



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE

# Magic Book

Livret d'utilisation

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>1</b>
A	Présentation général de l'application . . . . .	1
B	Présentation de l'application . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Présentation des noeuds</b>	<b>2</b>
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	Supression des noeuds . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Lien entre les noeuds</b>	<b>5</b>
A	Lien prélude-noeud . . . . .	5
B	Lien entre les restes des noeuds . . . . .	5
i	Lien noeud combat . . . . .	5
ii	Lien noeud aléatoire . . . . .	6
C	Modification des liens . . . . .	6
D	Suppression des liens . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Supression</b>	<b>7</b>
A	Supression d'un lien . . . . .	7
B	Supression d'un noeud . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Inclusion d'éléments extérieurs</b>	<b>8</b>
A	Les personnages . . . . .	8
B	Les items . . . . .	8
C	Les compétences . . . . .	8
<b>6</b>	<b>Menu</b>	<b>9</b>
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.

## 2 Présentation des noeuds

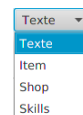
### A Le prélude

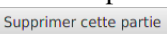
Le prélude permet d'afficher des paragraphes au début du livre, ajouter des items/skills à prendre/acheter, ainsi que de créer son personnage. Pour accéder au prélude, l'utilisateur doit d'abord sélectionner le mode , puis double cliquer sur le prélude, situer dans la fenêtre d'édition, défini par un 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 disponible 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 : être accompagné d'un shop vendant des items, d'items à prendre ou encore, 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 créer (Voir le chapitre 5 à la page 8).



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

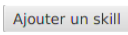
#### Particularité item et shop

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 supprimer 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 changer, 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 dispoible.


#### ii Personnage de base

Le personnage principal est créer ici. Son nom, les points de vie, les points de dégats 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 présent 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.

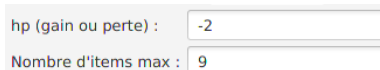
## B Les noeuds

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.



- *Item* et *Shop* : voir la subsection **Particularité item et shop** [i](#) à la page [2](#)

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

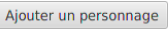
#### Noeud basic

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 nouvelles 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 ennemi peut être ajouté plusieurs fois permettant ainsi de laisser la liberté à l'utilisateur d'avoir plusieurs mêmes ennemis. 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 à 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 terminaux. En effet, il est impossible au joueur de terminer sur un autre noeud qu'un noeud terminaux.


## C Modification des noeuds

Ces différents noeud présenté 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/glisser suffit pour déplacer n'importe quel noeud.

## E Supression des noeuds

Ces noeuds, sauf le prélude, peuvent être supprimer à l'aide du mode . Un simple clique sur le noeud voulu est alors nécessaire. Une boîte 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 supprimé.


## 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 (Voir la section A à la page 2). 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 restes des 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 terminaux, ni sur le prélude. Tant que tous les liens ne sont pas créés, il est impossible de jouer, ni d'estimer la difficulté.

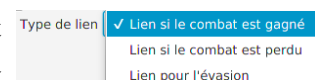
Pour tracer ce lien, le mode  est requis. L'utilisateur doit alors cliquer sur un premier noeud, puis sur un deuxième. Ce noeud peut être le même afin de laisser la liberté de créer une boucle si nécessaire. Si le premier clique n'était pas voulu, un simple clique dans la zone vide d'édition est requis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

Une fois ce lien tracé, une boîte de dialog apparaît. Elle contient un texte qui s'affichera lors de l'affichage de tous les choix, deux champs de texte de gain/perte de point de vie et de monnaie, ainsi que d'un onglet de 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". L'ajout de ses items/monnaie/compétences sont les mêmes que [i](#) et [i](#).

Tous 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 perdues.

#### 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. Tous les types de lien ne sont pas obligatoires 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 cliquer est un noeud aléatoire, un champ de texte permet de renseigner le nombre de chance pour aller vers ce lien. L'utilisateur pourra alors laisser libre cours 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 supprimer à l'aide du mode . Un simple clique sur le lien voulu est alors nécessaire. Une boîte 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 Supression

**A Supression d'un lien**

**B Supression d'un noeud**

## **5 Inclusion d'éléments extérieurs**

**A Les personnages**

**B Les items**

**C Les compétences**

## **6 Menu**

**A Fichier**

**B Livre**

**C Affichage**

**i Agrandir la zone d'édition**

**ii Zoom/dezoom**