



UNIVERSITÉ  
CAEN  
NORMANDIE

# Magic Book

Livret d'utilisation

DEROUIN Auréline 21806986

MARTIN Justine 21909920

THOMAS Maxime 21810751

# Table des matières

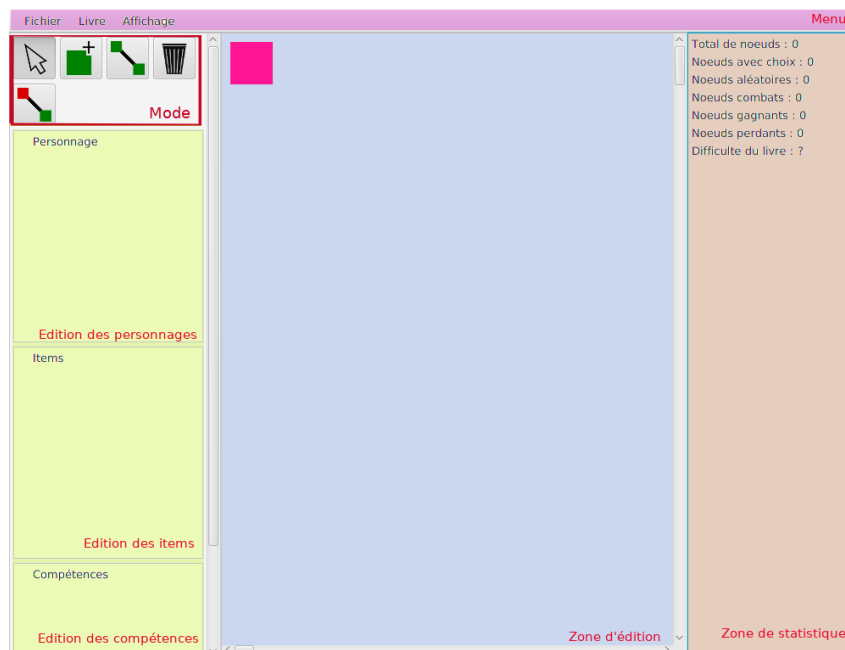
<b>1</b>	<b>Présentation</b>	<b>1</b>
A	Présentation générale de l'application . . . . .	1
B	Présentation de l'application . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Menu</b>	<b>2</b>
A	Fichier . . . . .	2
B	Livre . . . . .	2
C	Affichage . . . . .	2
<b>3</b>	<b>Éléments constitutifs du livre</b>	<b>3</b>
A	Les personnages . . . . .	3
B	Les items . . . . .	3
C	Les compétences . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Présentation des noeuds</b>	<b>5</b>
A	Le prélude . . . . .	5
i	Création du personnage . . . . .	5
ii	Personnage de base . . . . .	5
B	Les noeuds . . . . .	6
i	Noeuds à choix . . . . .	6
ii	Noeud terminaux . . . . .	7
C	Modification des noeuds . . . . .	7
D	Positionnement des noeuds . . . . .	7
E	Suppression des noeuds . . . . .	7
<b>5</b>	<b>Lien entre les noeuds</b>	<b>8</b>
A	Lien prélude-noeud . . . . .	8
B	Lien entre les noeuds . . . . .	8
i	Lien noeud combat . . . . .	8
ii	Lien noeud aléatoire . . . . .	9
C	Modification des liens . . . . .	9
D	Suppression des liens . . . . .	9

# 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.

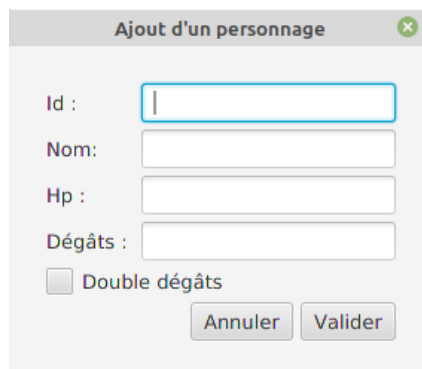
Chacun de ces éléments possède un ID unique qui les identifie. Cependant, un personnage peut avoir le même ID qu'une compétence car ceux-ci sont des éléments complètement différents.

### 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 de base](#) page 5). 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 6).



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

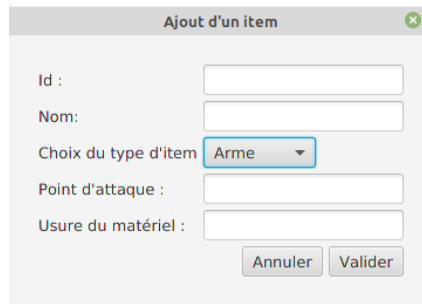
En bas à droite, il y a deux boutons : "Annuler" et "Valider".

### 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 with "Arme" selected), "Point d'attaque :", and "Usure du matériel :". At the bottom right are two buttons: "Annuler" and "Valider".

Ajout d'un item

Id :

Nom:

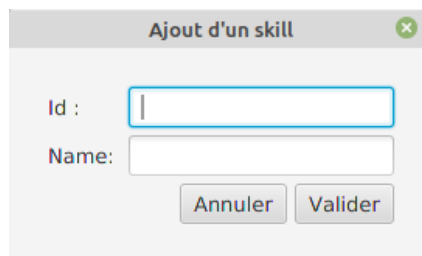
Choix du type d'item:

Point d'attaque :

Usure du matériel :

## 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".

Ajout d'un skill


Id :

Name:


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 : [Particularité compétence](#) page 5).

## 4 Présentation des noeuds

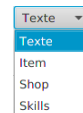
### A Le prélude

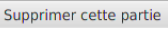
Le prélude permet d'afficher des paragraphes au début du livre, ajouter des items/skills à prendre/acheter, ainsi que de créer son personnage. Pour accéder au prélude, l'utilisateur doit d'abord sélectionner le mode , puis double cliquer sur le prélude, situer dans la fenêtre d'édition, défini par un 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 ?? à la page ??).



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.

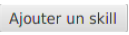
#### Particularité item et shop

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.

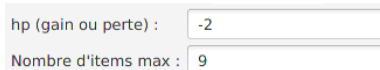
## B Les noeuds

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.



- **Item et Shop** : voir la subsection **Particularité item et shop i** à la page 5. Des items doivent être créés pour être sélectionnés (Voir le chapitre ?? à la page ??).

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

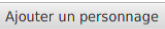
#### Noeud basic

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 ii 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 i à la page 8).




## 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/glisser 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.


## 5 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.

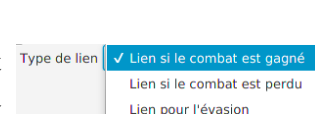
Pour tracer ce lien, le mode  est requis. L'utilisateur doit alors cliquer sur un premier noeud, puis sur un deuxième. Ce noeud peut être le même afin de laisser la liberté de créer une boucle si nécessaire. Si le premier clique n'était pas voulu, un simple clique dans la zone vide d'édition est requis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

## 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.