

Games Played

Mohamed Quafafou - 31 Mars 2024

Tout ce qui en gras et bleu est extrait de logfiles

Lorsqu'un joueur authentifié, il choisit un **thème**, une **difficulté** du jeu et un **mode** d'assistance. Sa trace de jeu sera stockée dans un **logfile**.

PARTIE 1 : partie simple avec assistance

Le logfile **1711859428748.txt** de cette première partie se base sur une **grille** dont le **id** est 1711859428748 et commence par préciser le **contexte** de la partie avec la ligne suivante (les informations sont séparées par « ; ») :

65b3ab25378634a66d2afb4c;quafafou;linux;easy;letter;2024-03-31T04:30:28.748Z;241;

Où

GrilleId: 1711859428748

UserId: 65b3ab25378634a66d2afb4c

UserName: quafafou

Topic: linux

Difficulty: easy

Assist mode: letter

Date: 2024-03-31T04:30:28.748Z;241

Rq : l'assistance peut-être au niveau de la lettre, du mot ou pas d'assistance.

La partie 1 commence avec cet écran où tous les mots sont encadrés en gris (Figure 1) :

Rq : La première lettre de chaque mot est visible – Assistance au niveau de la lettre.

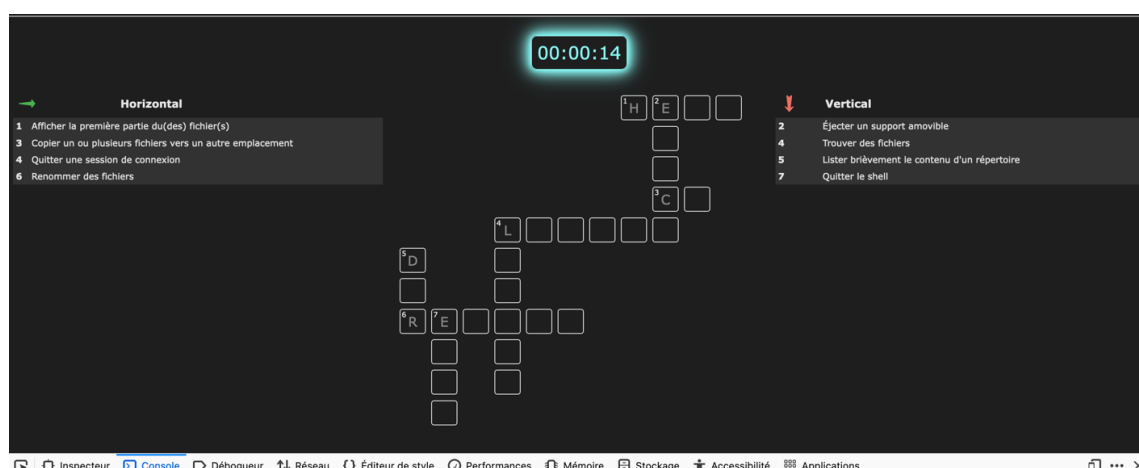


Figure 1 : Début da la partie 1

La partie se joue et voici l'écran juste avant la saisie de la dernière lettre de la grille (Figure 2):

Rq : Toutes les lettres sont encadrées en vert sauf une qui est la lettre encours – Assistance au niveau de la lettre (lorsque l'utilisateur saisit une lettre, celle-ci est encadrée en vert s'elle est juste et en rouge sinon).

