



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Magic Book

Livret d'utilisation

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

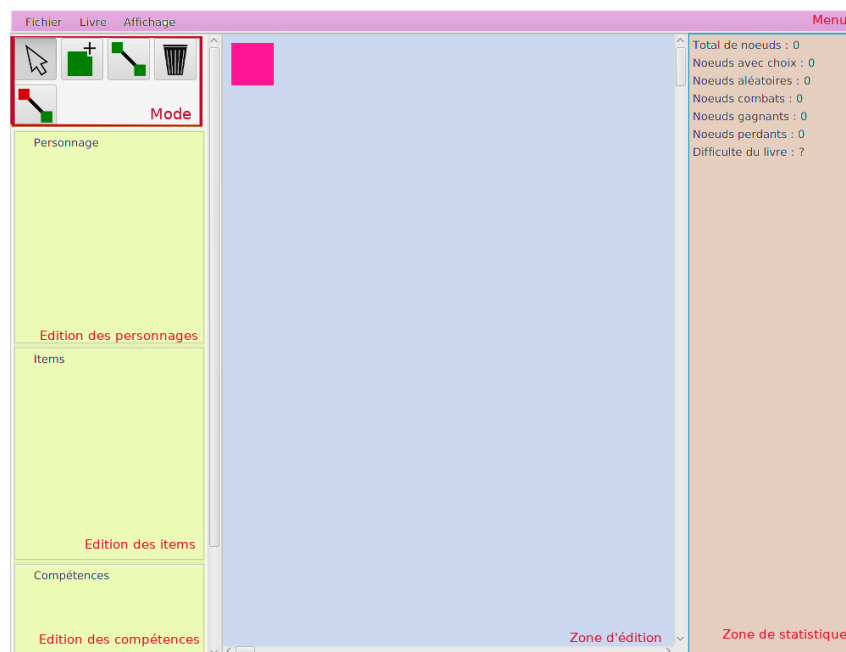
Table des matières

1	Présentation	1
A	L'application	1
B	Informations supplémentaires	2
2	Menu	3
A	Fichier	3
B	Livre	3
C	Affichage	3
3	Éléments constitutifs du livre	4
A	Les personnages	4
B	Les items	4
C	Les compétences	5
D	Faire référence à un élément du livre dans du texte	5
4	Zone d'édition	6
A	Contrôles	6
i	Déplacement	6
ii	Niveau de zoom	6
B	Le prélude	6
i	Création du personnage	7
ii	Personnage principal	7
C	Les noeuds	8
i	Champs communs	8
ii	Modification des noeuds	8
iii	Positionnement des noeuds	9
iv	Supression des noeuds	9
D	Lier les éléments	9
i	Désigner le premier noeud	9
ii	Lien entre les noeuds	9
iii	Modification des liens	10
iv	Suppression des liens	10

1 Présentation

Magic Book est un éditeur de livre permettant de créer un livre à choix multiple 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 choix, appelés des "liens". Ces liens peuvent être bloqués par des prérequis, permettant ainsi à l'utilisateur d'ajouter de la difficulté dans l'histoire. L'ajout de personnages, d'items et de compétences sont aussi disponibles, répondant au mieux à l'imagination de l'utilisateur. Une fois le livre créé, il est possible d'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 l'enregistrement du livre est présent afin de pouvoir le réouvrir pour continuer l'édition de celui-ci.

A L'application



L'application comprend quatre parties. Un menu, permettant d'utiliser toutes les options de cette application, que cela soit pour sauvegarder ou charger un livre, pour afficher ou masquer les différentes zones de l'application ou encore, effectuer divers traitements sur le livre (estimer la difficulté, jouer, etc). On remarquera une zone en haut à gauche, contenant divers boutons permettant de sélectionner un mode (sélectionner, ajouter un noeud, etc). En dessous de ces boutons, des listes sont affichées. Celles-ci contiennent les personnages, items, compétences du livre actuel. Il y a ensuite la zone d'édition, au milieu. Cette zone contient les différents paragraphes du livre. La zone à droite permet d'avoir une vue globale sur son livre grâce à différentes statistiques : nombre de noeuds au total, nombre de noeuds en fonction de son type, difficulté du livre...

