



UNIVERSITÉ
CAEN
NORMANDIE

Magic Book

Livret d'utilisation

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

Table des matières

1	Présentation	1
A	Présentation générale de l'application	1
B	Présentation de l'application	1
2	Menu	2
A	Fichier	2
B	Livre	2
C	Affichage	2
3	Éléments constitutifs du livre	3
A	Les personnages	3
B	Les items	3
C	Les compétences	4
4	Zone d'édition	5
A	Contrôles	5
i	Déplacement	5
ii	Niveau de zoom	5
B	Le prélude	5
i	Création du personnage	6
ii	Personnage principal	7
C	Les noeuds	7
i	Noeuds à choix	7
ii	Noeud terminaux	8
iii	Modification des noeuds	8
iv	Positionnement des noeuds	8
v	Supression des noeuds	8
D	Lien entre les noeuds	8
i	Lien prélude-noeud	8
ii	Lien entre les noeuds	9
iii	Lien noeud combat	9
iv	Lien noeud aléatoire	9
v	Modification des liens	9
vi	Suppression des liens	10

1 Présentation

A Présentation générale 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. 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 diverses traitement sur le livre (estimer la difficulté, jouer, etc). On remarquera une zone en haut à gauche, contenant diverses 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 à l'utilisateur 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...

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 clic droit afin de faire apparaître le menu permettant leur ajout, leur modification et leur suppression.

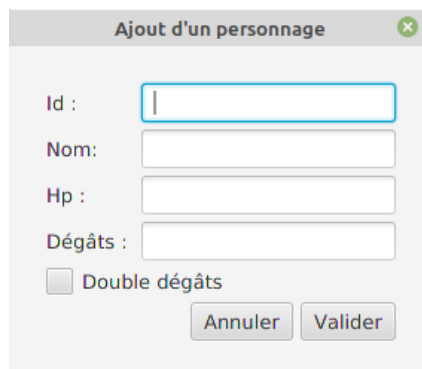
Chacun de ces éléments possède un ID unique qui les identifie. Cependant, un personnage peut avoir le même ID qu'une compétence car ceux-ci sont des éléments complètement différents.

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 : ?? page ??).



Boîte de dialogue intitulée "Ajout d'un personnage". Elle contient les champs suivants :

- Id : [champ de saisie]
- Nom : [champ de saisie]
- Hp : [champ de saisie]
- Dégâts : [champ de saisie]
- ☐ Double dégâts

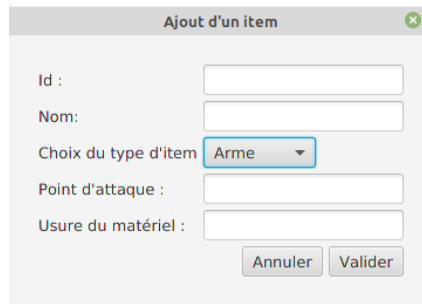
En bas à droite, il y a deux boutons : "Annuler" et "Valider".

B Les items

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

Les soins, défenses et armes possède tous 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.

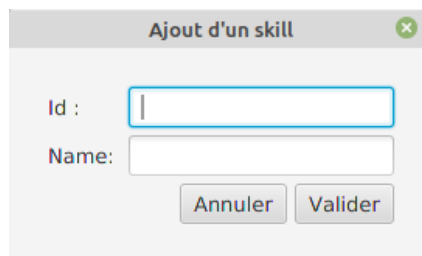
Ces items peuvent ensuite être renseigné dans les noeuds qui en auront besoin, que ce soit pour les acheter ou pour les mettre à disposition du joueur. On peut également spécifier la nécessité de posséder un item pour pouvoir entreprendre un certains choix (cf : [Lien entre les noeuds](#) page 8).

A dialog box titled "Ajout d'un item" with a close button (X) in the top right corner. It contains five input fields: "Id :", "Nom:", "Choix du type d'item" (a dropdown menu showing "Arme"), "Point d'attaque :", and "Usure du matériel :". At the bottom right are two buttons: "Annuler" and "Valider".

Id :	<input type="text"/>
Nom:	<input type="text"/>
Choix du type d'item	Arme ▼
Point d'attaque :	<input type="text"/>
Usure du matériel :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Annuler"/> <input type="button" value="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.

A dialog box titled "Ajout d'un skill" with a close button (X) in the top right corner. It contains two input fields: "Id :" and "Name:". At the bottom right are two buttons: "Annuler" and "Valider".