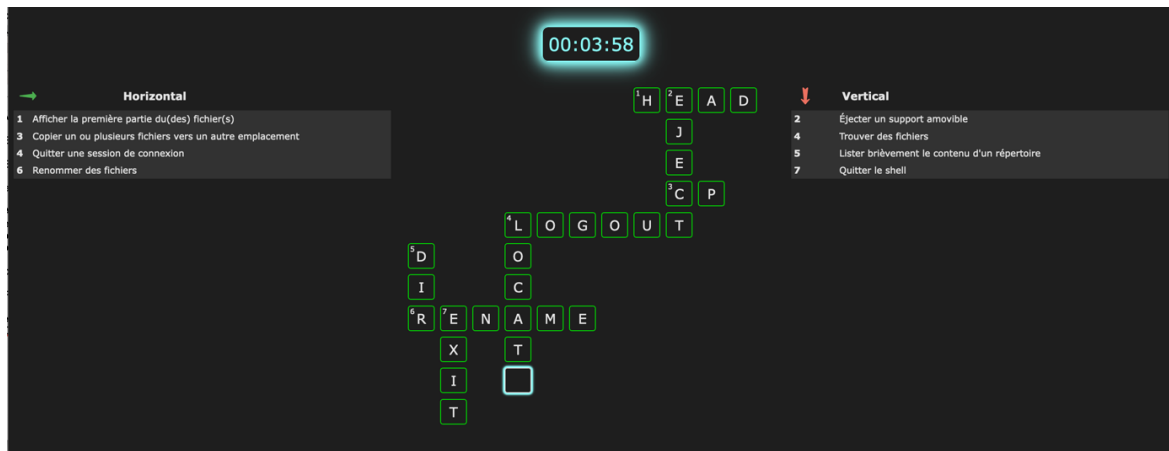


Figure 2 : Jeu en cours

La partie se termine lorsque le joueur a trouvé à tous les mots et voici l'écran (avec des paillettes ! – Figure 3)

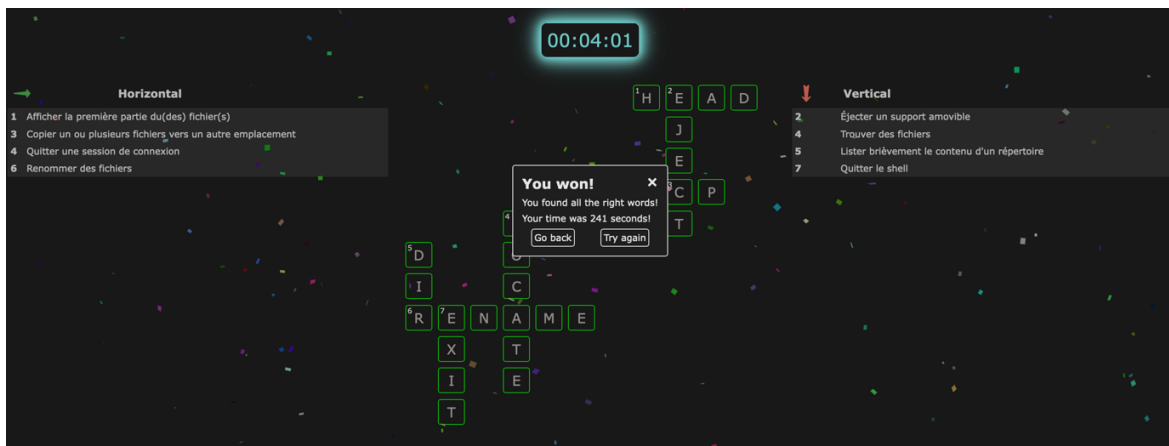


Figure 3 : Écran paillette (fin de jeu avec succès)

La trace de cette partie se trouve dans le fichier **1711859428748.txt** qui contient après la première ligne plusieurs ligne où chaque ligne est dédiée à une action concernant une lettre de la grille.

La deuxième ligne est :

2024-03-31T04:30:54.132Z;CELL_INPUT;newCharacter=H,x=0,y=7,

C'est le premier évènement qui est représentée par les informations suivantes (séparées par « ; ») :

2024-03-31T04:30:54.132Z
CELL_INPUT

date de l'évènement
type de l'évènement (input dans une cellule)

newCharacter=H,x=0,y=7,

valeur de l'évènement (nouveau caractère H dans la cellule d'indice (0,7) dans la grille (mot 1).

La troisième ligne est un événement générée par le système en réponse à celle-ci-dessus (ligne 2) précisant que la lettre saisie est correcte

2024-03-31T04:30:54.154Z;CELL_CORRECT;newCharacter=H,x=0,y=7,

où

2024-03-31T04:30:54.132Z

date de l'évènement

CELL_CORRECT

type de l'évènement (saisie correcte dans une cellule)

newCharacter=H,x=0,y=7,

valeur de l'évènement (nouveau caractère H dans la cellule d'indice (0,7) dans la grille (mot 1).

La 17^{ème} ligne est décrit un événement sur à une action de l'utilisateur :

2024-03-31T04:31:21.132Z;CELL_INPUT;newCharacter=P,x=4,y=8,

où

2024-03-31T04:31:21.132Z

CELL_INPUT

newCharacter=P,x=4,y=8,

alors que la 18^{ème} ligne est générée par le système précisant que la saisie est erronée :

2024-03-31T04:31:21.141Z;CELL_WRONG;newCharacter=P,x=4,y=8,

où

2024-03-31T04:31:21.141Z

date de l'évènement

CELL_WRONG

type de l'évènement (saisie fausse dans une cellule)

newCharacter=P,x=4,y=8,

valeur de l'évènement (nouveau caractère P dans la cellule d'indice (4,8) dans la grille (mot 4).

