



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	Noeud basic . . . . .	3
ii	Noeud aléatoire . . . . .	3
iii	Noeud combat . . . . .	3
iv	Noeud terminaux . . . . .	3
C	Modification des noeuds . . . . .	3
D	Positionnement 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
<b>4</b>	<b>Supression</b>	<b>6</b>
A	Supression d'un lien . . . . .	6
B	Supression d'un noeud . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Inclusion d'éléments extérieurs</b>	<b>7</b>
A	Les personnages . . . . .	7
B	Les items . . . . .	7
C	Les compétences . . . . .	7
<b>6</b>	<b>Menu</b>	<b>8</b>
A	Fichier . . . . .	8
B	Livre . . . . .	8
C	Affichage . . . . .	8
i	Agrandir la zone d'édition . . . . .	8
ii	Zoom/dezoom . . . . .	8

# 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

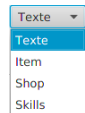
### A Le prélude

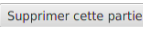
Le prélude permet d'afficher des paragraphes au début du livre, ajouter des items/skills à prendre/acheter, ainsi que de créer son personnage. Pour accéder au prélude, l'utilisateur doit d'abord sélectionner le mode , puis double cliquer sur le prélude, situer dans la fenêtre d'édition, défini par un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



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.

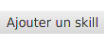
#### Particularité item et shop

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 dispobible.


#### 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.

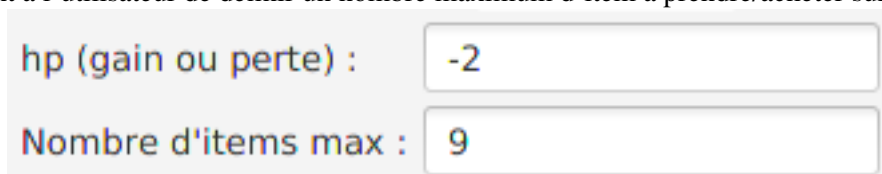
## B Les noeuds

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.

### 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 champs de texte de gain ou de 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 [i](#)

### i Noeud basic


Ce noeud permet d'avoir un simple paragraphe à choix

### ii Noeud aléatoire


### iii Noeud combat

### iv 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.

### **3 Lien entre les noeuds**

**A Lien prélude-noeud**

**B Lien entre les restes des noeuds**

## 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**