

Documentation utilisateur

Alpha Game Builder

Résumé

Ce document a pour but de présenter de manière simple, claire et abordable les fonctionnalités de l'Alpha Game Builder ainsi que leur utilisation.

Il comprend une description sommaire du projet ainsi qu'un guide d'utilisation, d'installation et de désinstallation. Il répertorie également l'ensemble des bugs connus et présente une FAQ destinée à répondre aux questions les plus génériques des utilisateurs.

Description du document

Titre	2014_UD3_FR_alphagamebuilder
Date	31/05/2013
Auteur	Bruno QUILGHINI
E-Mail	quilgh_b@epitech.eu
Sujet	Documentation utilisateur
Version du modèle	1.0

Tableau des révisions

Date	Auteur	Section(s)	Commentaire
25/05/2013	Bruno QUILGHINI	Toutes	Rédaction
28/05/2013	Bruno QUILGHINI	Toutes	Syntaxe

Table des matières

1. Introduction	1
<i>a. Rappel de l'EIP</i>	<i>1</i>
<i>b. Description du projet</i>	<i>1</i>
2. Guide d'utilisation	2
<i>a. Editeur de mondes</i>	<i>2</i>
<i>b. Plateforme web</i>	<i>2</i>
3. Guide d'installation / désinstallation	6
4. Liste des bugs connus	7
5. FAQ	8

I. Introduction

Cette documentation utilisateur a été réalisée autour du projet **Alpha Game Builder** dans le cadre des Epitech Innovative Projects (EIP) de la promotion EPITECH 2014.

I. a. Rappel de l'EIP

L'EIP est le projet de fin de cursus des étudiants de l'EPITECH. Réalisé sur deux années, il permet aux étudiants de mettre en application l'ensemble des compétences acquises au sein de leur formation, tant au niveau technologique qu'au niveau de la gestion de projet. Réunissant un minimum de six étudiants, ce projet est réalisé avec une approche professionnelle.

L'EPITECH, l'école de l'innovation et de l'expertise informatique, se démarque des autres formations informatiques par son approche concrète des problématiques rencontrées par ses étudiants. Considérant que la plus-value d'un étudiant ne réside pas dans ses connaissances mais dans sa capacité à innover et à rechercher des solutions en situation réelle, la formation EPITECH jouit d'une forte popularité au sein des entreprises.

I. b. Description du projet

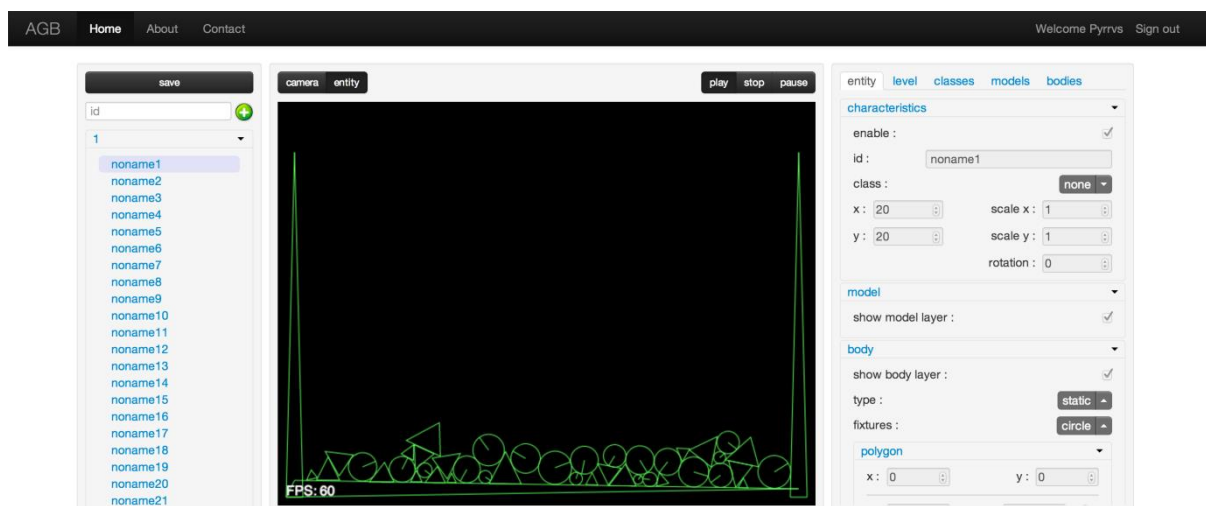
L' **Alpha Game Builder** a pour vocation de permettre à ses utilisateurs de réduire drastiquement leurs temps de développement aux moyens d'outils accessibles en ligne, se basant sur une bibliothèque HTML5/Javascript.

