

# TP2 - Mise en forme du livre-jeu avec CSS

18 septembre 2013

## 1 Objectif

Le but de ce travail pratique est de vous familiariser avec CSS3.

## 2 Introduction

Au cours du TP1, vous avez eu l'occasion d'élaborer la structure des pages à l'aide de HTML5. Cette structure forme maintenant la base de votre application livre-jeu inspirée de *Lone Wolf : Castle Death*.

<http://www.projectaon.org/staff/eric/lw07.htm>

## 3 Principes de fonctionnement

Cette section est la même que le premier travail pratique. Elle fournit la vision globale de ce que vous devrez implémenter tout au long du trimestre.

Lorsqu'on débute le jeu, trois valeurs sont générées aléatoirement. La première, que nous appellerons points d'habileté, comprise entre 10 et 19, détermine l'habileté au combat. La deuxième représente les points d'endurance et est comprise entre 20 et 29. Lorsqu'un joueur est blessé dans un combat, il perd des points d'endurance. Lorsque la valeur sera à zéro, il sera considéré mort et son aventure sera donc terminée. Dans certaines situations, il sera possible de récupérer des points d'endurance, mais on ne pourra jamais dépasser la valeur initiale. La troisième valeur, comprise entre 10 et 19, indique le nombre de pièces d'or que possède le joueur au départ. À noter qu'à aucun moment le joueur ne pourra posséder sur lui plus de 50 pièces d'or (le surplus pourra être déposé dans un coffre-fort). Une fois que ces trois valeurs ont été générées, le joueur doit choisir trois disciplines parmi les 10 disponibles :

**La science des armes** : Permet de manier toutes sortes d'armes. Il faudra en choisir trois parmi celles-ci : le poignard, la lance, la masse d'armes, le marteau de guerre, la hache, l'épée, le bâton et le glaive. Par contre, au cours de l'aventure, il ne sera pas possible de posséder plus de deux armes à la fois. Chaque fois que le joueur combat avec une de ces armes, il gagne trois points d'endurance supplémentaires.

**Contrôle animal** : Permet de communiquer avec certains animaux ou deviner leurs intentions.

**Science médicale** : Permet d'ajouter 1 point d'endurance à chaque fois que le joueur a parcouru un paragraphe complet sans avoir à combattre un ennemi. Cette discipline permet

aussi de soigner certaines maladies, de guérir la cécité et toutes sortes de blessures, aussi bien celles reçues que celles infligées. Elle fait également connaître les propriétés des plantes, des herbes, des racines et des potions.

**Invisibilité** : Permet de devenir invisible. Elle donne la possibilité de masquer la chaleur et l'odeur du corps, d'adopter les moeurs et de parler le dialecte de n'importe quelle ville visitée.

**Art de la chasse** : Avec cette discipline, le joueur pourra chasser pour se procurer de la nourriture (même dans le désert ou une région aride). Elle permet aussi de se déplacer très vite et avec agilité, évitant ainsi de perdre des points d'habileté lors d'une attaque surprise ou d'une embuscade.

**Exploration** : Permet de toujours choisir le bon chemin, de lire les langues étrangères, décrypter les symboles, reconnaître les empreintes et autres traces (même si elles ont été brouillées) et déceler la présence de la plupart des pièges. Elle permet aussi de repérer intuitivement le nord.

**Foudroiement psychique** : Permet d'attaquer un ennemi par la seule force de l'esprit. On peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat ordinaire et l'on dispose alors de 4 points supplémentaires d'habileté. À chaque utilisation du foudroiement psychique, le joueur perd 2 points d'endurance. Une forme atténuée, appelée *puissance psychique*, peut être utilisée contre un ennemi sans perdre des points d'endurance, mais elle ne procure que 2 points d'habileté supplémentaires. Le foudroiement psychique ne peut pas être utilisé si le total d'endurance est égal ou inférieur à 6.

**Écran psychique** : Permet de ne pas perdre de points d'endurance lorsqu'on est attaqué par un créature faisant usage de force psychique. Elle augmente les moyens de défense contre l'hypnose et les illusions surnaturelles.

**Nexus** : Permet de supporter la chaleur et le froid sans perdre de points d'endurance. Permet aussi de déplacer des objets par le biais de la pensée.

**Intuition** : Permet de deviner les dangers imminents, les intentions d'un inconnu et la nature des objets étranges. Permet aussi de communiquer par télépathie.

