



CAPA

# Manuel d'utilisation

---

HEAU Vincent

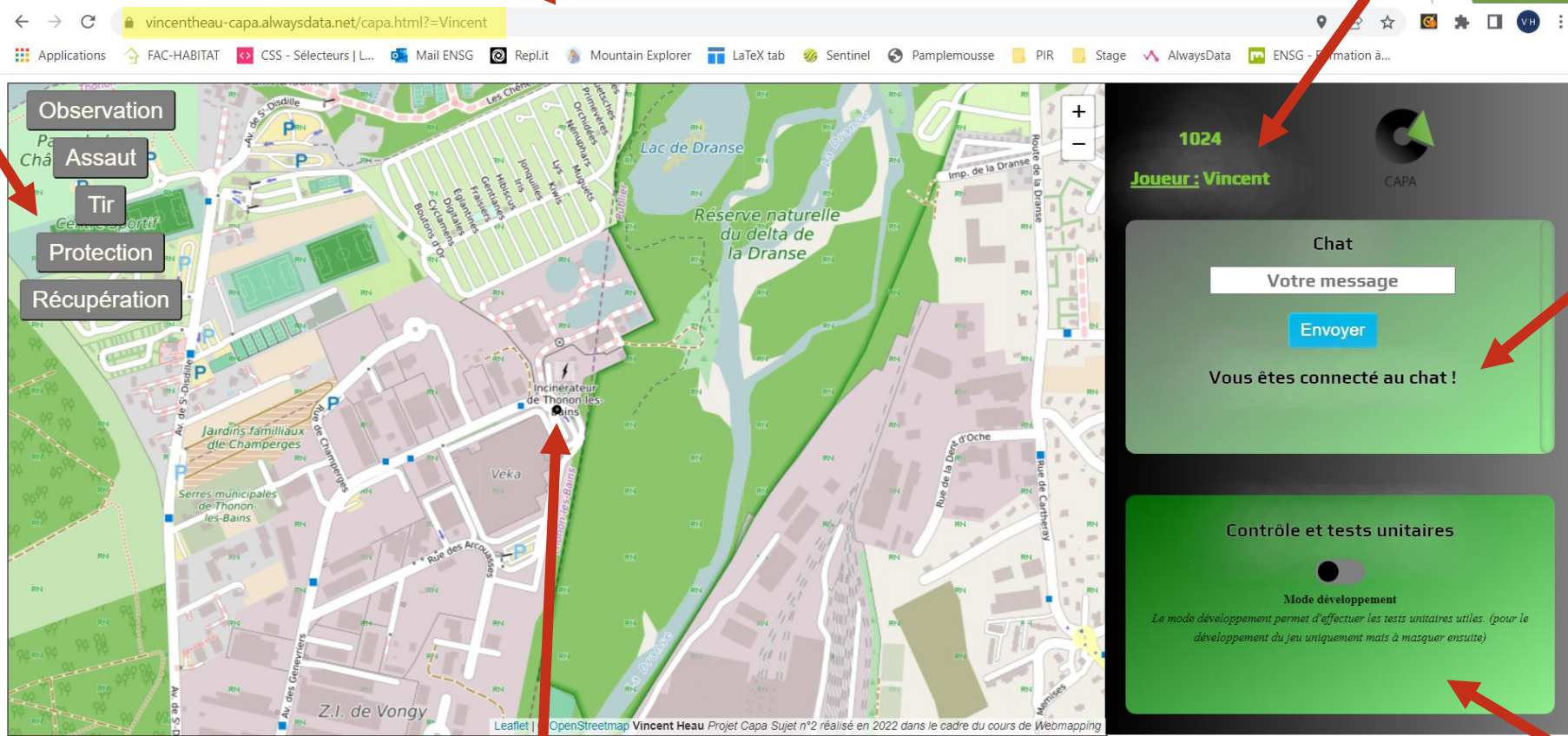
Février 2022

Webmapping - Sujet 2 Gestion de l'affichage du tir

# Interface graphique

Boutons de commandes

Pseudo que l'on peut afficher en le tapant dans l'URL



**Chat**  
Pour le tester, ouvrez deux onglets et tapez des messages sans recharger la page, le système des websockets permet la mise à jour automatique

