

+  
•  
o

# Projet Tetris

## Améliorations Fonctionnelles & Visuelles

Support Manette PS4 & Intégration Tailwind CSS

Aude Laydu & Maxime Lestiboudois – 11/06/2025

+  
• o

+

•

o

# Objectifs du Projet

## Reprise du Labo Tetris 3

- Support de la manette PS4 via Gamepad API
- Amélioration visuelle avec Tailwind CSS
- Maintenir la fonctionnalité du jeu d'origine

# Support Manette PS4

## Objectif :

- Permettre de jouer à Tetris avec une manette PS4



+

•

o

# Gamepad API

- API JavaScript permettant d'interagir avec des manettes de jeu via le navigateur.
- Fournit l'accès aux entrées physiques en temps réel

# GamePad API

## Avantages

- Détection automatique des manettes connectée/déconnectées
- Temps réel
- Compatible avec de nombreuses manettes
- Cross-platform
- Accès bas niveau gestion précise des entrées utilisateurs





# GamePad API

## Désavantages

- Pas d'événements de bouton
- Nécessite une boucle de rendu pour surveiller l'état
- Contrairement au clavier, la sensibilité de la manette est à gérer nous-même



+

•

o

# Apparence & Tailwind CSS

## Objectif :

- Donner un visuel plus moderne et clair au jeu grâce à Tailwind

# Tailwind Avantages

- Meilleur visuel
- Relativement intuitif





# Tailwind Désavantages

- Très (trop) proche du CSS --> On s'en mélange les pinceaux
- Certains comportements sont prioritaires et empêchent le bon fonctionnement du visuel
- Beaucoup d'éléments condensés en une seule ligne dans le code



+

•

o

# Critères de Réussite du projet

- Jeu fonctionnel comme à la fin du Labo Tetris 3
- Contrôle manette PS4 stable et sans bugs
- Amélioration visuelle claire et moderne avec Tailwind
- Maintien de la compatibilité clavier

+

•

o

# Points Positifs du Projet

- Meilleure expérience utilisateur avec la manette
- Interface visuellement plus professionnelle
- Découverte et maîtrise de nouvelles technologies
- (Gamepad API, Tailwind)
- Projet plus personnalisé et complet

## Difficultés Rencontrées

Intégration de la logique des déplacement par manette en préservant les déplacement clavier

Intégration de Tailwind dans un code existant complexe

Prise en main de Tailwind demandant un changement d'approche CSS

+

•

o

# Conclusion



**Valorise les compétences  
en développement web  
et jeu vidéo**



**Projet enrichissant  
techniquement et  
visuellement**



**Renforce la  
compréhension de  
l'intégration front-end**