Finalement, avant de commencer l'aventure, il doit monter son équipement, jusqu'à un maximum de cinq items. Le joueur ne peut jamais porter plus de deux armes, et son sac à dos ne peut contenir plus de huit objets (à noter que les pièces d'or ne sont pas dans le sac à dos, mais dans une bourse portée à la ceinture). Il choisit parmi les items suivants :

**Épée** : (Arme). On la porte à la main.

**Arc** : (Arme). On la porte à la main.

**Carquois** : (Objet spécial) Contient six flèches. On le porte en bandoulière.

**Corde** : (Objet contenu dans le sac à dos).

**Potion de Laumspur** : (Objet contenu dans le sac à dos) Permet de reprendre 4 points d'endurance si on la boit à la fin d'un combat.

**Poignard** : (Arme). On le porte à la main.

**Lanterne** : (Objet contenu dans le sac à dos).

**Masse d'armes** : (Arme). On la porte à la main.

**Trois rations spéciales** : (Repas) Chaque ration représente un repas et occupe la place d'un objet dans le sac à dos.

**Trois graines de feu** : (Objet spécial) Lorsqu'on jette une de ces graines sur le feu, elle explose et brûle d'un feu vif. On les met dans la poche.

À tout moment dans le jeu, sauf dans un combat, le joueur peut échanger des objets qu'il possède ou s'en débarrasser. Les règles d'utilisation des objets sont les suivantes :

**Armes** Pour pouvoir les utiliser, il faut avoir choisi la discipline de la science des armes. Dans ce cas, si le joueur dispose d'une arme en bon état et qu'il est impliqué dans un combat avec un ennemi, il pourra ajouter 3 points d'habileté à son total. Un combat sans arme fait perdre 4 points d'habileté.

**Arcs et flèches** La flèche permet de frapper les ennemis à distance. Il faut un carquois pour contenir les flèches. Chaque fois qu'une flèche est utilisée, elle n'est plus récupérable. On ne peut pas utiliser les flèches pour les combats au corps à corps. Nous verrons plus loin que le lancer d'une flèche implique un nombre choisi aléatoirement. Si le joueur possède la science des armes dans ses disciplines, il ajoutera 3 points à cette valeur.

**Pièces d'or** Chaque fois que le joueur tue un ennemi et qu'il décide de fouiller son cadavre, il peut conserver les pièces d'or qu'il trouve.

**Nourriture** Si le joueur se trouve dans une situation où il doit prendre un repas et qu'il n'a aucune ration, il perdra 3 points d'endurance, sauf s'il maîtrise la discipline de la chasse.

Durant l'aventure, le joueur peut être impliqué dans plusieurs combats. À chaque fois, les

points d'habileté et d'endurance de l'ennemi seront spécifiés. Le joueur devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro ses points d'endurance, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'endurance. Chaque combat se déroule de la manière suivante :

1. Ajouter au total d'habileté du joueur les points supplémentaires associés à certaines disciplines.
2. Soustraire de ce total les points d'habileté de l'adversaire. Ce résultat représente le quotient d'attaque.
3. Un nombre aléatoire entre 0 et 9 est choisi. En utilisant ce nombre et le quotient d'attaque, on consulte la table de correspondance illustrée aux figures 1a et 1b, afin de déterminer le nombre de points d'endurance qui seront perdus par le joueur et l'ennemi.
4. On diminue les points d'endurance du joueur et de l'ennemi.
5. À moins qu'une possibilité de fuite soit offerte ou que des indications différentes soient fournies, on recommence un nouveau round de combat, en retournant à l'étape 3. On continue ainsi jusqu'à ce qu'un des deux combattants soit mort.

Si le joueur a la possibilité de fuir, il peut le faire à la fin d'un round, après avoir diminué ses points d'endurance.

