



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Magic Book

Livret d'utilisation

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

Table des matières

1	Présentation du projet	1
A	Présentation général de l'application	1
B	Présentation de l'application	1
2	Présentation des noeuds	2
A	Le prélude	2
i	Création du personnage	2
ii	Personnage de base	2
B	Les noeuds	3
i	Noeuds à choix	3
ii	Noeud terminaux	4
C	Modification des noeuds	4
D	Positionnement des noeuds	4
E	Suppression des noeuds	4
3	Lien entre les noeuds	5
A	Lien prélude-noeud	5
B	Lien entre les noeuds	5
i	Lien noeud combat	5
ii	Lien noeud aléatoire	6
C	Modification des liens	6
D	Suppression des liens	6
4	Inclusion d'éléments extérieurs	7
A	Les personnages	7
B	Les items	7
C	Les compétences	8
5	Menu	9
A	Fichier	9
B	Livre	9
C	Affichage	9
i	Agrandir la zone d'édition	9
ii	Zoom/dezoom	9

1 Présentation du projet

A Présentation général de l'application

Magic Book est un éditeur de livre permettant de créer un livre à choix multiples pouvant contenir des conditions pour certains d'entre eux, des choix aléatoires, des combats, etc.

L'utilisateur peut donc créer des paragraphes, appelés des "noeuds", reliés entre eux par des liens. Ces liens peuvent être bloqué par des prérequis, permettant ainsi que l'utilisateur rajoute de la difficulté dans l'histoire. L'ajout de personnages, d'items et de compétences sont aussi disponible, répondant au mieux à l'imagination de l'utilisateur. Une fois le livre créé, l'utilisateur peut alors obtenir une estimation de la difficulté du livre en choisissant l'option correspondante dans la barre de menu en haut. Cette difficulté est ensuite affichée dans le panel des stats. Une option "Jouer" est également disponible, permettant ainsi de jouer à l'histoire créée. Enfin, il est également possible d'exporter le livre dans un format texte.

Bien entendu, il est possible d'enregistrer le livre afin de le réouvrir pour continuer l'édition de celui-ci.


B Présentation de l'application




L'application comprend quatre parties. Elle est tout d'abord constituée d'un menu, permettant ainsi d'utiliser toutes les options de cette application, que cela soit sur son enregistrement, comme à son affichage ou encore, à sa jouabilité. Elle contient ensuite des boutons permettant à l'utilisateur de changer de mode. En dessous de ces boutons, des tableaux sont affichés. Ces tableaux sont scrollables et contiennent des personnages, items, compétences à ajouter dans le livre. Il y a ensuite la zone d'édition. Cette zone contient tout ce qui va être affiché dans le livre : prélude, paragraphe, personnages, items... La zone à droite permet à l'utilisateur d'avoir une vue globale sur le livre : nombre de noeuds totaux, nombre de noeuds en fonction de son type, difficulté du livre...

2 Présentation des noeuds

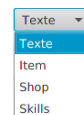
A Le prélude

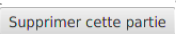
Le prélude permet d'afficher des paragraphes au début du livre, ajouter des items/skills à prendre/acheter, ainsi que de créer son personnage. Pour accéder au prélude, l'utilisateur doit d'abord sélectionner le mode , puis double cliquer sur le prélude, situer dans la fenêtre d'édition, défini par un carré rose fushia. Trois onglet sont alors afficher. Le premier permet de définir le texte à afficher au tout début. Le deuxième permet de définir les items à prendre et/ou à acheter ainsi que les compétences disponibles au debut du livre. Et enfin, le dernier onglet concernet la création du personnage.

i Création du personnage


Cette onglet à un bouton , permettant ainsi d'éditer d'autre paragraphes à afficher, avant le commencement du livre. Ces textes peuvent être accompagné par une particularité : un shop vendant des items, d'items à prendre, de compétences à apprendre.

Cette particularité peut être sélectionnée grâce à une liste déroulante. Pour que cette liste s'affiche, un item et/ou une compétence doit être créé (Voir le chapitre 4 à la page 7).