Et ainsi de suite ...!

PARTIE 2 : partie dont la difficulté est moyenne et sans assistance

Le logfile **1711859764703.txt** de cette deconde partie se base sur une **grille** dont le **id** est 1711859764703 et commence par préciser le **contexte** de la partie avec la ligne suivante (les informations sont séparées par « ; ») :

65b3ab25378634a66d2afb4c;quafafou;linux;medium;none;2024-03-31T04:36:04.703Z;695;

Où

GrilleId: 1711859764703
UserId: 65b3ab25378634a66d2afb4c
UserName: quafafou
Topic: linux
Difficulty: medium
Assist mode: none
Date: 2024-03-31T04:36:04.703Z;695

Rq : ici, il n y a pas d'assistance (**Assist mode: none**)

La partie 2 commence avec cet écran où tous les mots sont encadrés en gris (Figure 4) :

Rq : ici la première lettre de chaque mot n'est pas visible – Pas d'assistance.

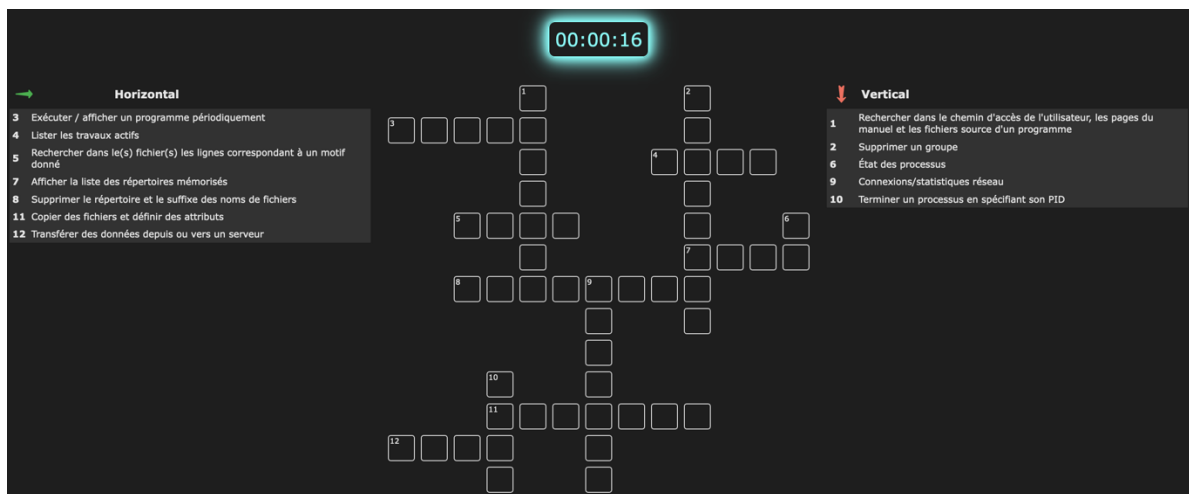


Figure 4 : Début de la partie 2

La partie se joue et voici l'écran où l'utilisateur a rempli la grille sans que le jeu se termine ! (Figure 5). Cela veut dire qu'il y a des erreurs que le joueur doit corriger pour terminer la partie !

Rq : Toutes les lettres sont encadrées en gris – pas d'assistance.

