

Modifier le jeu « Wind The Business! »

Il est possible de modifier des paramètres du jeu sans avoir à recompiler l'application flash : les textes des personnages, les questionnaires, les cartes et certaines variables.

*Attention : tous les noms (de fichiers, de dossier, d'occurrence, de balise...) doivent respecter précisément l'orthographe et la **casse** (majuscules et minuscules) indiquées. L'arborescence des dossiers et fichiers ne doit pas être modifiée. Toute incohérence risque de faire boguer le jeu. Veillez à respecter scrupuleusement les consignes indiquées ci-dessous.*

Créer des nouvelles cartes

Il est possible de créer de nouvelles cartes pour le jeu ; l'une d'entre elles sera tirée au hasard au début de chaque partie. Pour cela il faut créer dans le répertoire /Cartes/ un fichier CartesN.swf (N étant un nombre ; la numérotation des fichiers doit commencer à 1 jusqu'au nombre total de cartes, sans discontinuité) avec Flash (peut importe la version).

Ce fichier SWF doit avoir les caractéristiques suivantes :

- dimensions : 600 x 500 pixels
- posséder un **clip** dont le **nom d'occurrence** est fond_de_carte : c'est la carte que voit le joueur en début de partie
- posséder un clip par acteur avec les **noms d'occurrence** suivants : CAUE, DDT, DIREN, DRE, DRIRE, Public ; ce sont les cartes que les acteurs donnent au joueur contenant les contraintes du territoire
- ces clips contiennent eux-même un ou plusieurs clips représentant les contraintes du territoire. Le **nom d'occurrence** de chaque clip doit être identique au nom de la **balise** contenant le texte que l'acteur prononce si le joueur plante une éolienne sur cette zone contrainte, dans le fichier txtNom_de_l_acteur.xml, entre les balises <Atelier>. Par exemple le clip DDT contient un clip servAero et un clip servRadar, et le fichier txtDDT.xml contient :

```
<Atelier>
  <servRadar>Il est interdit de construire ici : il y a une
servitude radar de l'Armée.</servRadar>
  <servAero>Il est interdit de construire ici : il y a une
servitude aéronautique.</servAero>
</Atelier>
```

Ces clips de contrainte contiennent des formes simples, et non d'autre clips. Il est possible d'ajouter d'autres contraintes, il faut alors rajouter le texte correspond. Il n'est pas nécessaire de dessiner toutes les contraintes contenus dans les fichiers txtNom_de_l_acteur.xml, mais à l'inverse il faut au minimum pour chaque contrainte dessinée le texte correspondant. Le nom de la contrainte doit être composé uniquement de caractère alphanumériques (lettres majuscules et minuscules et chiffres) et éventuellement du caractère « souligné bas » (« _ »), mais ne doit pas contenir d'espace.

- Tout doit être compris dans les clips ci-dessus (pas d'autre clips, ni de forme simple non contenue dans un clip)
- Il faut indiquer le nombre de fichiers CartesN.swf dans le fichier variables.xml.

Modifier les fichiers XML

Généralité sur les fichiers XML

Les fichiers XML contiennent des données organisées sous forme d'arborescence. La structure est indiquée par des balises, la syntaxe est la suivante : `<nom_de_la_balise>Données textuelles</nom_de_la_balise>`. Les balises peuvent s'emboîter, indiquant l'arborescence des données.

Des commentaires peuvent être insérés, ils ont la syntaxe suivante : `<!-- Commentaires... -->`. Les commentaires sont ignorés par les programmes lisant les fichiers XML.

Les fichiers XML sont au format texte non formaté. Ils peuvent être modifiés par un éditeur de texte simple, tel que le Bloc-note.

Vous pouvez modifier tous les fichiers XML du jeu. Cependant il faut impérativement respecter la structure et les noms de balise initiaux.

