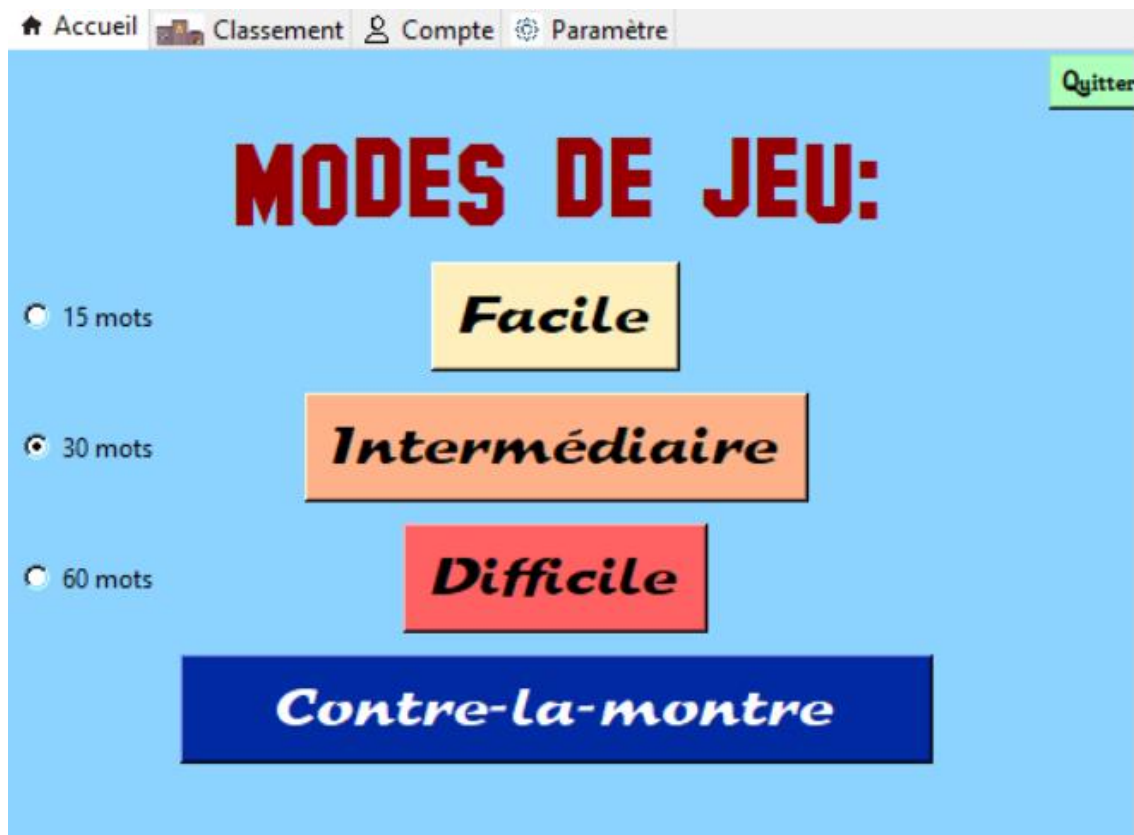


Rapport projet d'IHM



ROS Jérémy et LE NAOUR Corentin

L'équipe :

Notre équipe pour ce projet est un duo composé de Jérémy Ros et Corentin Le Naour. Nous sommes tous les deux en 2^{ème} année du cycle préparatoire. Avec comme choix d'élective les bases de données pour Jérémy et ITW (introduction aux technologies du web) pour Corentin.

Pour les prochaines années, nous avons des objectifs très similaires, c'est-à-dire de rentrer en 3^{ème} année en alternance dans la filière informatique application. Cet atelier nous a donc été très utile pour la suite de nos études, car c'est totalement en rapport avec la filière que l'on souhaite faire.

Présentation du jeu :

Au départ, nous avons eu plusieurs idées comme un puissance 4, un site de pari, un calendrier ou encore un Typing Speed. De ces quatre idées nous en avons retenu le Typing Speed grâce à la diversité des pages à mettre dans l'application comme une page d'accueil, un classement, des différents niveaux ou des paramètres.

En quoi consiste le jeu ?

Donc comme on peut le voir dans les schémas ci-dessous, il y a différents niveaux/ modes de jeu. Pour les niveaux faciles, moyens et difficiles, il suffit de saisir dans le cadre prévu à cet effet une liste de mot qui défile sur la droite le plus vite possible. Plus les niveaux est élevé, plus les mots à saisir sont « inhabituels » voir même il n'existe pas. Pour passer au mot suivant il suffit d'appuyer sur la touche espace.

