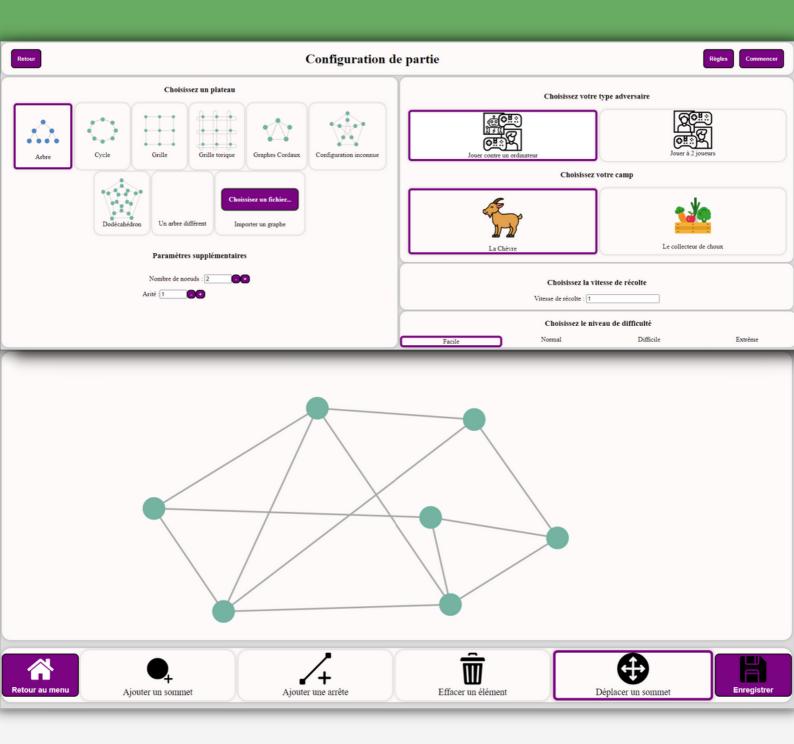
#### Protocole d'ajout de Graphes

#### **Mode Jeu Libre**



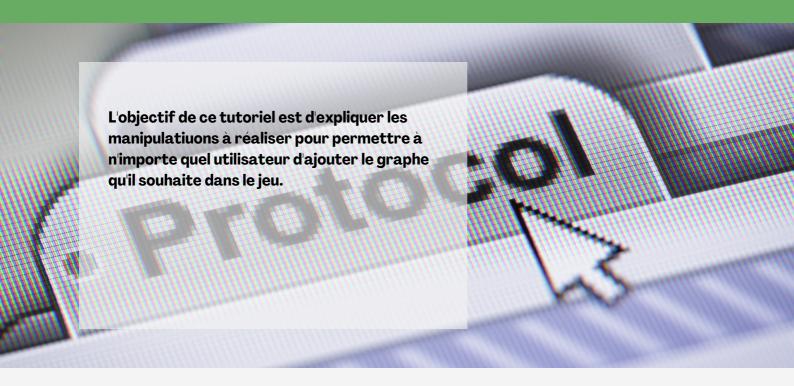




# Sommaire

| 3 | Motivations                |
|---|----------------------------|
| 4 | Ajout Rapide de Graphes    |
| 5 | Ajout de graphes permanent |

#### Motivations



Dans ce Protocole, nous allons expliciter les deux marches à suivre pour pouvoir insérer un nouveau graphe dans le jeu. Ces deux manières de faire aboutissent à deux résultats différents, et n'impliquent pas le même investissement en terme de temps et de mémoire.

La première méthode présenté est la plus simple. Tout va se passer sur l'application du jeu, mais elle ne donnera pas de visuel de présentation du graphe à l'utilisateur lors du choix du graphe.

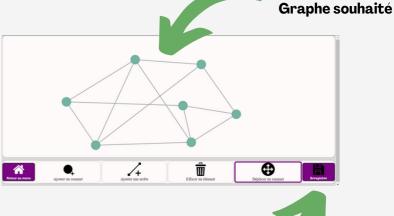
La seconde méthode est elle plus longue puisqu'il va falloir rentrer dans le code du jeu, et rajouter certaines méthodes. Néanmoins, elle va permettre d'afficher un nouvel icone de choix du graphe.

## **Méthode 1:** La méthode Rapide

Tout d'abord, la première étape consiste à concevoir son graphe dans le Mode Concevoir le

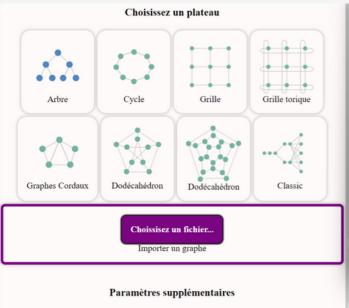
Edition, puis de le sauvegarder dans son appareil.