L'objectif du projet est d'encourager la création de jeux navigateurs PC 2D en HTML5 afin de créer une véritable plateforme communautaire entre développeurs et joueurs, à la fois pour apprendre, tester, jouer et partager avec les autres utilisateurs. La bibliothèque sert véritablement de support à la mise en place de la plateforme web, en ce sens.

Utilisable gratuitement, il vise les entrepreneurs sans équipe désireux de pouvoir produire simplement une démo, les jeunes programmeurs de s'initier à la programmation vidéo-ludique et les développeurs confirmés d'optimiser leurs temps de création.

II. Guide utilisateur

II. a. Editeur de mondes



L'objectif de l'éditeur de mondes est de permettre la création rapide d'un environnement de jeu. Pour ce faire, l'utilisateur peut créer des entités via le menu latéral gauche qu'il va nommer.

Une fois une entité créée, il peut utiliser le menu latéral droit pour en définir les propriétés. Il peut ainsi rattacher son entité à une classe, définir sa position, sa taille à l'échelle, une rotation, un éventuel layer ainsi que ses propriétés.

Via ce menu, l'utilisateur peut en temps réel tester le résultat de ses modifications via la fenêtre centrale. Il peut également utiliser le contenu de cette fenêtre centrale pour actualiser les propriétés de ses entités dans la foulée de l'exécution.

II. b. Plateforme web

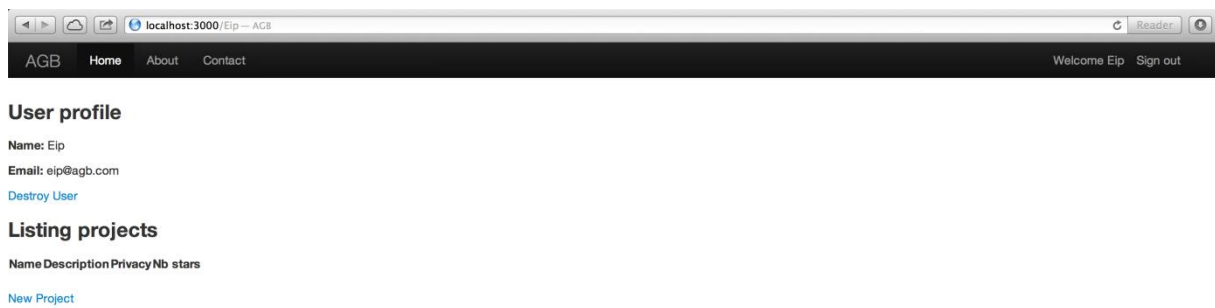
En arrivant sur la page d'accueil, l'utilisateur est invité à créer un compte afin d'accéder à la plateforme.

The screenshot shows a web browser at localhost:3000 displaying the AGB website. The navigation bar includes 'AGB', 'Home', 'About', and 'Contact'. A login section has fields for 'Username' and 'Password' with 'Sign In' and 'Sign Up' buttons. The main content area says 'Welcome to AGB!'. On the right, a 'Fill your informations.' form is visible with fields for 'Pyrvs', two password fields (one masked with dots), and an email field 'pyrvs@agb.com', followed by a 'Sign Up' button.

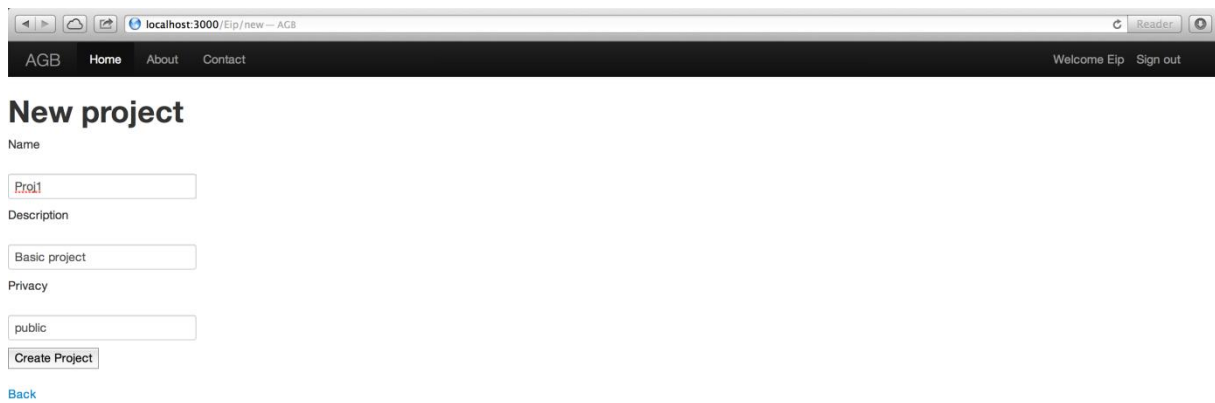
Une fois enregistré, la connexion se fait via la box « username » et « password » sur situant à côté du bouton « sign up ». En cas d'erreur, l'utilisateur est immédiatement averti au sein de la box de connexion.