B Informations supplémentaires

Actuellement certaines fonctionnalités ne sont pas complète, voici quelques précisions sur certaines d'entre elles :

- Les livres sont sauvegardés dans un format jouable. Pour ouvrir un livre il faut donc utiliser le filtre "JSON" et non "Livre"
- Bien que différentes monnaies puissent être renseignées, tous les champs demandant un montant de monnaie se base sur celle qui aura pour ID "gold". Pour éviter les bugs il est mieux d'en avoir au moins une avec cette ID.
- Bien que l'on puisse renseigner les "shop" dans un noeud, ceux-ci n'apparaissent pas encore en jeu.
- Bien que l'on puisse renseigner l'usure d'un item, ceux-ci ne sont pas encore pris en compte dans le jeu.

2 Menu

Cette partie détaille les différentes options du menu de l'application.

A Fichier

Nouveau : Création d'un nouveau livre.

Ouvrir : Ouverture d'un livre (jouable ou non).

Enregistrer Enregistre le livre en cours d'édition.

Enregistrer sous : Enregistre le livre à un nouvel emplacement.

B Livre

Jouer : Permet de jouer au livre.

Estimer la difficulté : Estime la difficulté du livre actuel, celle-ci est ensuite visible dans la zone des statistiques.

Générer le livre en format txt : Génère le livre en format texte. Permet à l'utilisateur d'avoir un livre lisible.

C Affichage

Mode, Items, Personnages : Affiche/Cache le panel de gauche

Statistiques : Affiche/Cache le panel de droite

3 Éléments constitutifs du livre

Comme mentionné auparavant, le livre peut inclure une liste de personnages, d'items ainsi que de compétences. Ceux-ci se présentent sous forme de liste que l'on peut gérer à l'aide d'un clique droit afin de faire apparaître le menu permettant leur ajout, leur modification et leur suppression.

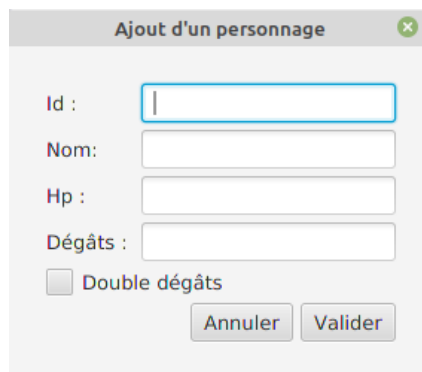
Chacun de ces éléments possède un ID unique qui les identifie. Cependant, un personnage peut avoir le même ID qu'une compétence car ceux-ci sont des éléments complètement différents.

A Les personnages

Lorsque l'on décide d'ajouter ou de modifier un personnage, on peut alors renseigner les différents champs dans la boîte de dialogue qui apparaît.

Comme énoncé précédemment l'ID doit être unique, mais aussi, ne peut valoir "main_character", car il s'agit de l'ID du personnage principal uniquement éditable grâce au noeud de prélude (cf : [Personnage principal](#) page 7). Bien entendu, son nom peut être le même qu'un autre personnage existant.

Concernant la case "Double dégâts", elle permet au personnage d'avoir des chances d'effectuer le double des dégâts lors d'une attaque (cf : [Noeud combat](#) page 8).

A screenshot of a software dialog box titled "Ajout d'un personnage" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains four text input fields labeled "Id :", "Nom:", "Hp :", and "Dégâts :". Below these fields is a checkbox labeled "Double dégâts". At the bottom right of the dialog are two buttons: "Annuler" and "Valider".

B Les items

Des items de toutes sortes peuvent être ajoutés : des items modifiant la santé, des armes, des défenses, différents types d'argent ainsi d'autre items basique (par exemple, une clé).

Les items de santé, défenses et armes possèdent toutes un champ "usure du matériel". Il permet d'indiquer le nombre d'utilisation avant de voir l'item disparaître. Si l'item ne doit jamais disparaître on peut alors y mettre la valeur -1.

Ces items peuvent ensuite être renseignés dans les noeuds qui en auront besoin, que ce soit pour les acheter ou pour les mettre à disposition du joueur. On peut également spécifier la nécessité de posséder un item pour pouvoir entreprendre un certains choix (cf : [Les prérequis](#) page 9).



Ajout d'un item

Id :

Nom:

Choix du type d'item: Arme

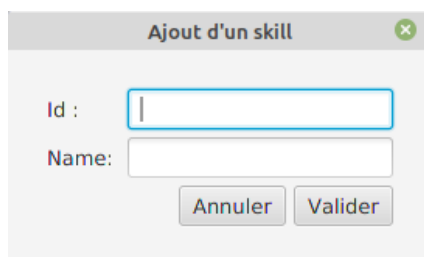
Point d'attaque :

Usure du matériel :

Annuler Valider

C Les compétences

Les compétences permettent de donner des pouvoirs et des capacités à notre héros lui permettant d'accéder à différents choix. On peut par exemple imaginer des compétences lui permettant de pouvoir voler, être habillé de ses mains ou posséder un sixième sens. Ils sont donc, pour le moment, un élément très simple qui possède qu'un ID ainsi qu'un nom.