Pour le mode de jeu contre-la-montre, il faut écrire le plus de mots en 60 secondes d'une liste de mots plus ou moins difficile.

De plus en fonction des performances, il y a un classement des 10 meilleures performances en fonction de la précision de la saisie et de la rapidité en mot par minute.

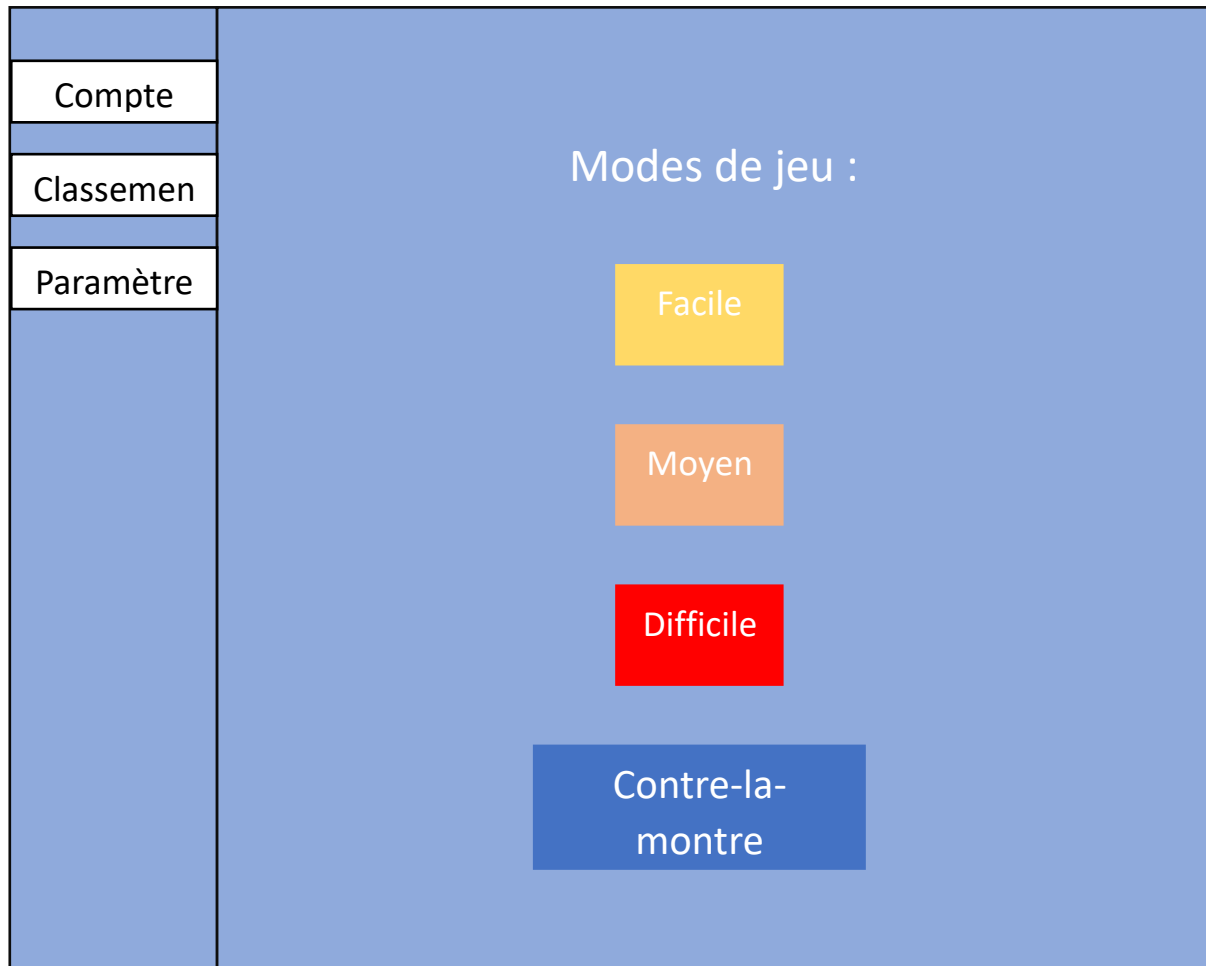
Comment jouer ?

