

## Prototype d'UI

SECTION :	Conception et Réalisation de Jeux Vidéo
ENSEIGNANTE :	Selene Tonon
MATIÈRE :	Programmation Gameplay
DATE DE L'ÉPREUVE :	3 novembre 2021
DURÉE DE L'ÉPREUVE :	1h50



### ÉNONCÉ DU SUJET :

Programmez un prototype d'interface graphique de phase de combat de RPG en HTML5/CSS3.  
 Considérez qu'une équipe de développement devra pouvoir exploiter votre rendu, pour produire en javascript un prototype fonctionnel.

### SUPPORTS AUTORISÉS :

- Documentation (W3schools, developer mozilla)
- Supports & notes de cours

### TRAVAIL ATTENDU :

- Choisissez des éléments d'interface graphique et des sprites de personnages & de monstres sur [OpenGameArt](https://opengameart.org/) afin de les exploiter.
- Affichez en bas de l'écran (et centré horizontalement) les 4 blocs caractérisant les personnages joués, détaillant leur nom, leurs points de vie et points de mana. Ajoutez à chacun de ces blocs une information (sous forme d'icône) permettant d'avoir un retour sur leur état actuel (empoisonné, paralysé, mort, etc). Cette information devra figurer à côté du nom du personnage (mais n'en fait pas partie).
- Affichez sur la gauche de l'écran les différents ennemis (3). Ils ne doivent pas être recouverts par les blocs d'informations sur les personnages. Ils ne peuvent être que max. 2 sur la même ligne verticale, doivent faire partie d'une même classe, et être identifiés de façon unique.
- Affichez les 4 personnages joués sur la droite de l'écran, faisant face aux ennemis. Ils doivent être tous les 4 sur la même ligne verticale, faire partie d'une même classe, et être identifiés.
- Affichez une fenêtre de choix d'action (attaque, défense, magie, item), à un endroit que vous jugez pertinent. Cette fenêtre ne pourra se superposer ni avec les informations sur les personnages (HP, MP, etc), ni avec les assets représentant les monstres ou les personnages. On prévoit qu'elle disparaîtra probablement quand les actions auront toutes été choisies.
- Affichez une fenêtre de dialogue permettant aux personnages de parler ou au jeu de signaler l'attaque en cours de réalisation. Elle pourra éventuellement se superposer à un ou plusieurs autres éléments, selon votre jugement.
- Faites en sorte que lors du passage du curseur de la souris sur une des actions de la fenêtre de choix d'action, l'option en question soit mise en valeur, telle une pré-sélection.
- Faites en sorte que lors du passage du curseur de la souris sur un monstre, on ait un affichage de son nom et de ses points de vie (restants / totaux). Cet affichage disparaît quand le curseur s'éloigne du monstre.

### **Consigne commune à chaque point :**

Chaque fenêtre doit faire partie d'au moins une classe et posséder un identifiant unique. Chaque information (valeur de points de vie, nom de perso ou de monstre, statut... doit avoir un id unique).

### BARÈME :

Critères d'évaluation	Notation
Programmation - Chaque fonctionnalité	/2 pour un total de 16 points
Programmation - Qualité maintenabilité et clarté du code, commentaires	/2
Programmation - Pertinence et cohérence aspect global, exécution, soin du détail	/2
Note globale	/20