Notre client souhaite un site d’énigmes

Objet : Jeux d’énigmes, type escape Game

Définition générale de l’application : thème du jeu : pixel arcade rétro fond noir

Table des matières

[I) Cahier des charges 2](#_Toc498684597)

[1) Le jeu 2](#_Toc498684598)

[2) Personnages 2](#_Toc498684599)

[II) Définitions des pages 3](#_Toc498684600)

[1) Page accueil 3](#_Toc498684601)

[2) Menu 3](#_Toc498684602)

[3) Page d’accueil 3](#_Toc498684603)

[4) Page Enigme 1 3](#_Toc498684604)

[5) Page Enigme 2 3](#_Toc498684605)

[6) Page Enigme 3 3](#_Toc498684606)

[7) Page score 4](#_Toc498684607)

[III) Le déroulement des opérations 5](#_Toc498684608)

[1) Premier jour 5](#_Toc498684609)

[2) Deuxième jour 5](#_Toc498684610)

[3) Troisième jour 5](#_Toc498684611)

[4) Quatrième jour 6](#_Toc498684612)

1. Cahier des charges
2. Le jeu

Nous voulons créer un jeu de type « flash » dans un univers fantastique où un joueur doit répondre à des énigmes pour avancer dans le jeu. Nous voulons qu’il y ait une histoire comme fil conducteur avec le personnage principal.

1. Personnages

Damien : CopyPast

Aloys : 3Rr0R\_404

Océane : SmilingSushii

Ludovic : PixelWay

Nathan : Blagnouf

Charles : Bombattak

1. Définitions des pages
2. Page accueil

Système d’identification + présentation principe du jeux (intro ou histoire) + crédits + sélection des personnages.

1. Menu

* Les Enigmes : 3 pages, une énigme par page.
* Eléments commun aux trois pages :
* Boîte de narration fixe.
* Bouton pour stopper le jeux (retour page accueil).

1. Page d’accueil

Il y aura des ronds dans la page où il y aura :

* Nos visages en pixel
* Le bouton jouer sera en forme de machine avec une fente où on devra insérer une pièce qui se trouvera dans la page. Pièce brillante + fente brillante

1. Page énigme 1

Le personnage (vue d’en haut ou 2D ?)

Système de zone de texte non remplissable (non atteignable) tant que l’utilisateur n’a pas déplacé le personnage vers l’interrupteur.

Ecrire le mot mystère (mot mystère écrit dans la boite de narration) dans la zone de texte qui est devenue remplissable.

1. Page énigme 2

Fond noir + puzzle avec des forme carré (4 carrés)

1. Page énigme 3

Gros bouton pour faire apparaitre image.

Apparition image à redimensionner au moyen de deux boutons « bouton + » « bouton - »

Agrandir ou réduire image pour faire apparaitre réponse énigme.

1. Page score

Score

Top 10

1. Page crédit
2. Le déroulement des opérations
3. Premier jour

Le premier jour nous nous sommes tous concertés pour savoir ce que nous voulions faire, nous avons retenu l’idée d’un jeu vidéo du type « escape game » avec un personnage qui devait élucider l’énigme pour pouvoir accéder au niveau suivant.

Nous avons synthétisé nos pensées sur les différentes énigmes et nous avons conclu qu’il serait préférable d’organiser notre jeu sous 3 énigmes.

Nous avons organisé notre équipe en 3 groupes de travail :

* L’équipe de codage**, Nathan** et **Damien** où sera utilisé du JavaScript et du PhP.
* L’équipe de la modélisation, **Aloys** et **Charles** en utilisant du MCD, des algorithmes et du mySQL.
* L’équipe design, composée de **Ludovic** et d’**Océane** ; Océane, chargée du design web (HTML, CSS, Responsive, JavaScript) et Ludovic, du design graphique des énigmes.

Aloys a créé la base de données après que Charles ait travaillé le MCD.

Océane et Ludovic se sont mis d’accord sur la présentation du site.

Nathan et Damien ont commencés le JavaScript de la première énigme.

[MCD]

1. Deuxième jour

Le deuxième jour nous avons débuté les énigmes, l’équipe modélisation ayant fini le travail de création de base de données, a fusionnée avec l’équipe de codage pour les aider sur les énigmes.

Charles a commencé l’énigme 2 en créant les carrés à déplacer dans une zone définie.

Damien et Nathan ont continué l’énigme 1 en JavaScript et JQuery.

Aloys s’est renseigné quant à la l’élaboration de l’énigme 3 et l’a commencée avec du JQuery, du HTML, du CSS et du Javascript.

Océane a créé les fondations du site en HTML et commencé le CSS.

Ludovic a réalisé les graphismes de l’énigme 1 en utilisant le logiciel Illustrator.

1. Troisième jour

Charles a fini le code de l’énigme 2.

Damien a continué le JavaScript de l’énigme 1.

Nathan a travaillé sur l’énigme 1, a commencé à faire la connexion du PhP et du MySQL et a aidé Aloys sur le JavaScript de l’énigme 3.

Aloys a finalisé le JavaScript de l’énigme 3 et a complété la base de données.

Ludovic a commencé les graphismes de l’énigme 2.

Océane a continué le HTML, le CSS du site et y a inclus du JavaScript.

1. Quatrième jour