

# Documentation utilisateur

## Alpha Game Builder

# Résumé

Ce document a pour but de présenter de manière 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

<b>Titre</b>	2014_UD9_FR_alphagamebuilder
<b>Date</b>	31/03/2014
<b>Auteur</b>	Bruno QUILGHINI
<b>e-mail</b>	<a href="mailto:quilgh_a@epitech.eu">quilgh_a@epitech.eu</a>
<b>Sujet</b>	Documentation utilisateur
<b>Version du modèle</b>	1.0

## Tableau des révisions

Date	Auteur	Section(s)	Commentaire
31/03/2014	quilgh_b	Toutes	Version de base
31/03/2014	quilgh_b	Toutes	Refonte complète du template du document
31/03/2014	quilgh_b	II. a.	Mise à jour des screenshots
31/03/2014	quilgh_b	II. a.	Ajout des légendes
31/03/2014	quilgh_b	II. a.	Clarification des descriptions
31/03/2014	quilgh_b	II. b.	Mise à jour des screenshots
31/03/2014	quilgh_b	II. b.	Ajout des légendes
31/03/2014	quilgh_b	II. b.	Clarification des descriptions
31/03/2014	quilgh_b	III.	Ajout de la partie serveur
31/03/2014	quilgh_b	IV.	Mise à jour
31/03/2014	quilgh_b	V.	Mise à jour

## Table des matières

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

## 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.

### 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.

### b. Description du projet

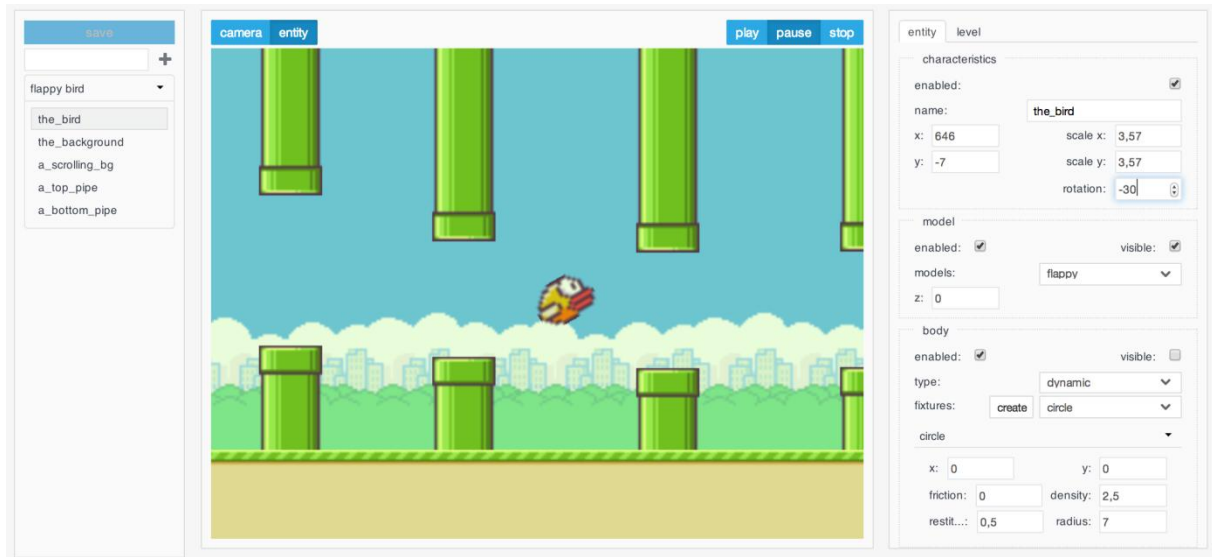
L'Alpha Game Builder a pour vocation de permettre à ses utilisateurs de réduire drastiquement leurs temps de développement aux moyens d'outils accessibles en ligne, se basant sur une bibliothèque HTML5/Javascript.

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

### a. Editeur de mondes



*L'interface standard de l'éditeur 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 et les 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.

