

Brief Projet Orienté Web

Anton KRYVENKO

Amaury TEYSERDRE

Vivien PARSIS

OCTOLAND

Site internet sur les pieuvres. Présentation des pieuvre, site interactif avec des mini jeux (ou est Charlie version pieuvre), des animations, des interactions.

Toutes les informations et anecdotes intéressante sur les pieuvres seront sur le site.

Sommaire permettant de se rendre directement sur un endroit de la page sans dérouler

Site épuré avec bon design, structuré, facile à utilisé

Design : Illustre les fonds marins, au début on voit la plage avec le titre puis en descendant on plonge et petit à petit on descend de plus en plus dans les fonds marins, des bulles qui remonte, des végétations aquatiques sur les bords qui seront en mouvement. Eventuellement des poissons qui passe dans l'eau de gauche à droite.



(Croquis reprenant l'idée générale du thèmes)

Le titre Octoland sera dynamique, si on met le curseur sur une lettre celle-ci bouge sur le côté de façon à ne plus être sur le curseur, si on retire le curseur elle se remet à sa place.

En cliquant sur le soleil on peut changer la météo (ensoleillé, nuageux, orageux)

Page d'accueil, ensuite on descend et on à les présentions sur les pieuvres, et à chaque fin de paragraphe/chapitre un bouton nous renvoie vers une autre page avec un jeu/interaction/animation.

Chaque page aura son jeu et son propre thème et design.

Jeux 1 : OU EST JOSIANE LA PIEUVRE ?

- Il faut trouver la pieuvre Josiane qui a la particularité d'être une pieuvre maquillée avec une chevelure blonde.
- Une fois en on est renvoyé sur une page consigne avec un bouton « suivant » qui renvoie au jeu
- Le thème est un vieux bateau abandonné ou une centaine de poulpe se sont installé.
- Une fois passé l'icône « YOU WIN » s'affiche et on peut reprendre la lecture de la page principale.

Jeux 2 : JOSIANE CONTRE LA MONTRE !

- Ce jeu met en scène Josiane la pieuvre qui nage vite pour arriver à temps chez elle et retiré le gâteau du four, mais il faut éviter des obstacles sur le trajet.
- Une fois que la partie commence un compte a rebours de 40 secondes commence.
- La pieuvre avance toute seule, il suffit de bouger de gauche à droite pour éviter les obstacles.
- Si on se prend aucun obstacle sur le trajet alors gagné
- Si on tape un obstacle alors image « YOU LOSE ! avec une image de Josiane et son gâteau cramé
- Il faut donc tenir 30 secondes sur le parcours qui s'accélère petit à petit.
- Le thème est dans une cuisine aquatique.

Jeux 3 : JOSIANE A LA RESCOUSE !

- Le jeu met en scène Josiane la pieuvre qui doit attraper les bébé pieuvre qui tombent du ciel tout en évitant les oursins et les arpons qui tombe également du ciel.
- Josiane a 3 vies
- Ne pas attraper un bébé fait perdre une vie
- Prendre un arpon ou un oursin fait perdre une vie
- Le jeu dure 40 secondes et s'accélère.
- Le thème est dans les fonds marins.

QUIZZ FINAL :

- Quizz en 10 questions
- Entrez son pseudo
- Chrono montant (pour a la fin montrer le score + le temps pour répondre à tout)
- Quizz sous forme de questionnaire Google Form (dérouler vers le bas simplement avec case à cocher)
- Score finale
- Enquête de satisfaction a la finet la possibilité de rajouter des commentaire/conseil/critique

1^{er} séance : crée les fondations du site et les grandes lignes de celui-ci.

2^{ème} séance : créer les designs du site et des pages annexes.

3^{ème} séance : crée les jeux et le quizz et les raccorder au site.