Tout d'abord, il faut ouvrir la page de connexion, si vous n'avez pas de compte, créez-en un. Une fois le compte créer vous êtes redirigé vers l'accueil du jeu. Si vous voulez modifier le fond du jeu allez dans l'onglet paramètres. Si vous voulez modifier votre nom ou votre mot de passe, allez dans l'onglet compte. Une fois à l'aise, vous pouvez jouer dans le mode de jeu que vous souhaitez. Attention, dans le mode difficile certains mots n'existent pas et d'autres sont des chaines de caractères spéciaux. Il vous reste maintenant à saisir les « mots » le plus vite possible. Une fois les premières parties faites par plusieurs comtes, vous pouvez consulter le classement des meilleures performances dans l'onglet classement.

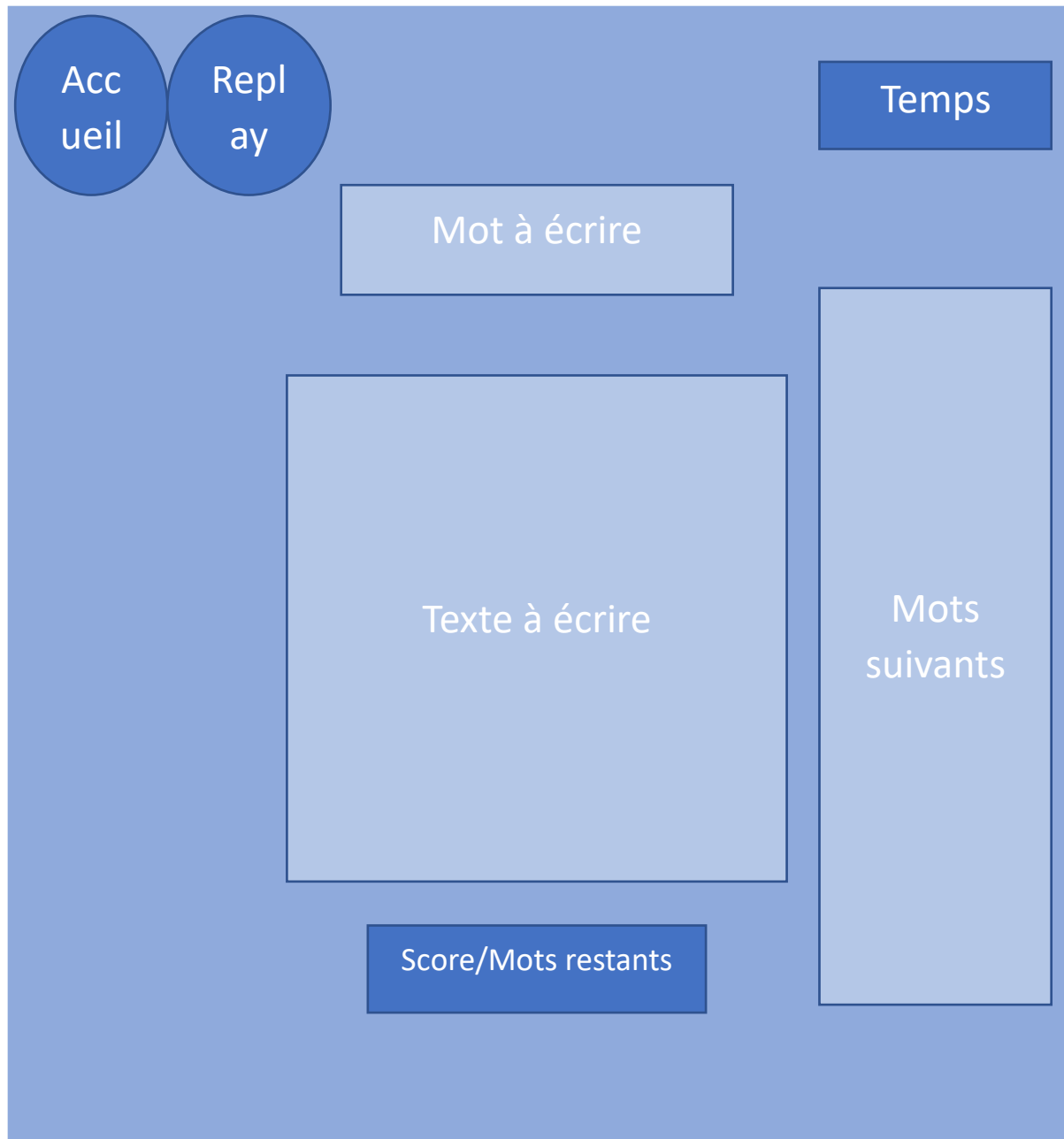
Schéma du design de départ :