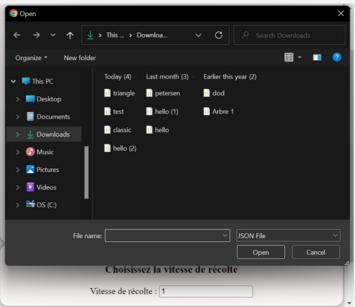




Sauvegarder le Graphe

Une fois sauvegardé, votre graphe apparaît sous le nom donné dans vos téléchargements. C'est un ficher "nom".json



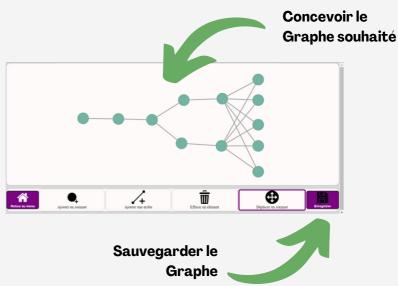


Pour l'utiliser, rendez vous maintenant dans le Mode Jeu Libre, et séléctionner le graphe souhaité. Pour faciliter leurs accès, vous pouvez enregistrer tous les graphes conçus dans un répertoire et y accéder facilement.

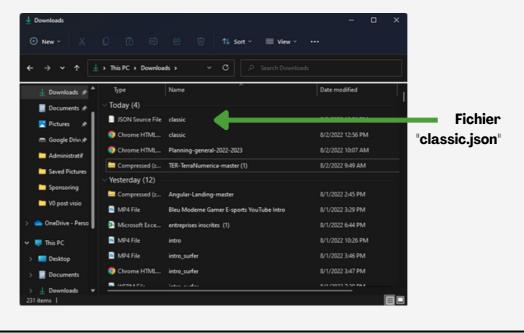
L'objectif de cette manipulation va être de concevoir un icone d'affichage du nouveau graphe crée dans la page de configuration du Jeu Libre. De la même façon que pour la première méthode, la première étape consiste à concevoir son graphe dans le Mode Edition, puis de le sauvegarder dans son appareil.

Une fois le graphe créé, faites une capture d'écran du graphe, puis sauvegarder la, via les touches **Logo Windows + Maj + S** (cela va permettre de générer l'image d'affichage)





Une fois sauvegardé, votre graphe apparaît sous le nom donné dans vos téléchargements. C'est un ficher "nom".json



Une fois le graphe créé, il va falloir créer l'image d'affichage du graphe en question. Pour se faire, convertissez l'image .jpg capturé précédement en image .svg (opter pour un convertisseur en ligne (<a href="https://convertio.co/fr/jpg-svg/">https://convertio.co/fr/jpg-svg/</a>)



Ensuite, renommer l'image téléchargée par le même nom que votre graphe : "nom".svg

Ouvrez ensuite votre éditeur de code (VS Code est vivement conseillé puisque le développement de l'application a été réalisé dessus).

Ouvrez le fichier code du jeu, puis allez dans src>app>services>graph>graph.service.ts

A la ligne 49, rajouter une 'case' à la méthode generateGraph, juste avant 'default' :

#### case 'nom':

this.\_graph = this.generateNom();
break;

Recopier ce code et remplacer "nom" par le nom de votre Graph en conservant les majuscules

Rendez vous ensuite à la ligne 420 et créer une nouvelle méthode en dessous de generateClassic():

```
private async generateNom() {
  const blob = await this.downloadAssets('nom');
  const file = new File([blob], 'nom.json');
  /* console.log('FILE',file); */
  let g = this.loadGraphFromFile(file);
  this.g.param1 = -1;
  this.g.parma2 = -1;
  /* console.log('HERE'); */
  await g;
```

```
419
420
421
421
422
422
423
424
424
424
424
425
425
426
426
427
427
428
428
429

private async generateClassic() {
    const blob = await this.downloadAssets('classic');
    const file = new File([blob], 'classic.json');
    /* console.log('FILE', file); */
    let g = this.loadGraphFromFile(file);
    this.g.param1 = -1;
    this.g.param2 = -1;
    /* console.log('HERE'); */
    await g;

429
}
```

Allez ensuite dans le fichier src>app>components>configuration-menu-components.ts

Ligne 16, ajouter 'nom' à la liste "public configuration"

Ligne 18, ajouter un cas à configuration\_param\_boundaries avant "import":

```
nom: {
  param1: { min: -1, max: -1 },
  param2: { min: -1, max: -1 }
},
```

Ligne 187, ajouter un cas à la méthode getConfigurationName avant "import" :

```
case 'nom': return 'Nom';
```

```
205 v case 'classic':
206 return 'Classic';
207 v default:
```

Enfin, ligne 242, ajouter une condition au if de la méthode "selectGraphTupe(...):

&& type !== 'nom'

```
selectGraphType(type: string) {
    this.selected_configuration = type;
    if(type !== 'import' && type !== 'dodecahedron' && type !== 'petersen' && type !== 'classic') {
    this.graphImportation = false;
    this.graphGeneration = true;
    this.updateGraphParams();
}
this.updateParamsName();
}
```

Ajoutez ensuite les fichiers "nom.svg" et "nom.json" dans le répertoire asset des fichiers code du jeu : **src>assets** 

Enfin, pensez à sauvegarder toutes les modifications que vous venez de réaliser sur les fichiers du jeu, puis lancer le terminal de VS Code (Ctrl + Maj + ù), et entrer les commandes suivantes :

#### npm install npm run build

Une fois réalisée, le build va modifier le dossier dist ou se trouve toutes les données du jeu.

Ensuite, modifier le fichier "index.html" se trouvant dans le dossier dist :

#### Ligne 6:

Remplacer: <base href="/"> par:

<base href="http://www-sop.inria.fr/members/Yannis.Belkhiter/Websurfer/">

Une fois cette modification faite, charger/remplacer l'ensemble des fichiers contenu dans dist sur le fichier Websurfer du serveur.