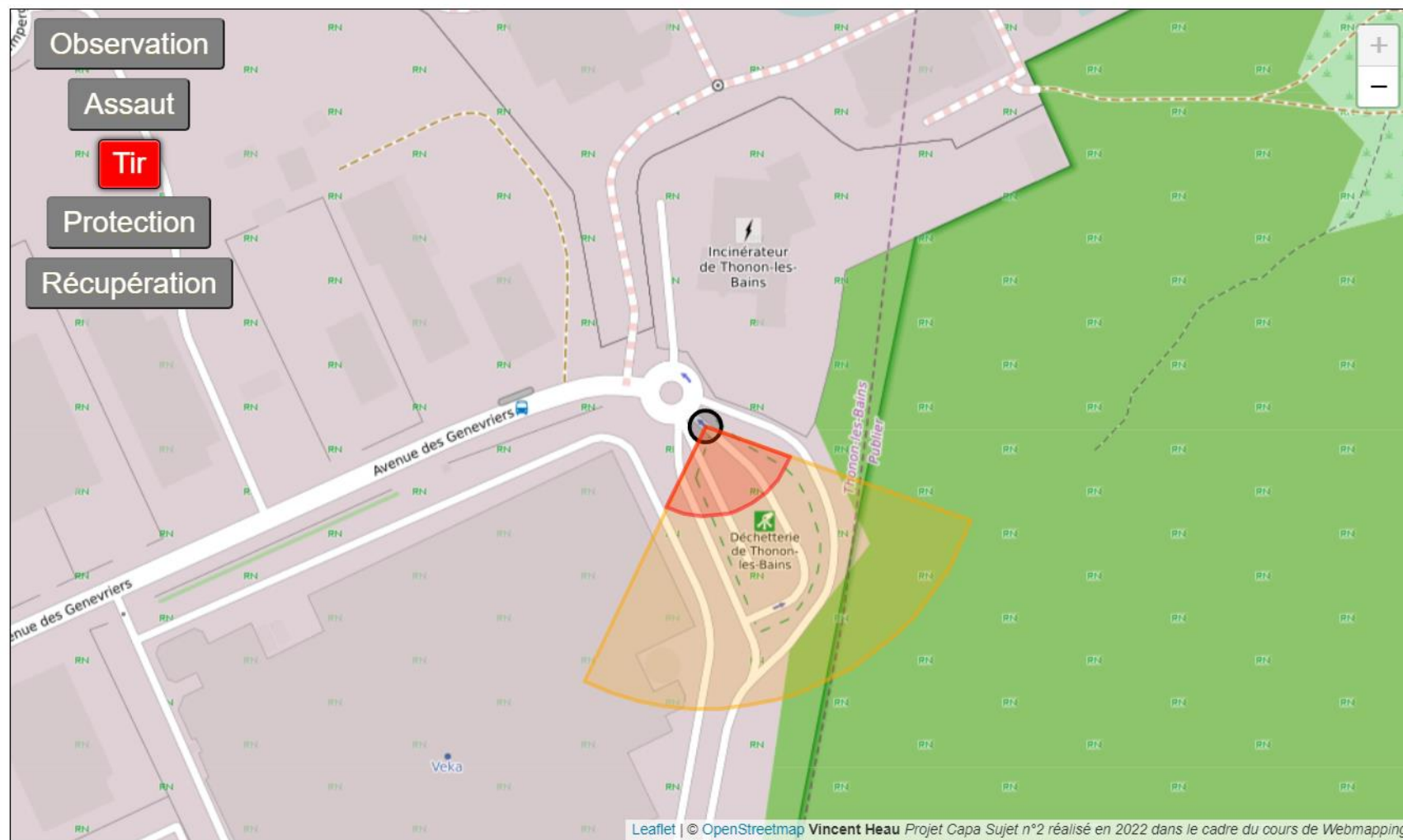
**Mode Développement**  
Le passage en mode développement permet de faire les tests unitaires pour vérifier le bon fonctionnement du jeu, voir après

## Carte

**Pensez à autoriser l'accès du navigateur à la position**

La carte s'affiche avec la position du joueur ainsi que des autres joueurs. Le joueur est en noir ici. En cas d'affichage des autres joueurs (si la base de données les contient, ces derniers s'affichent en rouge ou bleu selon qu'ils sont du camp 1 ou du camp 2)