Cette onglet permet donc, par exemple, de décrire l'histoire du personnage ainsi que de choisir avec quel objets/compétences le joueur veut commencer. L'histoire peut alors changer en fonctions des objets/compétences que le joueur a en sa possession. Le bouton  permet de supprimer le texte ainsi que sa particularité associé.

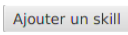
Particularité item et shop

Une liste déroulante s'affiche avec tout les items encore non sélectionné. Pour ajouter un item, il faut d'abord en sélectionner un, puis cliquer sur le bouton . Une fois l'item ajouter, il peut-être supprimé grâce à un clique droit sur l'item voulu. L'utilisateur peut aussi le sélectionner afin de renseigner des informations sur cette item :

- **Particularité Item** : le nombre d'item disponible peut être modifié grâce au champ disponible en bas.
- **Particularité Shop** : le nombre d'item disponible à la vente, ainsi que son prix d'achat et son prix de vente peuvent être modifié grâce aux champs en bas.

Si un champ est changé, l'utilisateur doit alors cliquer sur le bouton modifier pour valider le nombre.

Particularité compétence

Le bouton  permet d'ajouter une liste déroulante. Chaque liste déroulante contient la liste des compétences disponible.


ii Personnage de base

Le personnage principal est créé ici. Son nom, ses points de vie, ses points de dégâts ainsi que la quantité d'items pouvant être porter et le nombre de monnaie possédé au départ peut alors être renseigné.

Une coche est également présente afin de permettre à l'utilisateur de choisir si le personnage principal aura la possibilité de faire un double dégât ou non. La chance d'un double dommage est de 2/5. Si un champ contenant normalement un nombre est rempli par du texte, un message d'erreur apparaît. Il en est de même si un champ n'est pas rempli.

Une fois l'onglet *Personnage de base* rempli, l'utilisateur peut alors valider. Dans le cas contraire, un message d'erreur apparaît. L'utilisateur peut aussi annuler. Aucune modification sera alors enregistré.

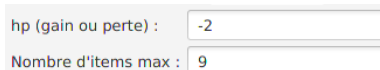
B Les noeuds

La création d'un noeud se fait à partir du mode . Ce mode permet de créer un paragraphe. Une fois le mode sélectionné, il faut alors cliquer n'importe où dans la zone d'édition. Une fenêtre va alors apparaître.

i Noeuds à choix

Ces noeuds contiennent trois onglets : édition du noeud (*Noeud*), ajout des items à prendre (*Item*), ajout des items à acheter (*Shop*).

- **Noeud** : contient un paragraphe, un champ de texte de gain/perte de vie, un champ de texte permettant à l'utilisateur de définir un nombre maximum d'item à prendre/acheter sur ce noeud.



hp (gain ou perte) :

Nombre d'items max :

- **Item et Shop** : voir la subsection **Particularité item et shop i** à la page 2. Des items doivent être créé pour être sélectionné (Voir le chapitre 4 à la page 7).

Tout les champs des noeuds, sauf le champ contenant le paragraphe (*Texte*), ne peut contenir des lettres.

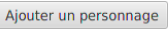
Noeud basic

Ce noeud permet d'avoir un simple paragraphe à choix.

Noeud aléatoire

Ce noeud ne diffère pas du noeud basique sur sa présentation, mais à la création de son/ses lien(s) (voir la section ii à la page 6).


Noeud combat

Ce noeud contient deux nouvelle données à remplir. Tout d'abord, l'utilisateur peut définir le nombre de tours avant évasion. Puis il y a un bouton  permettant d'ajouter des ennemis grâce à une liste déroulante qui apparaît. Chaque ennemis peut être ajouter plusieurs fois permettant ainsi de laisser la liberté à l'utilisateur d'avoir plusieurs même ennemis. Pour choisir un ennemis, il doit d'abord être créé (Voir le chapitre 4 à la page 7) Ce noeud diffère également lors de la création de son/ses lien(s) (voir la section i à la page 5).


ii Noeud terminaux

Ces noeuds permettent de définir si le joueur a gagné ou perdu. Le livre est donc fini à cette endroit. Le livre ne peut pas être lancé tant que tout les noeuds ne finissent pas sur un noeud terminal. En effet, il est impossible au joueur de terminer sur un autre noeud qu'un noeud terminal.


