**SOURCES**

Sources images : flaticon, photos prises par nous-même et images libres de droit

Sources codes : Nous avons récupérer la bibliothèque et des codes sources leaflet, des codes utilisés dans le cours et les exercices vus en classe. Nos autres sources d’inspiration pour le code sont diverses. Tout ce qui s’est inspiré d’un code déjà existant a été largement modifié. Si notre code se rapproche pour autant d’un code existant nous nous en excusons mais cela est involontaire (sinon nous l’aurions cité).



**HISTOIRE**

1 Objet code

2 Objet récupérable

3 Objet bloqué par un code

4 Objet bloqué par un autre objet

**Initialisation :**

Départ avec un zoom de la carte sur le campus et les vélos cassés affichés.

**PHASE DE JEU**

Le joueur doit zoomer sur l’école pour voir apparaître les vélos cassés (velos\_casses.png).

Lors du click msg (popup = indice) : « Il me semble que les ENSGagés ont acheté des outils pour les mettre à disposition de tout le monde. »

+ affichage de *l’objet solution* : cadenas.

Le joueur doit zoomer sur l’aile Laplace et trouver la porte verrouillée par un cadenas(cadenas.png) avec l’indication « Le code est la date de la création de l’Académie du Climat de Paris, Place Baudoyer à côté de l’hôtel de ville de Paris » + affichage de *l’objet solution* : plaque.

Le joueur doit zoomer sur le bâtiment et trouver une plaque (plaque.jpg) avec la date attendue : *objet débloquant* 2021 (validation du formulaire).

Le joueur doit débloquer le cadenas (si code juste, la plaque disparaît), *l’objet libéré* boite à outils (outils.png) apparaît (également *l’objet débloquant* des vélos cassés).

Si le joueur click dessus elle se met dans l’inventaire. S’il la sélectionne puis click sur vélos cassés, les vélos se réparent vélos réparés (velos\_repares.png) (*objet libéré* des vélos cassés).

Le joueur doit cliquer dessus et les vélos réparés se mettent dans l’inventaire.

Cela provoque un **msg d’alerte APPEL** : « appel entrant Lisa ». L’utilisateur doit cliquer sur le message et cela déclenche un audio (ou texte) : « Coucou Claire, c’est Lisa. Pour notre premier voyage à travers la France, j’ai une idée. Je me dis que ça serait sympa de découvrir une région. J’ai toujours voulu aller au festival des vieilles charrues ! Ça te dit qu’on y aille ? »

+ **affichage** de l’objet place id = 6

Avec l’indice audio, le joueur doit zoomer sur la Bretagne sur Carhaix-Plouger pour voir la place (place.png) bloquée par un code. En cliquant, popup avec indice et formulaire pour rentrer un code à 4 chiffres. L’indice : « J’avais prévu qu’on aille voir la plus grande fierté des Montois avant de commencer le tour de Bretagne. ». L’objet place libère alors *l’objet solution* photo du mont saint Michel.

L’utilisateur doit se rendre au Mont-St Michel, une fois sur place une photo du mont saint Michel (photo\_mont.jpg) apparait à l’écran avec un chiffre (première partie du code) et un panneau pour indiquer la prochaine direction cachés (Dinan) dans l’image. Le click libère l’objet Dinan : *objet solution*.

L’utilisateur doit zoomer sur Dinan où l’objet Dinan composé d’une photo renseigne sur la dernière partie du code (chiffre caché dans l’image). Ces deux objets solutions permettent au joueur de débloquer la place (place.png) : *objet bloquant* 5712.

Cet objet place libère un *objet libéré* carte postale.

Le click le met dans l’inventaire car objet récupérable (la carte postale donne un indice sur la localisation de la « côte sud »).

Music-**audio ou texte à défaut d’audio** « Merci, c’était vraiment chouette ce festival et nos petites visites pour y aller aussi. On continue le tour vers l’ouest en allant à Crozon, ça te va ? parce que la carte postale donne vraiment envi ».

+ affichage de l’objet ?

Si l’utilisateur zoom vers la presqu’île de Crozon il trouve un bon (bon.png) (objet code) pour une crêpe à Concarneau qui bloque récupération crêpe.

Si l’utilisateur zoom sur Concarneau il trouve objet crêpe (crepe.png) bloqué. S’il clique dessus il la place dans l’inventaire, le chrono de la partie est coupé et un audio/texte se déclenche. « Miam, merci Malo, c’était bien bon. Merci pour ce voyage, on rentre à Champs maintenant ? » Puis la page des résultats perso s’affiche.

Listes objets récupérables :

* Boite\_outil
* Velo\_repares
* Carte\_postale
* crepe