

Conception web autour d'un jeu vidéo

Créé en 2016 par Nerial et édité par Devolver Digital, Reigns est un jeu vidéo de stratégie. Ce jeu est une satire de la manière dont nos sociétés réagissent à la complexité, particulièrement dans la politique moderne, prenant pour exemple le choix binaire proposé lors du Brexit. A l'aide d'un swipe vers la droite ou la gauche, le joueur qui incarne un roi, choisit une issue positive ou négative à une carte. Ces choix ont des conséquences sur 4 valeurs : foi, population, armée, finances. Le jeu Reigns est composé de 400 cartes différentes qui vont apparaître de façon conditionnelle en fonction des choix précédents.

1. L'application web "EasyCrea"

L'idée est de créer une plateforme de création participative, où chaque utilisateur pourra créer une carte qui sera ensuite jouable. Nous allons simplifier le modèle de Reigns en n'utilisant que 2 paramètres (population et finances), et en ne conditionnant pas les cartes les unes par rapport aux autres.

Les règles et contraintes de la future application sont listées ci-dessous.

- Chaque carte est composée d'un texte d'une longueur variant entre 50 et 280 caractères, espaces compris. Et de deux paires de valeurs qui correspondent aux conséquences des choix.
- La première carte est donnée par un admin. Ce dernier fixe également le nombre de cartes pour cette partie, la période de création ainsi qu'un titre pour identifier le futur deck.
- La plateforme est accessible après une phase d'authentification. Chaque créateur doit donc préalablement s'inscrire sur la plateforme de créateurs en communiquant les informations suivantes : nom de créateur (supposé unique), adresse mail, genre, date de naissance et mot de passe.
- Lors d'un accès à une création en cours, le deck est présenté au moyen d'une série de traits, matérialisant les différentes contributions. Une seule carte, choisie aléatoirement au premier accès et identique pour les accès éventuels suivants, est affichée en clair. Le créateur est invité à soumettre sa carte grâce à une zone de texte et 4 zones numériques (cf annexe 1).
- Un créateur ne peut soumettre qu'une seule contribution. Si le créateur accède à nouveau à la plateforme après avoir envoyé sa carte, il verra uniquement la participation choisie aléatoirement et sa propre contribution correctement placées dans le deck masqué.
- Une fois le nombre de participations ou la date de fin de création atteint, le message « Aucune fabrication de deck en cours » sera affiché.

Durant la fabrication du deck, les membres admin doivent veiller à la licéité et l'équilibrage des contenus. En conséquence, ils optent pour la formation d'un seul deck à la fois. La modération ou modification des contributions doit faire l'objet d'un débat en interne au sein des admins.

2. L'application "Deckouverte"

La diffusion des decks créés par les participants constitue l'objectif de cet outil, matérialisé par une application Android et/ou IOS. Dans sa première version, la navigation est basée sur 3 pages :

- La page d'accueil qui affiche la liste de tous les decks (titre, nombre de participations) avec la possibilité d'accéder à un deck particulier
- La page de jeu, qui permet de faire défiler le deck et voir les conséquences de ses choix grâce aux compteurs "Population" et "Finance"
- La page "crédits" dédiée à la présentation du deck préalablement sélectionné : contributions et liste des auteurs (noms de créateur). Un bouton « J'aime » permettra à l'internaute de communiquer son enthousiasme pour le jeu.

3. Identité graphique

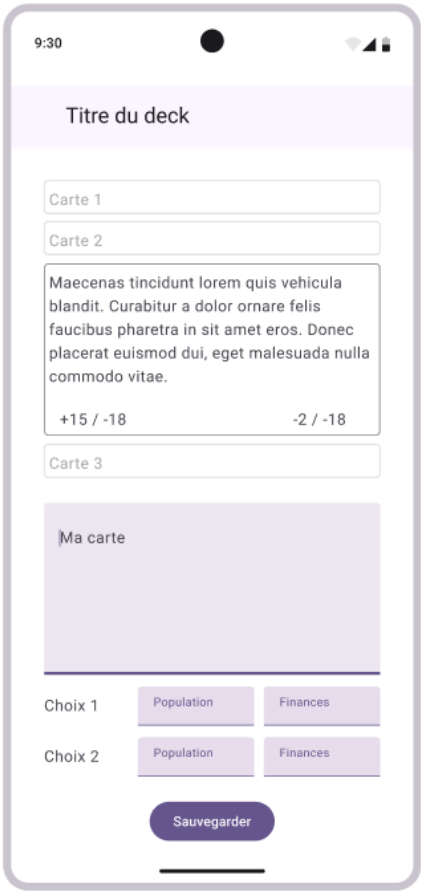
Vous devez proposer un logo ainsi qu'une identité graphique cohérente pour ces deux outils.

