

Dossier de conception

[Sous-titre du document]



09 octobre 2013

MAM5 VIM / Master SSTIM

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc368507477)

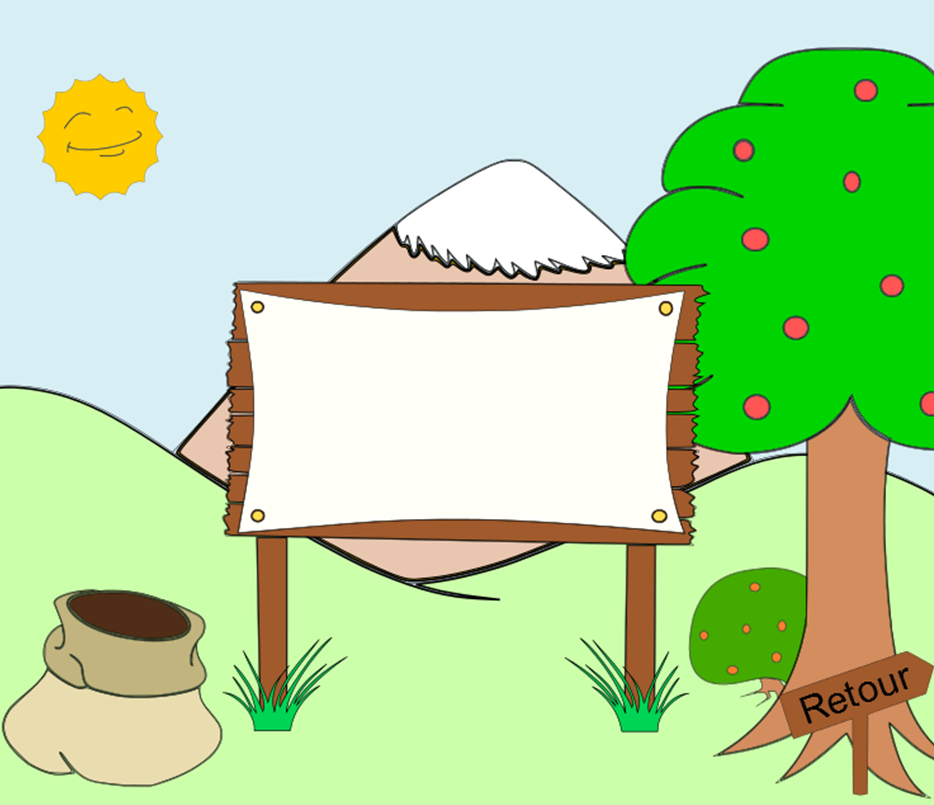
[Mise en œuvre 3](#_Toc368507478)

[Outils 4](#_Toc368507479)

[Planning de réalisation 5](#_Toc368507480)

# Introduction

# Mise en œuvre



Zone de jeu principale, c’est ici que se déroulera l’intégralité du jeu. C’est sur ce panneau que l’enfant devra cliquer pour choisir les réponses aux différents exercices.

Sac duquel proviendront les lettres/syllabes du jeu et dans lequel elles iront après le jeu

Soleil indicateur de réussite / échec de l’exercice (petite animation)

Bouton cliquable de retour au menu principal

# Outils

Les outils que nous utiliserons pour créer ce jeu seront principalement le html5 ainsi que les balises SVG. Le html5 nous permettra de créer la structure principale de notre jeu et à la mise en place des différents éléments. Les balises SVG quant à elles nous serviront à traiter les images (vectorielles dans un but de légèreté ainsi qu’une meilleur résolution d’image et donc une meilleur qualité de jeu) ainsi qu’à créer et gérer les animations.

Nous utiliserons aussi du Javascript pour pouvoir gérer les interactions entre le jeu et l’utilisateur (clics souris, drag and drop, évènements claviers, …)  
De plus, nous serons peut être amené à utiliser JQuery pour compléter notre emploi de Javascript, cependant ceci n’est pas encore une certitude.

# Planning de réalisation

Mise en place des mouvements des lettres

- tirage des lettres

- événement souris pour déplacer les lettres ( ?drag and drop ou click pour sélectionner et re-click pour désélectionner ?)

Réalisation du jeu

Mise en place des animations en cas de victoire/défaite

Réalisation d’autres jeux (Supplément 1)

Réalisation d‘un menu (Supplément 2)