Ajout d'un skill

Id :

Name:

Annuler Valider

Lors d'une prochaine mise à jour, il sera possible de créer des compétences avec différents effets (soins, dégats, ...). Les compétences peuvent uniquement être apprises dès le début du livre lors de la phase de "conception du personnage" (cf : [Le type compétence](#) page 7).

D Faire référence à un élément du livre dans du texte

L'application possède de nombreuses zones de texte. Il est possible de faire références aux éléments créés en utilisant un petit code permettant à l'application de savoir qu'elle doit afficher le nom de cet élément.

Pour un item : Il suffit d'écrire l'ID de l'item entre "{ " et " }".

Pour un personnage : Il suffit d'écrire l'ID du personnage entouré de "##".

Pour une compétence : Malheureusement, il n'est pas encore possible de faire cela.

Par exemple, si le livre possède un item qui a pour ID "cle" et pour nom "Clé du Donjon", alors on pourra y faire référence dans un texte en mettant par exemple "Félicitation ! Vous venez d'obtenir la {{ cle }}". Le texte deviendra alors "Félicitation ! Vous venez d'obtenir la Clé du Donjon" lors de l'export en texte ou au moment de jouer au jeu. Le fait de changer le nom de l'item en "Clé rouillée", par exemple, affichera, encore une fois, lors de l'export en texte ou au moment de jouer au jeu, ce nouveau nom.

Utiliser cette fonctionnalité permet donc de changer le nom d'un élément sans devoir pour autant modifier chaque texte un à un afin de mettre ce nouveau nom. Par contre, il est important de ne pas changer l'ID d'un élément car les références ne seront pas mises à jour.

4 Zone d'édition

A Contrôles

i Déplacement


L'application fournit une zone d'édition relativement large. Il est possible de naviguer dans celle-ci de deux manières. Soit en utilisant les barres de navigation sur les bords de la zone, soit en maintenant le clique gauche tout en déplaçant la souris.

ii Niveau de zoom

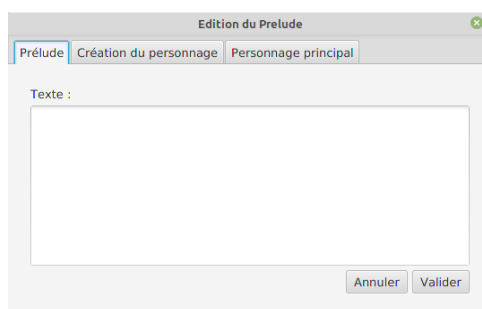
Il est possible d'obtenir une vue beaucoup plus générale du livre et des différents noeuds. Pour cela il suffit d'utiliser la molette de la souris.

B Le prélude

Le prélude permet comme son nom l'indique de gérer le texte de départ du livre. Il est symbolisé par le carré fuchsia en haut à gauche. Cependant, celui-ci permet également de gérer deux éléments supplémentaires : la conception de la "phase de création du personnage" ainsi que l'édition du personnage principal.

Commençons d'abord par accéder à la boîte de dialogue qui permet d'ajuster les différents éléments cités précédemment. Tout d'abord, il faut sélectionner le mode , puis double cliquer sur le prélude.

La boîte de dialogue suivante devient alors visible.

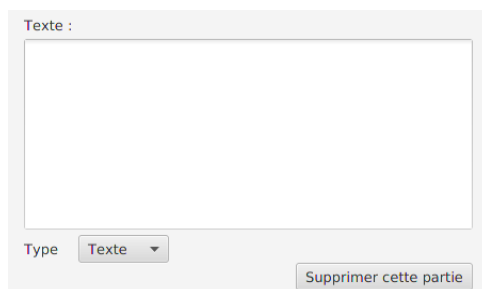


Trois onglets sont disponibles. Le premier, "Prélude", permet de définir le texte à afficher au tout début du livre. Il permet de situer le lecteur dans l'univers de ce qu'il va lire. Le deuxième, "Création du personnage" permet au lecteur de faire différents choix concernant son personnage, que cela soit sur les compétences qu'il possèdera, les items avec lesquels il débutera ou encore les items supplémentaires qu'il peut acheter. Et enfin, "Personnage Principal" qui permet de définir les caractéristiques de celui-ci.