#### Légende :

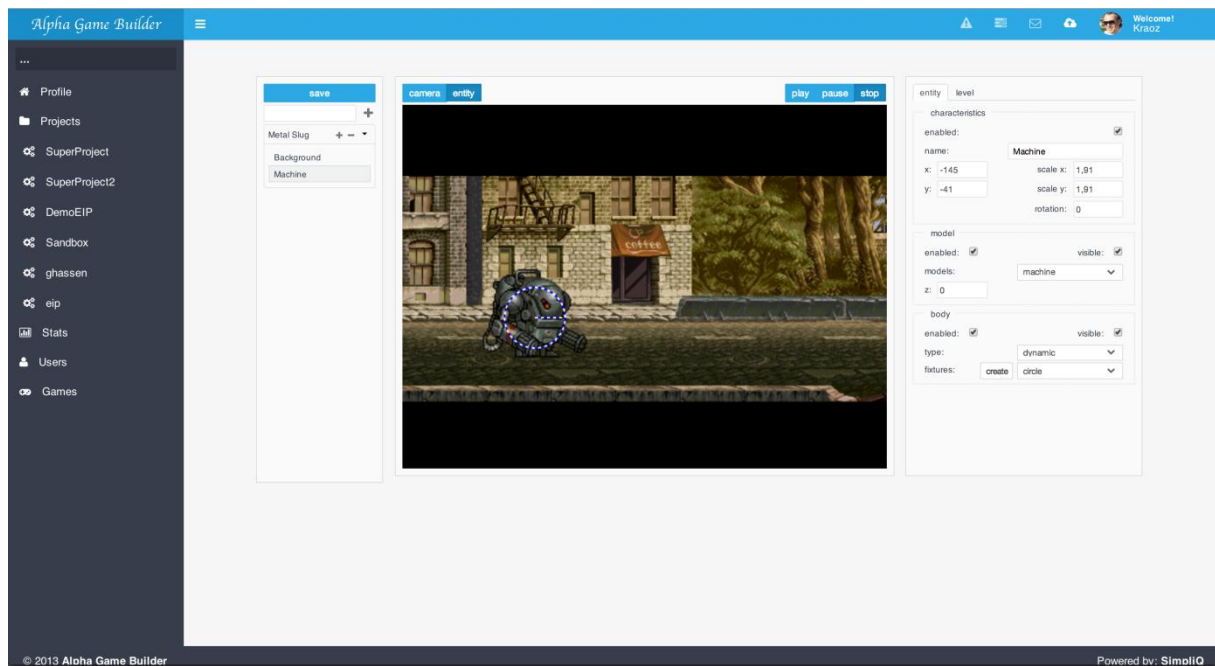
##### *Menu latéral gauche :*

*Création d'une entité via un champ de texte permettant de la nommer et le caractère "+" permettant de l'ajouter. Le menu déroulant permet un accès aux différentes scènes chargées dans l'éditeur de mondes.*

##### *Menu latéral droite:*

*Sur la partie supérieure du menu on peut voir deux onglets "entity" et "level" permettant de modifier respectivement les propriétés des entités ou du niveau en cours.*

*Chaque onglet est composé de trois grands champs permettant de modifier les caractéristiques de l'objet, son modèle mais aussi ses propriétés physiques.*



*Modification du modèle du robot tiré de la reconstitution du jeu « Metal Slug » affiché à l'écran.*

## b. Plateforme web

En arrivant sur la page d'accueil, l'utilisateur est invité à se connecter à la plateforme.

The screenshot shows a login form on a web page. The form is titled 'Login to your account'. It contains two input fields: 'Type username' and 'Type password'. Below these fields is a blue 'Login' button. Under the button, there is a section titled 'Need an account?' with the text 'No problem, [click here](#) to create one.'.

*Ecran de connexion*

Si l'utilisateur n'a pas de compte créé, il peut accéder à une page de création de compte via le lien vert situé sur le screen ci-dessus.