Nous avons fait les schémas de plusieurs pages pour que le jeu soit le plus complet possible :

- Accueil :



- Interface de jeu :



- Compte :

Accueil	Changer de nom	
	Nom	<input type="text"/>
Classement	Nouveau nom	<input type="text"/>
	Changer de mot de	
Paramètres	Nom	<input type="text"/>
	Mot de passe	<input type="text"/>
	Nouveau mdp	<input type="text"/>


- Classement :

Accueil				
Compte				
Paramètres				
	nom	Mot par min	nom	Precision

- Paramètres :

	Changer la police
Accueil	<input type="text"/> ▼
Compte	
Classement	Changer la taille
	<input type="text"/> ▼
	<input type="button" value="Valider"/>
	Changer la couleur
	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Valider"/>

- Ainsi qu'une page de connexion et de création de compte :

Connexion	Créer
Nom d'utilisateur : <input type="text"/>	Nom d'utilisateur: <input type="text"/>
Mot de passe : <input type="password"/> 	Mot de passe: <input type="password"/>
Confirmation mot de passe: <input type="password"/>	
<input type="button" value="Pas de compte ?"/> <input type="button" value="Se connecter"/>	<input type="button" value="Créer le compte"/>

Répartition des tâches :

Tâches de Jérémie :

- Page de connexion
- Structure/fonctionnement du jeu (chronomètre, score, classement, saisie)
- Fichiers textes utiles au jeu
- Commentaires

Tâches de Corentin :

- Design du jeu (répartition des boutons, des frames, boutons...), des onglets classement, compte, paramètres et des pages de connexions/créations
- Page de création de compte
- Page paramètre
- Fichiers textes utiles au jeu
- Commentaires
- Rapport

Avec une entraide dans le groupe lorsque l'autre en avait besoin.

Objectifs/Réalisations

- Accueil :
 - 4 boutons pour chaque mode de jeu : ✓
 - Une Paned Window (notebook à la place) : X
 - Accès aux autres pages : ✓
 - Modifier icon de la fenêtre : ✓
 - Bouton quitter pour quitter le jeu : ✓
- Classement :
 - 2 classements (un par mot par minute et un par précision) : ✓
 - Modifier les classements en fonction des performances : ✓
- Compte :
 - Modifier le nom d'utilisateur : ✓
 - Modifier le mot de passe : ✓
- Paramètres :
 - Modifier la police du mot à écrire : ✓
 - Modifier la taille du mot à écrire : ✓
 - Modifier la couleur de fond du jeu : ✓
- Interface de jeu :
 - Mot s'affiche en rouge lorsqu'il y a une erreur : ✓
 - Mot valider à l'appui sur espace : ✓
 - Dès que le mot est terminé il part et le suivant vient : ✓
 - Le chronomètre commence à l'appui de la première touche : ✓
 - Liste des mots suivants qui défilent (manque de temps) : X
 - Bouton accueil : ✓
 - Bouton recommencer : ✓
 - Affichage d'un chronomètre/ compte à rebours : ✓

Difficultés rencontrées :

Nous avons eu quelques difficultés à réaliser ce qu'on a produit :

- Création d'un tableau : réalisation à l'aide de PanedWindow
- Mettre un lien hypertexte dans l'application
- Lié les différents fichiers entre eux : utilisation de `subprocess.call([sys.executable, , 'nom du fichier', args])`
- Création des différents comptes
- Modification des mots de passe et noms d'utilisateurs
- Manipulation des fichiers.txt (remplacer des éléments, supprimer un élément d'une ligne)
- Modifier la couleur du background de l'interface à partir des paramètres
- Mettre une icône en fenêtre (mettre en .ico)
- Gérer le nombre d'erreur exacte lorsqu'il y a une faute dans la saisie
- Recherche des erreurs dans le code car à la fin il devenait long
- Le jeu n'acceptait pas les accents donc on a utilisé '<KeyPress>' au lieu d'une liste de commande
- Figé la fenêtre, on a donc utilisé `root.resizable(0,0)`
- En fonction des PC, les polices ne s'affichent pas forcément

Par rapport à Tkinter et à Python, on a appris qu'il existait de nombreuses fonction qui faisait la même chose mais ne marchait pas comme on le souhaitait. Par exemple, pour lier 2 fichiers nous avons utilisé plusieurs fonction différentes avant de trouver celle qui nous fallait.