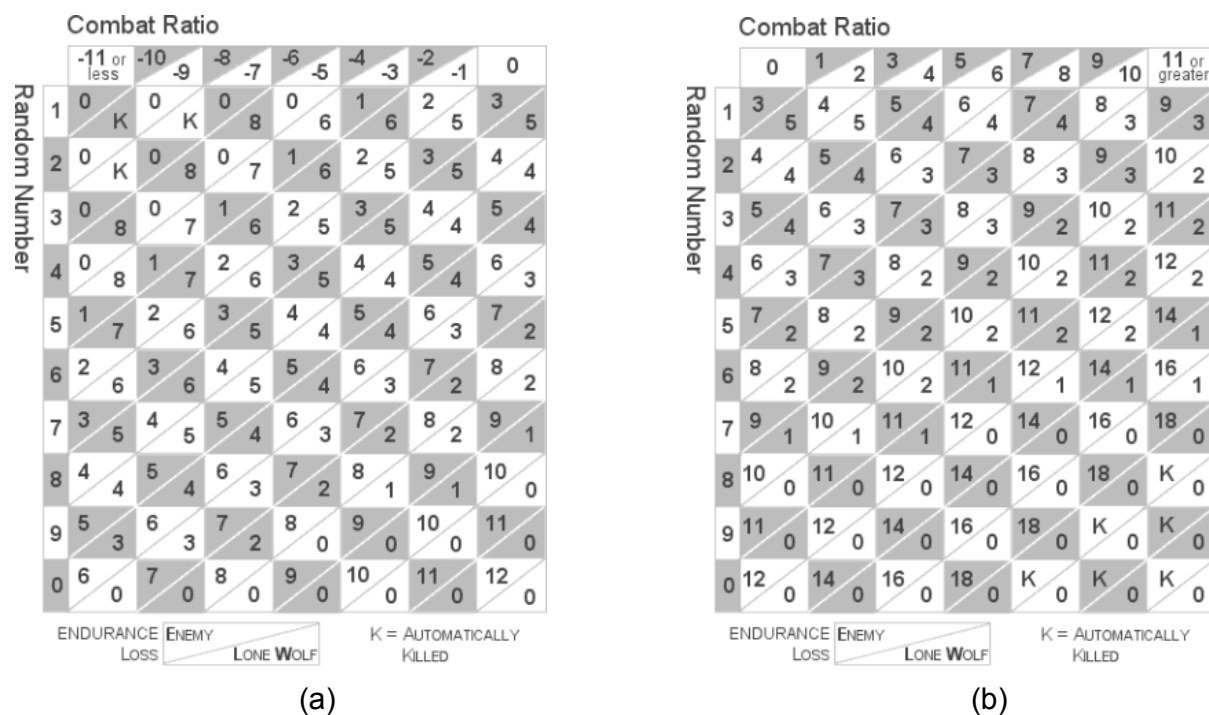


FIGURE 1 - Tables pour calculer pertes d'endurance

D'autres règles du livre-jeu original, comme les niveaux d'entraînement et les cercles de savoir Magnakaï, ne seront pas utilisées dans ce travail.

L'aventure se déroule comme suit. Le joueur commence au paragraphe 1 du livre. À

certain moments, il peut avoir des choix à faire, qui l'emmèneront à un autre paragraphe du livre. À d'autres moments, il sera engagé dans des combats, qu'il devra mener en suivant les règles citées précédemment.

## 4 Travail à réaliser

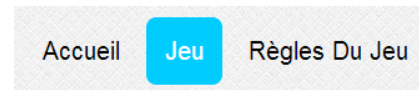
Dans le TP1, vous avez uniquement élaboré la structure de vos pages. Vous n'avez pas encore instauré une mise en forme pour vos différents éléments. Au cours du TP2, vous allez effectuer la mise en forme de votre site web à l'aide de CSS3.

Selon certaines directives, vous serez obligés de modifier votre structure initiale afin de répondre aux exigences.

Voici les directives de ce travail pratique :

- Donnez un style à votre menu de navigation. Vous avez le choix de le placer à l'horizontale en haut de page, à la verticale au côté gauche de la page, etc. À l'aide de CSS, la page actuelle doit clairement être indiquée dans le menu de navigation.

Par exemple,



- Donnez un style à votre formulaire d'initialisation du jeu.
- Dans la page de jeu (la page contenant l'histoire), vous devez créer une boîte contenant les statistiques de votre joueur. À l'aide de CSS, cette boîte devra être placée à droite de l'histoire, comme dans <http://www.projectaon.org/staff/eric/lw07.htm>.

En plus d'afficher les informations du joueur, vous devez également mettre un peu de vie dans la présentation de vos données. Par exemple, au lieu d'afficher "Points d'endurance", vous pourrez afficher une image d'un coeur qui représentera les points d'endurance. Montrez un peu d'originalité.

- Dans la page de jeu, vous devez créer un "bouton" nommé "Sac à dos". Lorsqu'on cliquera sur ce "bouton", une boîte apparaîtra au-dessus du texte de l'histoire. Cette boîte contiendra l'ensemble des éléments se trouvant dans votre sac à dos.

Cette boîte contiendra également une fonctionnalité pour la fermer. Par exemple, à l'aide d'un "bouton" 'X' en haut à droite de la boîte.

Cette boîte doit également être stylisée à l'aide de CSS. Elle doit avoir l'air d'un sac à dos

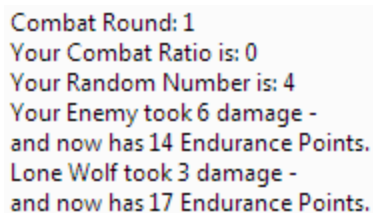
avec les différents éléments à l'intérieur du sac à dos. Il ne faut pas afficher uniquement une boîte avec une liste non ordonnée des éléments du sac à dos. Encore une fois, montrez votre originalité.