Create your account

Type username

Type email

Type password

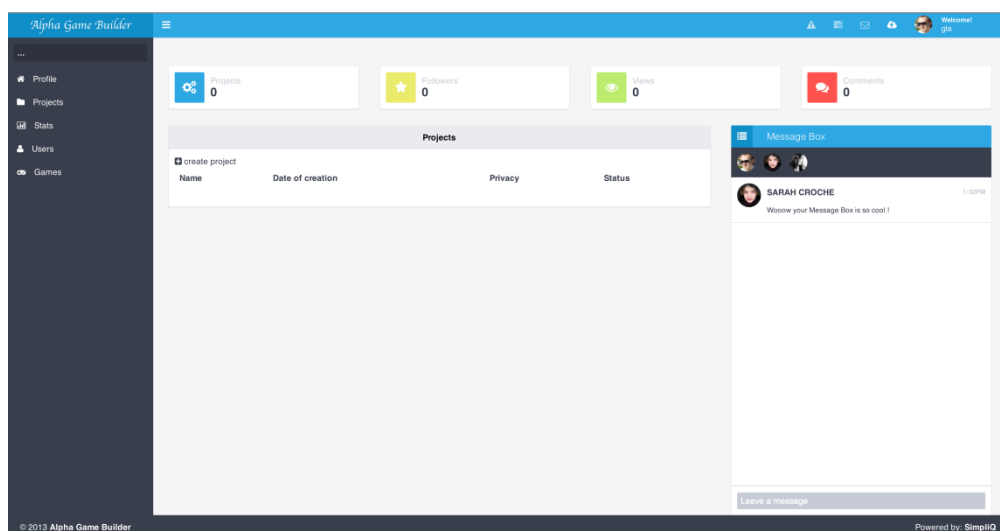
Confirm password

Register

**Already have an account?**  
Then you just need to [sign in](#).

*Ecran de création de compte*

Une fois connecté, l'utilisateur débouche sur la fenêtre standard de la plateforme web lui permettant de consulter ses messages sur la partie droite de l'écran ou de créer un projet à partir du bouton "+ create projet" situé au centre de l'écran.

*Ecran standard de la plateforme web*



The dashboard displays three statistics at the top: Projects (1), Followers (0), and Views (0). Below this is a section titled "Projects" with a "+ create project" button. A table lists the projects:

Name	Date of creation	Privacy	Status
Demo	2014-03-30 14:39:52 UTC	public	In Development

*Visualisation de la création d'un projet*

Une fois le projet créé, il est ajouté à la liste des projets en cours. Un projet est défini par un nom, une date de création et une valeur de confidentialité (publique ou privé). Son état (en développement, annulé ou fini) est indiqué via un encadré de couleur.

En cliquant sur le menu au nom du projet dans le menu latéral gauche, l'utilisateur arrive sur une page dédiée à la gestion du projet. Sur cette page, il peut accéder à l'éditeur de mondes au centre de la page ou modifier les éléments constitutifs du projet (images, sons ou scripts) via le champ "Assets" situé sur la droite de la page.

The project management page for "Demo" (Author: gla) features a sidebar menu with options: Profile, Projects, Demo, Stats, Users, and Games. The main content area is divided into two sections: "Tools" and "Assets".

**Tools**

- World Maker

**Assets**

Name	Type	Actions
Box	Image	[Search] [Add] [Delete]
Soldier AI	Script	[Search] [Add] [Delete]
Explosion	Sound	[Search] [Add] [Delete]

*Visualisation de l'écran de démonstration*

### 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.

Pour la partie serveur, la totalité du code est accessible via le site internet de l'Alpha Game Builder à l'adresse suivante : <http://eip.epitech.eu/2014/alphagamebuilder/> . Le dossier "install" contient l'ensemble des scripts d'installation nécessaires pour la mise en place du serveur.

## IV. Liste des bugs connus

L'ensemble des bugs apparus durant le développement a été solutionné pour la version finale de l'Alpha Game Builder.

## 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 que mon projet apparaisse directement sur la plateforme web, comment faire ? »

**A :** L'Alpha Game Builder gère cette fonctionnalité automatiquement. Votre projet est toujours mis à jour directement sur la plateforme web.

**Q :** « Existe-t-il des fonctionnalités payantes de l'Alpha Game Builder ? »

**A :** Non. La totalité de la solution est gratuite.

**Q :** « Où puis-je me procurer l'Alpha Game Builder ? »

**A :** Gratuitement sur la plateforme web à l'adresse  
<http://eip.epitech.eu/2014/alphagamebuilder/>

**Q :** « L'Alpha Game Builder sera-t-il maintenu et mis à jour ? »

**A :** Non. Le projet est considéré comme terminé.