Id :	<input type="text"/>
Name:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Annuler"/> <input type="button" value="Valider"/>	

Lors d'une prochaine mise à jour, il sera possible de créer des compétences avec différents effets (soins, dégâts, ...). 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).

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 clic gauche tout en déplaçant la souris.

ii Niveau de zoom

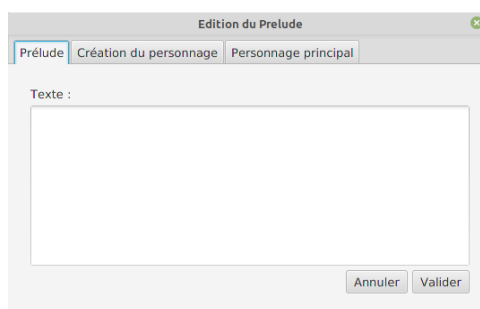
Il est possible d'obtenir une vue beaucoup plus générale du livre et des différents noeuds. Pour cela il suffit d'utiliser la molette de la souris.

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.

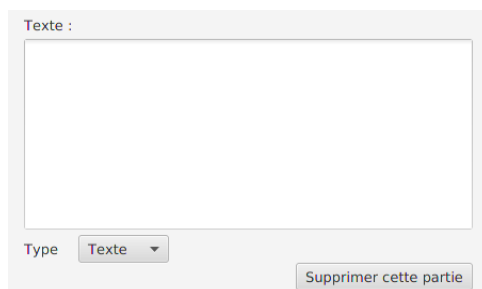


Trois onglets sont disponibles. Le premier, "Prelude", permet de définir le texte à afficher au tout début du livre. Il permet de situer le lecteur dans l'univers de ce qu'il va lire. Le deuxième, "Création du personnage" permet au lecteur de faire différents choix concernant son personnage, que cela 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 Prelude 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 web form for adding a step. It has a title 'Texte :', a large text input area, a 'Type' dropdown menu currently set to 'Texte', and a 'Supprimer cette partie' button at the bottom right.

La zone de tete permet d'introduire le choix que le joueur doit effectuer tandis que la liste déroulante permet de sélectionner le type de cette étape. Il est important d'avoir déjà ajouter des items ou compétences pour voir cette liste (cf : [Éléments constitutifs du livre](#) page 3).

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

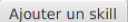
Le type item / shop

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 **Ajouter**. 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.

Le type compétence


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

ii Personnage principal

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.

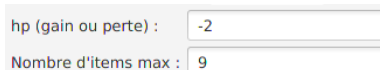
C Les noeuds

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 [Le type compétence](#) à la page 7. Des items doivent être créé pour être sélectionné (Voir le chapitre ?? à la page ??).

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

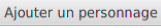
Noeud basic

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 [iv](#) à la page 9).


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. Pour choisir un ennemi, il doit d'abord être créé (Voir le chapitre ?? à la page ??) Ce noeud diffère également lors de la création de son/ses lien(s) (voir la section [iii](#) à la page 9).


ii Noeud terminaux

Ces noeuds permettent de définir si le joueur a gagné ou perdu. Le livre est donc fini à cet endroit. Le livre ne peut pas être lancé tant que tous 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.


iii Modification des noeuds

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

iv Positionnement des noeuds



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

v Suppression des noeuds

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


D Lien entre les noeuds


i Lien préluce-noeud

Ce lien est très important. Il permet à l'utilisateur d'utiliser toutes les options possibles dans la barre de menu, dans l'onglet "Livre". Cela permet d'indiquer le premier noeud qui va être lu, après le préluce. Ce noeud peut être tracé grâce au mode  même si le préluce n'est pas complété. En effet, le joueur va alors avoir un personnage préétabli. Une fois le mode sélectionné, un simple clic 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.

ii 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 tous les liens ne sont pas créés, il est impossible de jouer, ni d'estimer la difficulté.

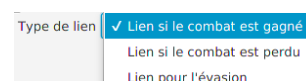
Pour tracer ce lien, le mode  est requis. L'utilisateur doit alors cliquer sur un premier noeud, puis sur un deuxième. Ce noeud peut être le même afin de laisser la liberté de créer une boucle si nécessaire. Si le premier clique n'était pas voulu, un simple clique dans la zone vide d'édition est requis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

iii 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.




iv Lien noeud aléatoire


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

Chance pour aller dans vers ce lien 20

v Modification des liens

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

vi 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.