

Projet Jeu en "stan"

Maquette Jeu:

- Comme tout bon développeur on commence par poser les éléments a plat et sans style, juste pour avoir une idée des dimensions et du positionnement de chaque éléments pour avoir une base visuel et commencer a réfléchir. Pour un jeu comme celui-ci, j'ai choisie de positionner l'image à gauche et les balises de sélection a droite grâce aux propriétés display: Flex; justify-content: center; et align-items: center; ce qui plus intuitif puisqu'on suit le sens de lecture d'un livre et donc on comprend plus rapidement ce qu'ils faut faire. C'est donc par soucis d'ergonomie, de facilitée d'utilisation et de lisibilité que j'ai agencer les éléments de cette façon.



Sélectionner les pays correspondant

1 --Please choose an option--
2 --Please choose an option--
3 --Please choose an option--
4 --Please choose an option--
5 --Please choose an option--
6 --Please choose an option--
4 --Please choose an option--

Valider

Reset

Logique du Jeu:

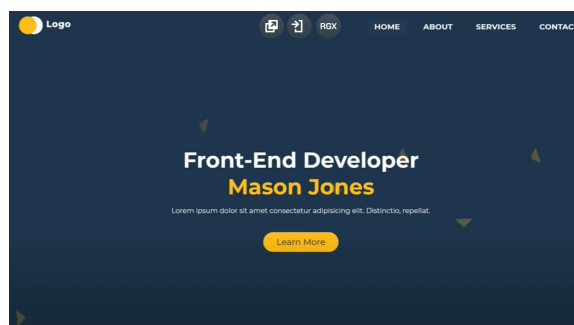
- Une fois la maquette finis je commence par écrire sur une feuille ou une note sur mon ordinateur, la logique du jeu de la manière la plus simple et compréhensible possible. Comme si je devait expliquer a quelqu'un qui n'a pas de support visuel comment fonctionne mon jeu. Il sera beaucoup plus simple de travailler après avoir fait l'effort d'écrire clairement le/les problème(s).

Il s'agit d'un quiz sur les pays d'Asie central, avec 7 cases numérotées. Dans chaque case, il faut sélectionner l'un des 7 pays représentés sur la carte. Pour gagner, il faut associer chaque case au bon pays correspondant sur la carte. Si la sélection est correcte, l'utilisateur aura un retour visuel en vert et si elle est incorrecte le retour visuel sera en rouge.

- Pour le Javascript on va générer les balises "select" à l'aide d'une boucle ensuite on va récupérer les valeurs des balises "select" avec les j puis grâce à une boucle qu'on lance grâce au bouton "valider" on vérifie si les pays correspondent à l'ordre des réponses pré établi. Si une réponse est correcte on ajoute une classe "green" ce qui mettra le fond de la balise en vert. À l'inverse quand la réponse est fautive on ajoute la classe "red", ce qui mettra le fond de la balise en rouge. Pour le reset des classes "red" et "green" on lance une boucle grâce au bouton "reset" qui "remove" ces dernières.

Création du style et design du jeu:

- On ajoute du style et de la couleur, en s'appropriant le style d'un site déjà existant (voir ci-dessous) ou en créant une palette de couleurs soi-même. Dans le cas de ce jeu j'ai choisi de mettre un fond sombre et les éléments du premier plan en clair, pour des raisons de lisibilité et d'esthétique. Je trouvais également que c'était des couleurs qui s'associaient bien ensemble.



Inspiration des couleurs et de la disposition des éléments.

Application des couleurs aux jeu:



Palette de couleur en hexadécimale:



Solution du Jeu: (Il y a également une version pour téléphone et tablette...)