- En jouant à *Castle Death*, nous remarquons qu'il arrive des mises en situation au cours de l'histoire telles que : <<Vous venez de sauter dans la rivière pour fuir le monstre qui vous attaquait, et vous venez de perdre la moitié de vos items du sac à dos.>> Vous devez maintenant choisir quels items doivent être retirés du sac à dos. Lorsqu'une telle situation se produit, sa mise en forme doit absolument être différente du reste du texte.

Il en est de même pour la mise en situation où le joueur doit prendre une décision à la fin d'une page. Cette partie de prise de décision doit être différente du reste du texte. On doit bien remarquer la différence.

- Au cours de l'histoire, il arrive de voir certaines images, par exemple, la photo du monstre que vous devez affronter. Cette photo ne doit pas couper le texte en deux parties. Le déroulement de l'histoire (le texte) doit continuer à côté de la photo.
- Vous devez trouver une mise en forme pour les batailles. Chaque ronde de combat doit être bien distincte.

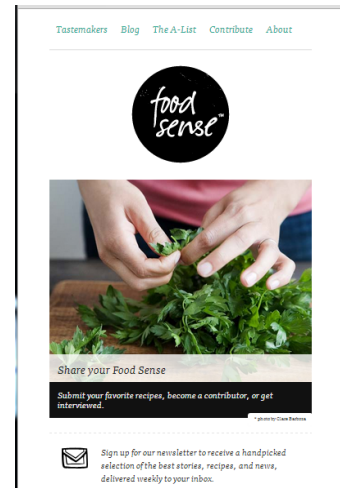
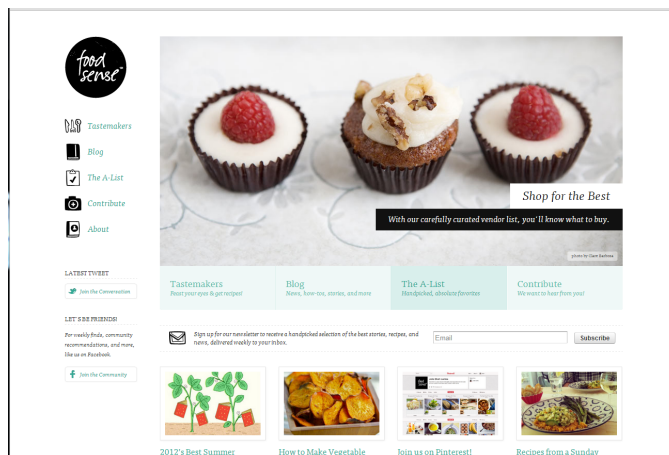
Voici un exemple d'information qu'on doit trouver dans une ronde de combat :

A screenshot of a text-based combat log. The text is displayed in a monospaced font with some words in red. It shows the results of a combat round, including the player's combat ratio, a random number, and damage dealt to both the player and the enemy, along with their remaining endurance points.

Combat Round: 1  
Your Combat Ratio is: 0  
Your Random Number is: 4  
Your Enemy took 6 damage -  
and now has 14 Endurance Points.  
Lone Wolf took 3 damage -  
and now has 17 Endurance Points.

Cependant, vous devrez appliquer une mise en forme pour ces informations.

- Finalement, vous avez également la responsabilité de rendre votre site web adaptatif. Voir le lien : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Responsive\\_Web\\_Design](http://fr.wikipedia.org/wiki/Responsive_Web_Design)  
Exemple d'un site web adaptatif → Simplement agrandir ou réduire la fenêtre sur votre fureteur pour voir le résultat : <http://foodsense.is/>



## 5 Évaluation

Globalement, vous serez évalués sur la qualité de votre mise en forme CSS. Plus précisément, le barème d'évaluation est le suivant :

Exigences	Points
Menu de navigation	10
Formulaire d'initialisation du jeu	10
État courant du joueur	10
Sac à dos	10
Prise de décision dans le livre	10
Continuation du texte à côté de l'image	10
Présentation des combats	10
Site web adaptatif	10
Originalité et qualité globale	20

## 6 Direction de la remise

1. Pour la remise, on demande de placer votre code CSS3 et HTML5 dans un dossier nommé : TP2\_*matricule1\_matricule2*.

Vous devez ensuite compresser votre dossier (votre choix de compression) pour la remise sur Moodle avant **23h55 le dimanche 29 septembre 2013**.

2. Vous devrez également créer un fichier nommé *temps.txt* à l'intérieur du dossier de votre projet. Vous indiquerez le temps passé au total pour ce TP.
3. Vous verrez un **champ texte** lors de la remise sur Moodle, où vous spécifierez les **noms** et **matricules** des membres de l'équipe.

La politique pour les travaux pratiques remis en retard: -20% pour chaque jour de retard.

Bonne chance!