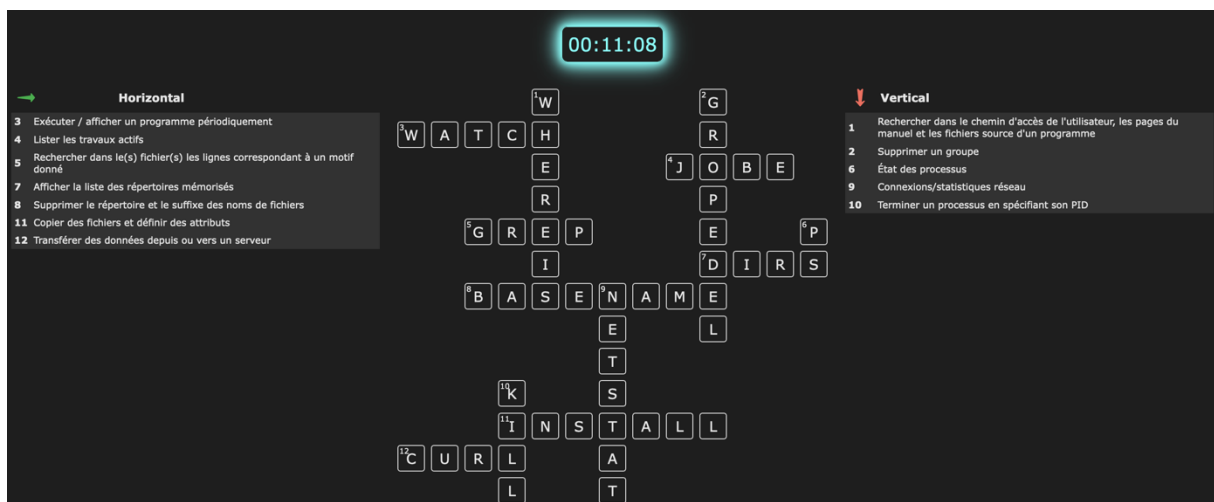


Figure 5 : Grille remplie, mais le jeu ne se termine pas

Effectivement, les mots 2 et 4 sont faux et la figure 6 montre de la fin de la partie une fois que ces deux mots sont corrigés.

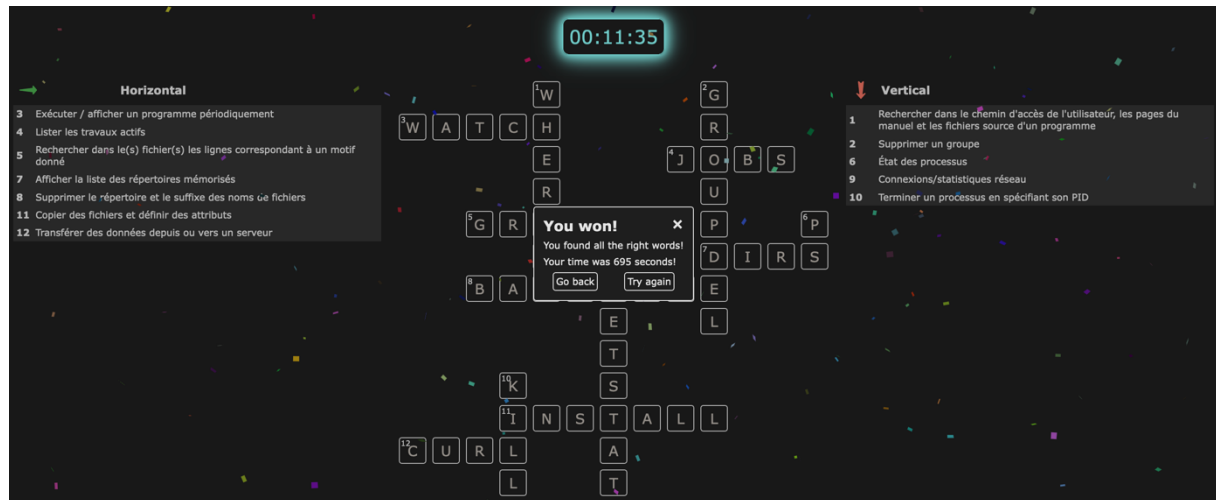


Figure 6 : Écran paillette (fin de jeu avec succès)

La trace de cette partie se trouve dans le fichier **1711859764703.txt**, dont la deuxième ligne (premier événement) est :

2024-03-31T04:36:38.721Z;CELL_INPUT;newCharacter=P,x=4,y=12,

où

2024-03-31T04:36:38.721Z
CELL_INPUT
newCharacter=P,x=4,y=12,

date de l'évènement
type de l'évènement (input dans une cellule)
valeur de l'évènement (nouveau caractère P dans la cellule d'indice (4,12) dans la grille (première lettre du mot 6).

A cette saisie de la lettre P, le système génère un événement représentée par la ligne 3 dans le fichier log :

2024-03-31T04:36:38.761Z;CELL_CORRECT;newCharacter=P,x=4,y=12,

où

2024-03-31T04:36:38.761Z
CELL_CORRECT
newCharacter=P,x=4,y=12,

date de l'évènement
type de l'évènement (saisie correcte dans une cellule)
valeur de l'évènement (nouveau caractère P dans la cellule d'indice (4,12) dans la grille (première lettre du mot 6).

Et ainsi de suite ... !