# Tir

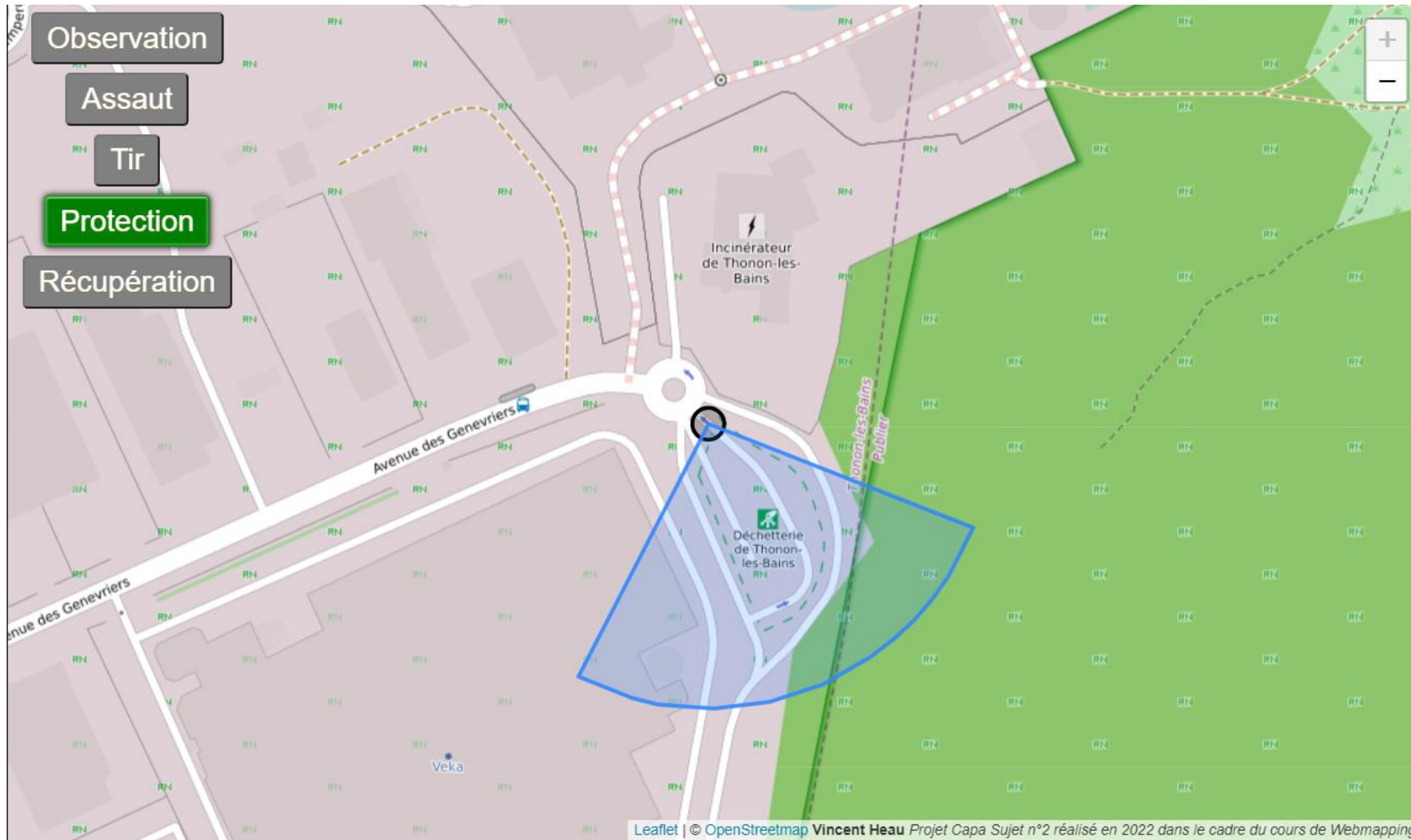


## Tir

Lorsque le bouton de tir est maintenu appuyé, un cône s'affiche avec une zone rouge où la perte est maximale, et une zone orange où la perte de capacité du joueur est linéaire.

Le cône s'oriente dans la direction du téléphone, et par défaut au nord si celle-ci n'est pas récupérée.