Tous les textes (répliques, questions, réponses) peuvent être formatés suivant le langage HTML (voir le fichier Balises html autorisées dans le fichier xml.pdf), et contenir des liens hypertextes.

Exemple : insérer un lien hypertexte dans une réplique, de couleur bleu et souligné :

```
<fin>
    Pour plus d'informations, je vous conseille d'aller notre site
internet
    <a href="http://www.ademe.fr/" target="_blank">
        <font color="#0000FF">
            <u>http://www.ademe.fr/</u>
        </font>
    </a>pour en savoir plus sur les énergies renouvelables.
</fin>
```

Le fichier variables.xml

Ce fichier contient les valeurs des variables modifiables. Les commentaires indiquent ce que représentent ces variables. Il est possible de modifier – uniquement – les valeurs chiffrées.

Les fichiers qxNom_de_l_acteur.xml

Ces fichiers contiennent les questions de procédure du permis de construire relatives aux acteurs (première partie du questionnaire, permettant d'obtenir ou non l'avis favorable de l'acteur). Il est possible d'ajouter des questions qui seront tirées aléatoirement au cours du jeu. Pour cela rajoutez avant la balise `</questionnaire>` la structure suivante :

```
<question>
    <intitule>Intitulé de la question ?</intitule>
    <reponse j="m">Première réponse possible.</reponse>
    <reponse j="b">Deuxième réponse possible.</reponse>
    <reponse j="m">Troisième réponse possible.</reponse>
    <commentaire>Phrase de commentaire prononcée par l'acteur pour
donner des informations complémentaires sur la question, une fois
que le joueur a répondu.</commentaire>
</question>
```

Le nombre de réponses doit être entre 2 et 4. La phrase de commentaire est optionnelle.

Il est bien entendu possible de modifier les questions existantes, en particulier pour réactualiser les données chiffrées.

Les fichiers qxEnergieNiveauN.xml

Ces fichiers contiennent les questions sur les énergies renouvelables (posées dans la deuxième partie du questionnaire de chaque acteur, permettant de gagner ou non une carte de contraintes, et posées par l'ADEME). Il y a 3 niveaux de difficulté différents, permettant au joueur de choisir la difficulté. Le nom de la difficulté (« Ministre de l'écologie ») est modifiable : c'est le texte contenu entre les balises <difficulte>.

Il est possible de rajouter de nouvelles questions ou de modifier les questions existantes, de la même façon qu'indiquée au paragraphe précédant.

Les fichiers txtNom_de_l_acteur.xml

Tous les textes prononcés par les personnages (sauf le texte d'introduction prononcé par le patron au début du jeu) sont modifiables. Cependant il ne faut pas modifier la structure de ces fichiers (à l'exception de l'ajout de nouvelles contraintes).

Pour ajouter de nouvelles contraintes, il faut ajouter avant la balise </Atelier> cette structure :

```
<nom_de_la_contrainte>Texte prononcé par l'acteur si le joueur  
plante une éolienne sur une zone de ce type</nom_de_la_contrainte>
```

Comme indiqué au paragraphe « Créer des nouvelles cartes », il faut que le nom de la balise corresponde exactement (casse comprise) au nom d'occurrence du clip représentant la zone contrainte dans le fichier CartesN.swf, et ne contienne que des caractères alphanumériques et « _ », mais pas d'espace.

Modifier le jeu

La source du jeu WindTheBusiness!.fla est disponible. Elle a été créée avec Flash CS5 et donc n'est modifiable qu'avec cette version (disponible en version d'essai gratuitement pendant 30 jours sur le site de l'éditeur Adobe, à l'adresse suivante : <http://www.adobe.com/fr/products/flash/>). Le code utilisé par le jeu est l'Action Script 3.

Si vous avez besoin de modifier le jeu et désirez de informations sur le fonctionnement du code, n'hésitez pas à contacter Gaëtan Bosc (Gaetan.Bosc@i-carre.net) ou Adrien Malingrey (Adrien.Malingrey@i-carre.net).