

#restart {
    display: inline-block;
    text-align: center;
    vertical-align: middle;
    padding: 13px 18px;
    border: 2px solid #000000;
    border-radius: 0px;
    background: #7872b3;
    background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#7872b3), to(#583aab));
    background: -moz-linear-gradient(to bottom, #7872b3, #583aab);
    background: linear-gradient(to bottom, #7872b3, #583aab);
    text-shadow: #382b2b -5px -3px 5px;
    font: italic normal bold 27px comic sans ms;
    color: #fdc0dc;
    text-decoration: none;
}
#restart:hover,
#restart:focus {
    background: #9089d7;
    background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#9089d7), to(#6a46cd));
    background: -moz-linear-gradient(to bottom, #9089d7, #6a46cd);
    background: linear-gradient(to bottom, #9089d7, #6a46cd);
    color: #fdc0dc;
    text-decoration: none;
}
#restart:active {
    background: #48446b;
    background: -webkit-gradient(linear, left top, left bottom, from(#48446b), to(#583aab));
    background: -moz-linear-gradient(to bottom, #48446b, #583aab);
    background: linear-gradient(to bottom, #48446b, #583aab);
}
#restart:before{
    content: "\0000a0";
    display: inline-block;
    height: 24px;
    width: 24px;
    line-height: 24px;
    margin: 0 4px -6px -4px;
    position: relative;
    top: 0px;
    left: -5px;
    background: url("data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUgAAABgAAAAAYCAYAAADgdz34AAAAACXBIIwXMAAA7EAAA0xAGVKw4");
    background-size: 100% 100%;
}

```

Problèmes rencontrés

Après avoir échoué dans l'organisation de notre ancien projet qui était un karaoké interactif nommé SingSekai, nous avons changé d'idée en dernière minute. Il nous restait alors une semaine pour faire le projet , le but était de faire un jeu fonctionnel, simple et complet en quelques jours.

Bilan personnel

J'ai pu acquérir de l'expérience en terme de travail d'équipe, et j'ai pu comprendre que le fait d'avoir de trop grandes ambitions par rapport à nos capacités pouvait conduire à l'échec.

Cependant j'ai aimé travaillé sur ce projet car l'idée me plaisait et le fait d'ajouter une touche personnelle m'enthousiasmait.

Merci d'avoir lu ce dossier projet.
DUPONT Antoine TS4.