The screenshot shows the same AGB website but with the login section active. The 'Username' and 'Password' fields are highlighted in yellow and contain 'Eip' and '*****' respectively. The 'Sign Up' button is now disabled. On the right, a 'Fix the following error(s) !' box lists four errors: 'E' is too short (minimum is 3 characters), '' is too short (minimum is 6 characters), '' is too short (minimum is 6 characters), and '' doesn't match confirmation. Below these is a text input field containing 'test' with the error 'is not an email'. A 'Sign Up' button is at the bottom of the error box.

Une fois connecté, l'utilisateur peut dorénavant accéder à son profil afin d'avoir un récapitulatif.

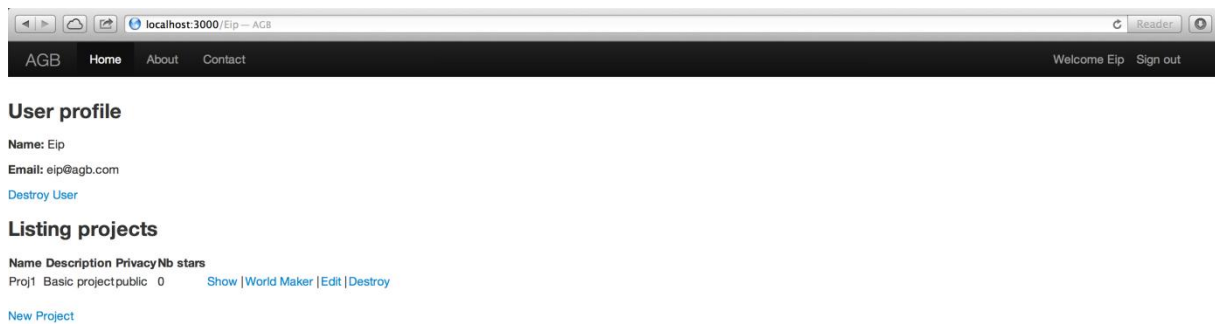


Au-delà de la consultation de son profil, l'utilisateur peut également créer un nouveau projet. Pour cela il lui suffit de préciser un nom, une description ainsi qu'un niveau de privacy.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:3000/Eip/new -- AGB`. The page has a dark header with navigation links: [AGB](#), [Home](#), [About](#), and [Contact](#). On the right, it says [Welcome Eip](#) and [Sign out](#). The main content area is titled **New project**. Below the title, there are four input fields: 'Name' (containing 'Proj1'), 'Description' (containing 'Basic project'), 'Privacy' (containing 'public'), and a 'Create Project' button. A [Back](#) link is located below the button.

Une fois le projet créé, l'utilisateur peut y accéder via son profil.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost:3000/Eip -- AGB`. The page has a dark header with navigation links: [AGB](#), [Home](#), [About](#), and [Contact](#). On the right, it says [Welcome Eip](#) and [Sign out](#). The main content area is titled **User profile**. Below the title, it displays user information: **Name:** Eip, **Email:** eip@agb.com, and a [Destroy User](#) link. Below this is a section titled **Listing projects**. It contains a table with the following data:

Name	Description	Privacy	Nb stars	
Proj1	Basic project	public	0	Show World Maker Edit Destroy

Below the table, there is a [New Project](#) link.

III. Guide d'installation / désinstallation

Le projet étant essentiellement constitué d'un client web, l'utilisateur n'a rien à installer ni à désinstaller pour utiliser l'Alpha Game Builder.

IV. Liste des bugs connus

Jusqu'à présent, il n'existe qu'un seul bug connu, à savoir un bug de compatibilité entre les navigateurs au niveau des menus déroulants du World Maker. Ceux-ci ne se déplient pas lorsqu'ils sont utilisés sur Internet Explorer ou Firefox.

V. FAQ

Q : « Puis-je avoir accès à mes données stockées sur l'Alpha Game Builder depuis deux ordinateurs différents ? »

A : Oui, l'objectif de notre solution est de fournir un outil de travail basé exclusivement sur le net afin que l'utilisateur puisse déplacer et accéder à sa station de travail où il le souhaite.

Q : « J'ai créé un projet et je souhaite le supprimer. Comment faire ? »

A : La gestion des projets est accessible directement via le profil utilisateur.

Q : « Je souhaite me passer des outils de développement et utiliser uniquement les templates de code générés. Est-ce possible ? »

A : Oui !