

Soutenance : De Révolution à Evolution

Niels Lachat,
Mentor : Patrick Rickli

Lycée Denis-de-Rougemont

17 mai 2018

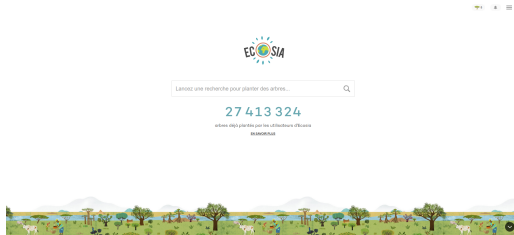


- 1 Choix du sujet
- 2 Objectifs initiaux
- 3 Objectifs finaux
- 4 Difficultés rencontrées
- 5 Codes intéressants pas montrés dans le TM



Choix du sujet

- Intérêt pour l'informatique et les jeux vidéos
- Ecosia ⇒ on peut changer le monde réel grâce au monde virtuel



Objectifs initiaux

- Jeu de gestion avec aspects écologiques
- Événements historiques
- \Rightarrow Engendre une réflexion



Objectifs finaux

- Un aspect de l'écologie : la transition énergétique
- Pas d'événements historiques (trop long)
- Actions écologiques :



- Objectifs du jeu calqués sur l'Accord de Paris sur le climat



Difficultés rencontrées

- Mise à jour du *Newspaper* (onglets)
- Ajustements des valeurs



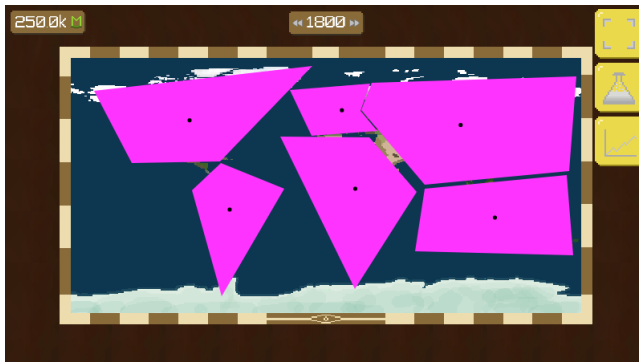
poly.js

```
1 //fonction utilitaire pour transformer un array de points en Phaser.Polygon
2 function makePoly(points){
3     let polyString = "[";
4     for(let point of points){
5         polyString += 'new Phaser.Point(${point[0]}, ${point[1]}) , ';
6     }
7     polyString = polyString.substr(0, polyString.length -1) + "]";
8     let poly = new Phaser.Polygon(eval(polyString));
9     return poly;
10 }
```



Les régions

Les polygones définissent des régions :



globReg.js

```
1 globReg.goto.region = function(region){
2     gameEls.stopTmpEls();
3     globals.currentRegion = region.name;
4     game.input.enabled = false; //désactive pendant le zoom
5     this.zoom = game.add.tween(gameEls.earthMap);
6     let scale = region.scale;
7     let zoomVector = region.zoomVector;
8     this.zoom.to({
9         x: game.world.centerX + zoomVector.x,
10        y: game.world.centerY + zoomVector.y,
11        width: gameEls.earthMap.width*scale,
12        height: gameEls.earthMap.height*scale
13    }, region.zoomDuration, "Quad.easeIn");
```