C Modification des noeuds

Ces différents noeuds présentés sont modifiables à l'aide du mode . Un double clique est nécessaire afin de pouvoir éditer le noeud voulu.

D Positionnement des noeuds



Les noeuds peuvent être déplacés grâce au mode . Un simple clique/glisse suffit pour déplacer n'importe quel noeud.

E Supression des noeuds

Ces noeuds, sauf le prélude, peuvent être supprimés à l'aide du mode . Un simple clique sur le noeud est alors nécessaire. Une boîte de dialog va alors s'ouvrir permettant de vérifier si l'utilisateur est bien sûr de son action. Attention, si des liens étaient présent sur ce noeud, ils sont tout simplement supprimés.


3 Lien entre les noeuds


A Lien prélude-noeud

Ce lien est très important. Il permet à l'utilisateur d'utiliser toutes les options possible dans la barre de menu, dans l'onglet "*Livre*". Cela permet d'indiquer le premier noeud qui va être lu, après le prélude. Ce noeud peut être tracé grâce au mode  même si le prélude n'est pas complété. En effet, le joueur va alors avoir un personnage préétabli. Une fois le mode sélectionné, un simple clique sur un carré est nécessaire. Si l'utilisateur veut changer le premier noeud, le même mode  doit être sélectionné, et le même procédé est nécessaire.

B Lien entre les noeuds

Ces liens permettent de relier un paragraphe à un autre paragraphe grâce à un choix. Ce lien ne peut pas commencer sur un noeud terminal, ni sur le prélude. Tant que tout les liens ne sont pas créés, il est impossible de jouer, ni d'estimer la difficulté.

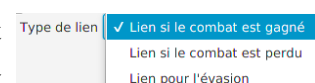
Pour tracer ce lien, le mode  est requis. L'utilisateur doit alors cliquer sur un premier noeud, puis sur un deuxième. Ce noeud peut être le même afin de laisser la liberté de créer une boucle si nécessaire. Si le premier clique n'était pas voulu, un simple clique dans la zone vide d'édition est requis pour annulé le premier clique.

Une fois ce lien tracé, une boîte de dialog apparait. Elle contient un texte qui s'affichera lors de l'affichage de tout les choix, deux champs de texte de gain/perte de point de vie et de monnaie, ainsi que d'un onglet contenant les prérequis. Une coche est également disponible permettant de prendre toujours ce choix automatiquement. Ces prérequis permettent à l'utilisateur de créer des choix où il est possible d'y accéder que si certains objets/compétences sont possédés par le joueur. Pour cela, un bouton  permet de créer des listes de prérequis. Comme par exemple, le joueur doit posséder l'épée "Excalibur" ainsi que le bouclier "Pavois" **ou** trois d'argent ainsi que la compétence "Boule de feu" et l'épée "Excalibur". Pour l'ajout de ces items/monnaie/compétences, c'est le même procédé que [i](#) et [i](#).

Tout les champs des liens, sauf le champ contenant le texte du choix (*Texte*), ne peut contenir des lettres et ne peut être vide. L'utilisateur ne peut valider que si ces conditions sont remplies. S'il décide d'annuler, toutes les modifications seront perdu.

i Lien noeud combat

Si le premier noeud cliqué est un noeud de combat, une liste déroulante "Type de lien" est présente dans l'onglet lien. Cela permet donc de définir, par rapport au déroulement du combat, le lien qui sera parcouru. Tout les types de lien ne sont pas obligatoire pour jouer au jeu, mais cela va alors conduire le joueur obligatoirement sur un noeud terminal de défaite, même si le combat a été gagné.



ii Lien noeud aléatoire


Si le premier noeud cliqué est un noeud aléatoire, un champ de texte permet de renseigner le nombre chance pour aller vers ce lien. L'utilisateur pourra alors laisser libre court à son imagination afin de créer des chemins aléatoire.

Chance pour aller dans vers ce lien 20

C Modification des liens

Une modification des liens se fait grâce au mode . Un simple double clique sur le lien est nécessaire pour modifier ce dernier.