Nous ne détaillerons pas l'onglet concernant le Prélude car celui-ci est suffisamment explicite.

i Création du personnage

Cette onglet à un bouton **Ajouter**, permettant d'ajouter une étape, dans la conception du personnage, étape visible sur l'image ci-dessous.

The image shows a user interface for adding a step to a character's creation. It features a light gray background. At the top, there is a label 'Texte :'. Below it is a large, empty rectangular text input field. At the bottom left, there is a label 'Type' followed by a dropdown menu currently showing 'Texte'. At the bottom right, there is a button labeled 'Supprimer cette partie'.

La zone de texte permet d'introduire le choix concernant le type d'élément (items, compétences, ...) que le joueur peut choisir pour son personnage tandis que la liste déroulante permet de sélectionner le type de cette étape. Il est important d'avoir déjà ajouté des items ou compétences pour voir cette liste (cf : [Éléments constitutifs du livre](#) page 4).

Le bouton **Supprimer cette partie** permet de supprimer l'étape.

Le type item / shop

Une liste déroulante s'affiche avec tous les items encore non sélectionnés. Pour ajouter un item, il faut d'abord en sélectionner un, puis cliquer sur le bouton **Ajouter**. Une fois l'item ajouté, il peut-être supprimé en faisant apparaître le menu grâce à un clique droit sur celui-ci.

L'utilisateur peut aussi le sélectionner afin de renseigner ou changer certaines informations :

Type Item : Le nombre d'item disponible

Type Shop : Le nombre d'item disponible à la vente, ainsi que son prix d'achat et son prix de revente

Si un champ est changé, l'utilisateur doit alors cliquer sur le bouton modifier pour prendre en compte les changements, ce sans quoi, ils seront simplement ignorés.


Le type compétence

Le bouton **Ajouter un skill** affiche une liste déroulante permettant de sélectionner la compétence que l'on souhaite rendre disponible dans le choix du joueur. Si l'on souhaite supprimer l'une des compétences il suffit de sélectionner l'élément vide et de valider les modifications sur la boîte de dialogue.

ii Personnage principal

L'affichage est pratiquement identique à celui concernant l'ajout d'un personnage basique (cf : [Les personnages](#) page 4). Quelques champs supplémentaires sont présents, comme la quantité d'items pouvant être portée et la somme qu'il possède au départ.

C Les noeuds

La création d'un noeud se fait à partir du mode . Ce mode permet de créer un paragraphe d'un simple clique sur la zone d'édition. Une boîte de dialogue proposant divers choix dans le type de noeud.

i Champs communs

Chaque noeuds possèdent une zone de texte permettant d'entrer le texte du paragraphe. Les noeuds de victoire et de défaite ne possèdent pas d'autres champs ou onglets que celui-ci. Outre cette zone de texte, trois onglets sont également présents (sauf pour les noeuds de victoire et de défaite donc) : l'un permettant l'édition du noeud (*Noeud*), l'autre, l'ajout des items à prendre (*Item*), et le dernier, l'ajout d'items achetable (*Shop*). Bien évidemment, pour sélectionner des items dans ces deux derniers onglets, il faut au préalable en avoir ajouté.

De plus les noeuds possèdent deux champs supplémentaires, l'un permettant de renseigner le montant de PV à gagner / perdre, l'autre permettant de sélectionner le nombre maximum d'items pouvant être pris parmi ceux sélectionnés dans l'onglet *Item*. Si ce nombre vaut -1, alors on peut prendre autant d'item que l'on veut.

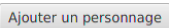
Noeud basic

Ce type de noeud ne possède aucun champ supplémentaire. Il s'agit d'un simple paragraphe avec une liste de choix.

Noeud aléatoire

Ce noeud ne diffère pas du noeud "basic sur sa présentation. Cependant, lors de la création des liens, certaines informations supplémentaires seront disponibles (cf : [Lien noeud aléatoire](#) page 10).

Noeud combat


Ce noeud contient deux nouvelles données à remplir. Tout d'abord, il est possible de définir le nombre de tours avant de pouvoir s'évader. Puis il y a un bouton  permettant d'ajouter des ennemis grâce à la liste déroulante qui apparait. Chaque ennemi peut être ajouté plusieurs fois, par exemple, dans le but de créer une horde de zombies. Bien évidemment, pour choisir un ennemi, il faut d'abord avoir saisi des personnages (cf : [Les personnages](#) à la page 4)

Des éléments supplémentaires seront disponibles sur liens lors de la création de ceux-ci (cf : [Lien noeud combat](#) page 10).