Organisation du projet

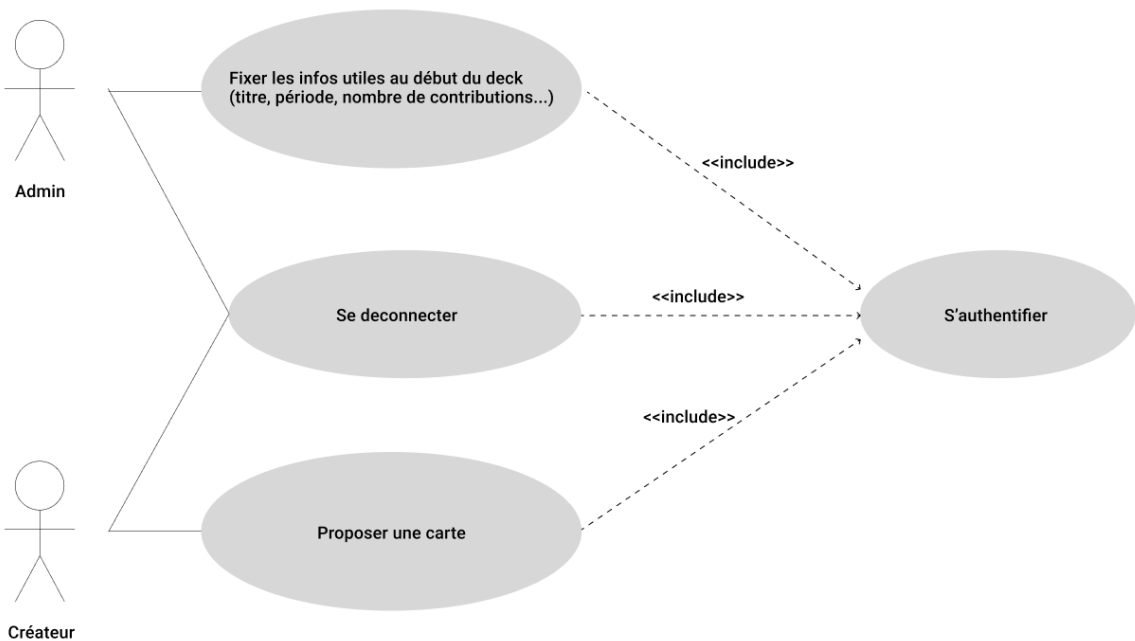
Semaines	Objectif	Livrables
14/10 au 18/10	Développement de l'application web présentant les fonctionnalités ombrées de l'annexe 2. Aucune exigence sur le graphisme n'est formulée, site mobile only. <u>Contraintes techniques :</u> Architecture MVC Base de données relationnelle issue du diagramme de classes	Lien vers un espace github pour consultation du code ou dossier compressé Lien vers l'application web en ligne Lien vers la base de données Document spécifiant les consignes d'utilisation (identifiant, mot de passe) <u>Date de rendu : 28/10, 18h</u>

Annexes

Annexe 1 : Principe d’affichage d’un deck masqué



Annexe 2 : Diagramme d’utilisation de EazyCrea1.0



Scénario du cas d'utilisation « Proposer une contribution »

Acteur : créateur authentifié

- Si aucun jeu n'est en cours, le système affiche « Aucune création de deck en cours »
- Si un jeu est en cours :
 - o Le système affiche le deck masqué hormis une participation choisie aléatoirement (annexe 1)
 - o Si le créateur a déjà contribué, le système affiche sa contribution
 - o Si le créateur n'a pas participé, le système permet au créateur de soumettre une carte (texte + 4 valeurs)

Annexe 3 : diagramme de classes à l'origine de la base de données