# Protection

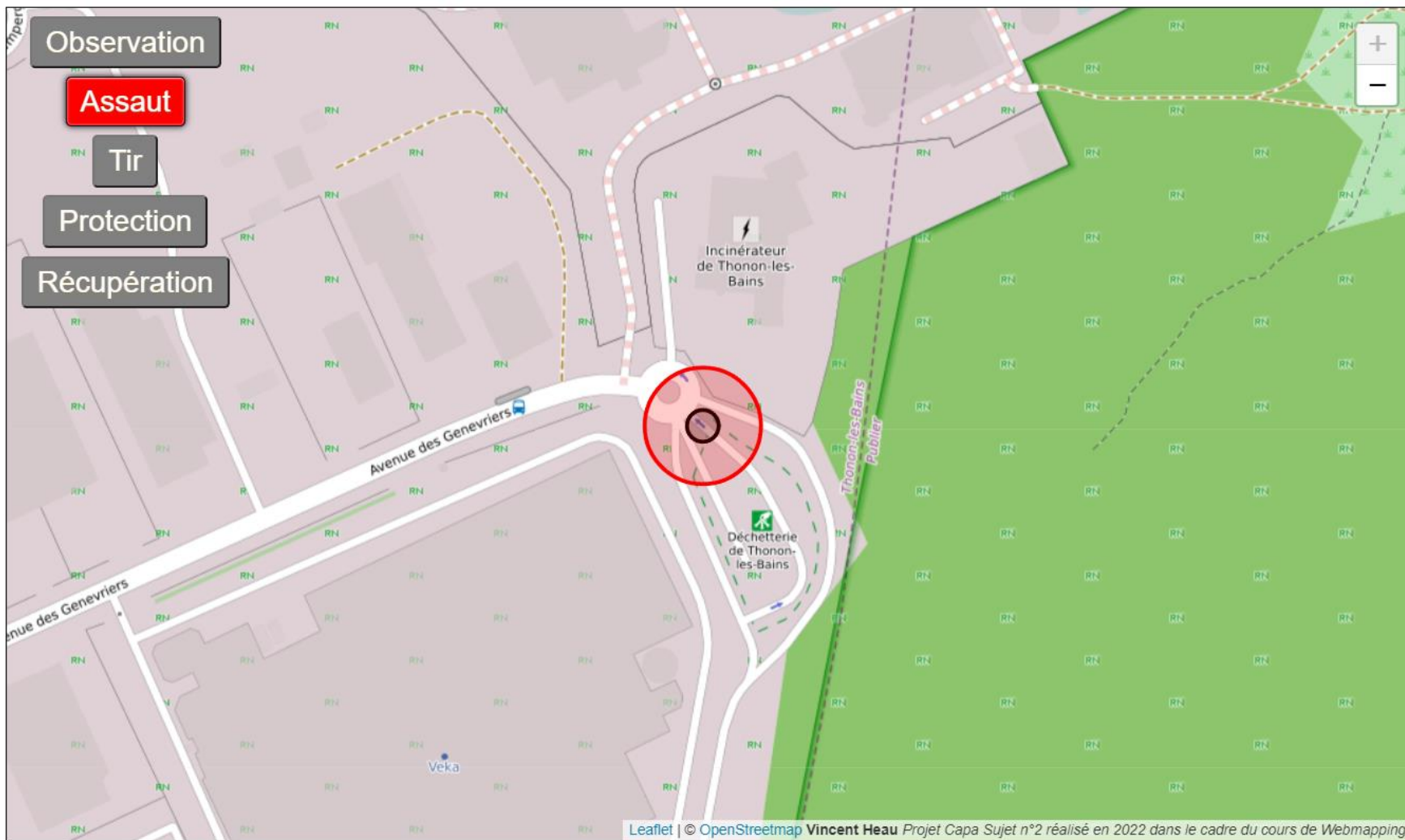


## Protection

Lors de l'appui sur le bouton de protection, un cône de protection s'affiche et le bouton de protection devient vert. Ce cône s'oriente automatiquement dans la direction du téléphone ou de l'ordinateur, au nord par défaut sur un ordinateur ne récupérant pas l'orientation



# Assaut



## Bouton Assaut

Lorsque le bouton assaut est maintenu appuyé, un cercle s'affiche. Le joueur va s'en prendre à tous les joueurs présents dans ce cercle et leur infliger une perte de capacité. C'est seulement la partie affichage graphique qui est gérée

# Mode développement

Mode  
Développement  
Il permet de faire  
les tests unitaires  
pour vérifier le  
bon  
fonctionnement  
du jeu.

Observation  
Assaut  
Tir  
Protection  
Récupération

1024  
Joueur : Vincent

Chat  
Votre message  
Envoyer  
Vous êtes connecté au chat !

Contrôle et tests unitaires  
Mode développement  
Le mode développement permet d'effectuer les tests unitaires utiles. (pour le développement du jeu uniquement mais à masquer ensuite)  
Mode Orienté Mode Tournant  
Sélectionnez le mode de tir  
Plus d'informations dans la documentation programmeur

Tableau des joueurs

Identifiant	Camp	Latitude	Longitude	Orientat	Capa	Etat	Lat_Cible	Long_Cible	Rayon	Action	Recharge	Attaquant	Pseudo
15	1	45.977	7.658	null	55	null	null	undefined	null	null	null	false	Test cervin 1

Capacité

Quels fonctionnalité en mode développement ?

- La carte s'affiche sur une zone particulière car cela permet d'avoir des joueurs dans cette zone placés judicieusement à moins de 80m ce qui permet de vérifier le fonctionnement de la requête de tir
- L'onglet *Contrôle et tests unitaires* fait figurer un choix de mode **tournant** ou **orienté**. En mode tournant, le cône de tir effectue une rotation autour du joueur tandis qu'en mode orienté, le cône se fixe dans l'orientation du joueur. Cela permet de tester le fonctionnement du tir sur un ordinateur dont on ne peut pas récupérer l'orientation. Le mode tournant est donc un mode exclusivement dédié à tester le jeu
- La base donnée s'affiche. Elle fait notamment figurer la capacité histoire de pouvoir voir l'effet d'un tir.