Noeud Victoire / Défaite


Ces noeuds permettent de définir si le joueur a gagné ou perdu. Le livre est donc fini à cet endroit. Ces noeuds ne peuvent, bien entendu, pas contenir de choix.

ii Modification des noeuds


Pour modifier un noeud, il faut d'abord sélectionner le mode , puis double cliquer le noeud à modifier. Attention, si l'on change le type d'un noeud et que des liens étaient présent sur celui-ci, ils sont

tout simplement supprimés.

iii Positionnement des noeuds


Les noeuds peuvent être déplacés grâce au mode . Le simple fait de glisser la souris tout en maintenant le clique gauche depuis un noeud suffit pour le déplacer.

iv Supression des noeuds

Tous les noeuds, peuvent être supprimés à l'aide du mode . Un simple clique sur le noeud permet de réaliser cette action qui nécessite confirmation. Attention, si des liens étaient présents sur ce noeud, ils sont tout simplement supprimés.


D Lier les éléments

i Désigner le premier noeud

Cela permet d'indiquer le premier noeud qui va être lu, après le prélude. Ce lien est donc très important car il permet d'utiliser toutes les options possible dans l'onglet "*Livre*" de la barre de menu. Ce lien peut être réalisé grâce au mode . Puis, un simple clique sur le noeud que l'on souhaite désigner comme étant le premier est nécessaire. Un lien est donc créé entre le Prélude et le noeud sélectionné.


ii Lien entre les noeuds

Ces liens permettent de relier un paragraphe à un autre paragraphe par l'intermédiaire d'un choix. Ces liens étant dirigés, c'est à dire que l'on passe d'un noeud à un autre sans possibilité de revenir, ils ne peuvent donc pas commencer sur un noeud de défaite / victoire ou sur le prélude.

Pour tracer ce lien, le mode  est requis. L'utilisateur doit alors cliquer sur un premier noeud (noeud source), puis sur un deuxième (noeud de destination). Ce noeud peut être le même afin de laisser la liberté de créer une boucle si nécessaire. Cependant il sera difficile de l'éditer ou de le supprimer par la suite. Cette même difficulté est présente si l'on souhaite faire en sorte de pouvoir revenir au noeud précédent, les deux noeuds seront superposés. Si le premier clique n'était pas voulu, un simple clique dans la zone vide d'édition permet d'annuler la sélection faite.

Une fois les deux noeuds sélectionnés, une boîte de dialogue apparaît. Elle contient un texte qui décrit le choix, deux champs de texte de gain/perte de point de vie et de monnaie, ainsi qu'un onglet contenant les prérequis. Une case est également disponible permettant de toujours prendre ce choix automatiquement si l'on remplit tous les prérequis.

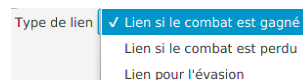
Les prérequis

Ces prérequis permettent à l'utilisateur de créer des choix qu'il est possible d'entreprendre que si certains objets / compétences / une certaine somme d'argent sont possédés par le joueur. Par exemple, le joueur doit posséder l'épée "Excalibur" ainsi que le bouclier "Pavois" **ou** trois pièces d'argent ainsi que la compétence "Boule de feu" et l'épée "Excalibur". Pour cela, un bouton  permet de créer une liste de prérequis dans laquelle le joueur doit posséder **tous les éléments en même temps**. Pour faire

un autre ensemble de condition, il faut refaire une nouvelle liste. Pour l'ajout de ces items / monnaie / compétences, c'est le même procédé que [Les compétences](#) et [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. Ce type permet de savoir dans quelle condition le choix sera pris (victoire, défaite, évaison). Il est important de noter que si le lien de victoire n'est pas défini, le jeu considérera que le joueur a perdu.



Lien noeud aléatoire

Si le premier noeud cliqué est un noeud aléatoire, un champ de texte permet de renseigner la probabilité que ce lien soit choisi.



iii 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.

iv Suppression des liens

Ces liens, sauf celui avec le prélude, peuvent être supprimés à l'aide du mode . Un simple clique sur le lien permet de réaliser cette action qui nécessite confirmation. Si le lien concernait un lien sur un noeud de combat, le type de ce lien est alors libre.