D Suppression des liens

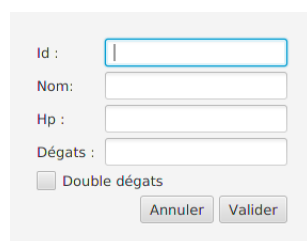
Ces liens, sauf le lien du prélude, peuvent être supprimés à l'aide du mode . Un simple clique sur le lien est alors nécessaire. Une boîte de dialog va alors s'ouvrir permettant de vérifier si l'utilisateur est bien sûr de son action. Si c'était un lien de combat, le type de ce lien est alors libre.

4 Inclusion d'éléments extérieurs

Trois type différents peuvent être inclus dans le livre : les personnages, les items ainsi que les compétences. Chaque type sont ajoutable, modifiable et supprimable grâce à un clic droit dans l'un de ces trois tableaux. L'ID de chaque type lui est propre et donc, ne peut subsister qu'un seul ID unique par type : un ID de personnage peut être le même qu'un ID de compétence mais ne peut pas être le même qu'un autre ID de personnage.

A Les personnages

Un personnage peut être créé en renseignant des champs dans sa boîte de dialog. Il ne peut contenir l'ID "main_character", qui lui, est l'ID du personnage principal. Mais son nom peut être le même qu'un autre personnage existant. Concernant la coche "Double dégâts", elle permet au personnage d'avoir 2 chances sur 5 d'effectuer un double dommage lors d'une attaque dans les noeuds de combat (Voir [i](#)).



Id :

Nom:

Hp :

Dégâts :

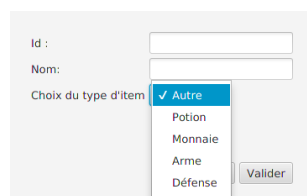
☐ Double dégâts

B Les items

Des items de toutes sortes peuvent être ajoutés : des items de soins, d'attaque, de défense, d'argent et d'autres items basiques (par exemple, une clé).

- **Potion** : peut ajouter de la vie comme en retiré ; contient des points d'usures de matériel permettant de savoir combien de fois le joueur peut l'utiliser.
- **Arme** : points d'attaque de l'arme ; contient des points d'usures de matériel permettant de savoir combien de fois le joueur peut l'utiliser.
- **Défense** : points de résistance de l'item de défense ; contient des points d'usures de matériel permettant de savoir combien de fois le joueur peut l'utiliser.

Ces items peuvent être achetés ou pris dans le préluce ou achetés/pris/utilisés dans les noeuds (Voir [2](#)). Ils peuvent également être demandés en prérequis dans les liens entre les noeuds (Voir [3](#)).



Id :

Nom:

Choix du type d'item:

✓ Autre

Potion

Monnaie

Arme

Défense

C Les compétences

Des compétences peuvent également être créés. Une prochaine mise à jour permettra de créer des compétences avec des actions influençant le joueur.



A screenshot of a web form for creating a competency. It features two input fields: 'Id :' and 'Name:'. Below the 'Name:' field are two buttons: 'Annuler' and 'Valider'.

Les compétences peuvent être apprises dès le début du livre (voir [i](#)). Ils peuvent également être demandé en prérequis dans les liens entre les noeuds (Voir [3](#)).

5 Menu

A Fichier

- **Nouveau** Création d'un nouveau livre.
- **Ouvrir** Ouverture d'un fichier en format Json.
- **Enregistrer** Enregistrement du fichier en format Json.
- **Enregistrer-Sous** Enregistrement-sous du fichier en format Json.

B Livre

- **Jouer** Permet de jouer au livre.
- **Estimer la difficulté** Permet d'estimer la difficulté et de l'afficher dans le panel des stats.
- **Générer le livre en format txt** Génère le livre en format texte. Permet à l'utilisateur d'avoir un livre lisible.

C Affichage

i Agrandir la zone d'édition

- **Mode,Items,Personnages** Affiche/Cache le panel de gauche
- **Statistiques** Affiche/Cache le panel de droite

ii Zoom/dezoom

Un zoom/dézoom est possible grâce à la molette de la souris, permettant ainsi d'agrandir la visibilité sur la zone d'édition.