

Rapport de Projet Séance 1

SAVY Lisa, GILLES Eric, GALLERNE Romain, NAVEL Morgan

1 Introduction

Le projet consiste en la réalisation d'une réplique du jeu "Qui est-ce?", ainsi que d'un générateur de fichier JSON, qui sera par la suite utilisé dans notre "Qui est-ce?" comme liste d'éléments à trouver. Cette première séance avait plusieurs objectifs :

- Choisir un langage de programmation,
- Création des maquettes des deux applications.

2 Choix du langage de programmation

Pour notre projet, nous avons fait le choix d'utiliser JavaScript, plusieurs raisons nous ont poussé vers ce langage :

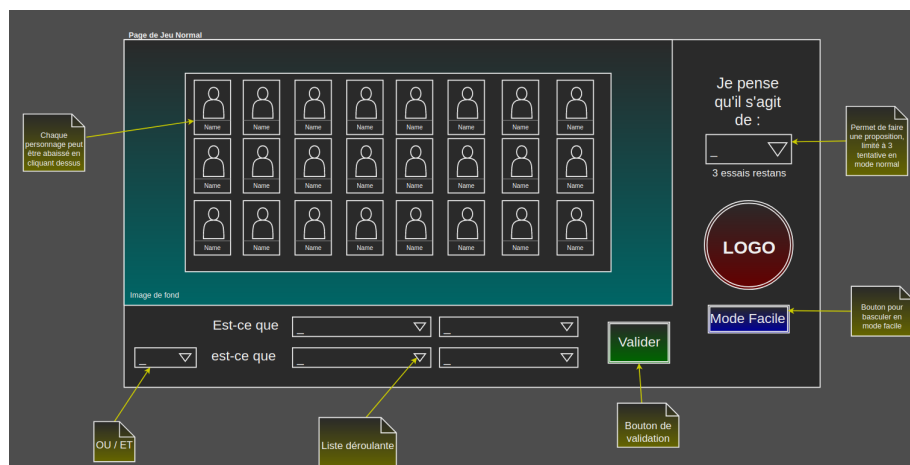
- Dans ce projet, nous allons manipuler un fichier JSON (JavaScript Object Notation) et le JavaScript est donc un langage particulièrement adapté pour cela.
- Concernant la partie graphique, nous avons fait le choix de nous orienter vers une application web et ce grâce à JavaScript. En effet, on peut modifier des objets dans le DOM d'un site web et même utiliser des bibliothèques graphiques (par exemple D3JS).
- Il existe dans JavaScript beaucoup de bibliothèques particulièrement puissantes, notamment JQuery qui nous sera très utile ici.

3 Création des maquettes des deux applications

Pour ce qui est de l'aspect visuel du jeu "Qui est-ce" et du générateur de JSON, voici ci-dessous les schémas des deux applications. (Réalisés via l'outil Draw.io du logiciel VisualStudioCode)

3.1 "Qui est-ce ?"

Il s'agit ici de la page de jeu "Normal". Concernant le mode facile, il suffira d'ajouter sous le bouton "Mode Facile" le nombre de personnages allant être éliminés, ainsi que de passer le nombre d'essais à 5.



3.2 Générateur JSON

Voici la page du générateur qui reprendra la même esthétique que la page de jeu. Nous souhaitons ici que l'utilisateur puisse générer facilement ses propres plateaux de jeux, même sans aucune connaissance en programmation. Nous décidons pour cela de nous approcher au plus du langage naturel.

