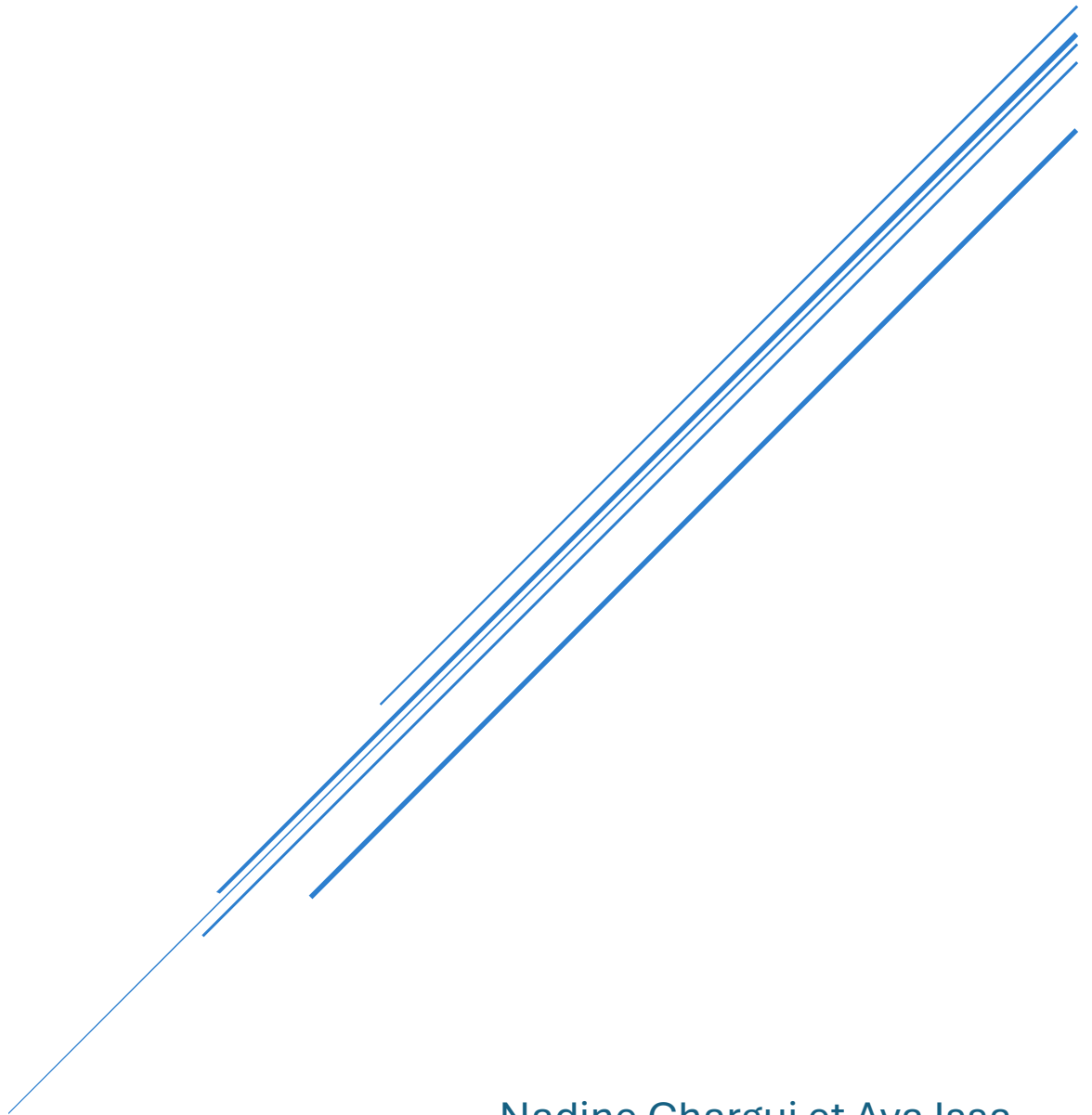


GUIDE DE CONCEPTION



Nadine Chargui et Aya Issa
Équipe 4

Glossaire

Bluetooth : Technologies sans fils permettant la connections entre deux appareils

Canvas : Éléments html pouvant dessiner des graphiques (utile pour les jeux)

Client: joueur

Clavier : Périphérique d'entré pour contrôler le jeu

Contrôle : Mécanisme pour interagir avec le jeu

i18 : Processus pour adapté différents langages

Interface utilisateur (UI) : éléments visuelle et interactif du jeu

Manette : Périphérique d'entré pour contrôler le jeu

Responsive : Interface adapté à l'écrans

Minuteur : Outil de mesure pour le temps afin d'accomplir une tâche

Principe de base

Ce jeu de voiture a pour principe de contrôler une voiture dans une autoroute. Le client va utiliser sa manette pour le contrôle du jeu et attraper les cônes qui tombent du ciel. Les acteurs principaux sont :

Client(joueur) : Utilise une manette ou un clavier pour pouvoir manipuler la voiture

Bluetooth : Utilisé pour connecter la manette

Serveur (logiciel du jeux) : Gère la logique du jeu, les règles, héberger sur un navigateur

Actions possibles

1. **Utiliser les contrôles de la manette et du clavier :**
Naviguer sur les boutons et les avancements dans le jeu
2. **Changer la langue :**
Changer la langue entre Français, anglais et espagnol (i18)
3. **Aller dans le mode d'emploi :**
Le mode d'emploi montre le but du jeu et les contrôles
4. **Mute le jeu :**
Arrêter la musique du jeu
5. **Bouger la voiture :**
Utiliser les contrôles pour bouger la voiture de droite a gauche dans la route
6. **Restart le jeu :**
Recommencer le jeu pendant la partie
7. **Aller dans le menu à partir du jeu :**
Aller dans le menu du jeu pendant la partie
8. **Attraper les cônes :**
Collecter les cônes dans un temps impartie (avec le minuteur)

États possibles

Menu principale : interface initiale du jeu, c'est là où il se rend quand il lance le jeu pour la première fois.

Sections des voitures : L'utilisateur choisit sa voiture, deuxième interface après la principale et c'est elle qui démarre réellement le jeu

Le mode d'emploi : Le mode d'emploi est une interface facultative qui est dans le menu principale, montre comment jouer.

En jeu : interface de jeu, c'est là où le client peut bouger sa voiture

Fin de partie : États finale du jeu, gagné ou perdu

Liste des contrôles

Manette



- 1) Naviguer dans le menu ou mettre la voiture à gauche
- 2) Naviguer dans le menu ou mettre la voiture à droite
- 3) Sélectionner l'élément où on se trouve

Clavier

Flèche de droite pour avancer la voiture à droite,

Flèche de gauche pour avancer la voiture à gauche

Souris

Naviguer et cliquer dans le menu si on utilise le clavier

Limitations des contrôles

Écrans tactiles : Les utilisateurs d'écrans tactile ne peuvent pas utiliser leur écran pour jouer