

Qui est-ce ?

Projet de programmation

Groupe *S*

SAVY Lisa, GILLES Eric, GALLERNE Romain, NAVEL Morgan

https://github.com/eric-gilles/Projet_Prog

L2 informatique

Faculté des Sciences

Université de Montpellier.

4 avril 2022



Résumé

*Jeu Qui Est-Ce ? avec un générateur et un mode double personnage
réalisé par le Groupe S de L2 Informatique*

1 Technologies utilisées et organisation

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.

Il faut aussi ajouter une extension par exemple :

- Jouer contre l'ordinateur
- Jouer à deux
- Jouer avec deux personnages cachés

1.1 Choix du langage

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 pour accéder aux différents éléments de la page.

1.2 Organisation du travail

1.2.1 Jeu + Extension :

- Morgan s'est occupé de l'affichage et l'initialisation des questions.
- Lisa s'est occupé du CSS et du choix aléatoire du personnage.
- Morgan et Lisa se sont, en parallèle de la construction des questions, occupés de l'extension Mode Double.
- Romain a développé les fonctions liées le mode Facile et l'affichage des personnages ainsi que le retournement des images et le traitement des questions.
- Éric a développé les fonctions liées à la sauvegarde, au chargement du jeu en cours et le test de choix de personnage.

1.2.2 Générateur :

- Morgan et Lisa ont développé les fonctions liées aux attributs.
- Romain a développé les fonctions liées la création de personnages.
- Éric a développé les fonctions ajout d'images et la conversion des objets Javascript en 1 fichier JSON.

1.2.3 Rythme de travail, mode de fonctionnement :

Travail pendant 3h par semaine pendant les périodes prévus dans l'emploi du temps plus les week-end et toutes les après-midi des vacances.

2 Étape 1 : permettre à l'utilisateur de jouer

3 pages

- Fonctionnalités de l'application : interactions possibles de l'utilisateur.
- Format du fichier JSON, contraintes éventuelles.
- Description de la forme des requêtes traitées.
- Description des structures de données, classes, variables utilisées.
- Description du traitement effectué lors d'une requête.

3 Étape 2 : aider à la saisie des personnages

2 pages

- Description du problème : format des données et du résultat.
- Scénario des interactions avec l'utilisateur.

4 Étape 3 : XXXX

5 pages

Description précise de l'extension réalisée - choix éventuels

Description de la résolution (protocole, algorithmes, ... selon l'extension choisie)

5 Bilan et Conclusions

1 page

Ce qui a fonctionné, ce qui n'a pas fonctionné, problèmes rencontrés, ...