

TP 2 - MÉMO LoL (1/3)

Présentation du TP

Dans ce TP, il est question de développer le jeu du memory en utilisant les données du jeu League Of Legends (LoL) dont la présentation du jeu est disponible ici ¹. Ce jeu propose à 10 joueurs de s'affronter en 5 contre 5, chacun incarnant un champion et devant protéger une base tout en essayant de détruire la base ennemie. Riot Games™ (l'entreprise qui a créé ce jeu) a mis à disposition une API pour récupérer les données du jeu. Notamment les données concernant les champions disponibles. Nous proposons ici de développer le jeu du memory en utilisant ces données pour que les cartes représentent des champions du jeu LoL. Le jeu du memory consiste à avoir un nombre paire de cartes faces cachées présentées au joueur. Celui-ci doit retrouver les paires de cartes correspondantes. Pour cela il peut retourner simultanément 2 cartes. Si celles ci correspondent (le nom du champion est le même) alors la paire reste retournée. Sinon les deux cartes sont remises faces cachées et le joueur tente de retourner une autre paire de cartes. Le jeu se terminer lorsque toutes les paires sont trouvées.

Objectif de la première partie de ce TP : Réaliser l'interface du jeu de memory avec le framework CSS Bootstrap (v3.3.7) et le pré-processeur CSS Less.js (v2.7.2) en utilisant les données du jeu League Of Legends.



1. <http://euw.leagueoflegends.com/fr>

1 Interface

Cette première partie se concentre sur la mise en place de l'interface statique de l'application. Il faut d'abord créer un plateau de jeu avec des cartes pré-sélectionnées et ensuite créer les animations qui seront utilisées pendant le déroulement de la partie. Seuls HTML et CSS seront utilisés pour cela.

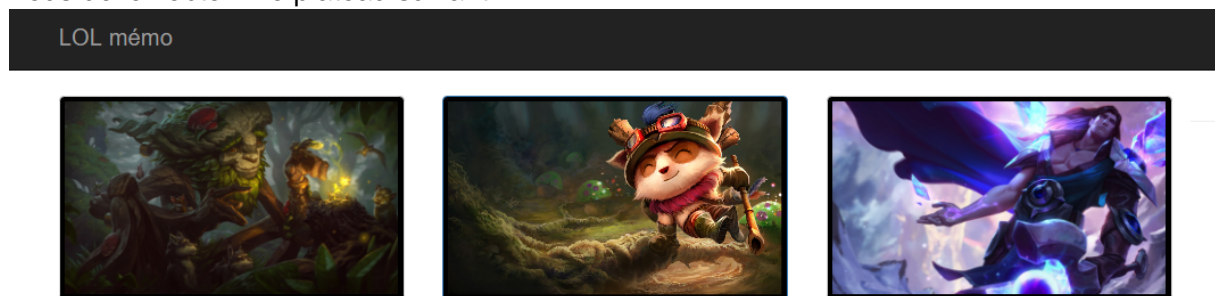
1.1 Mise en place de l'interface

1.1.1 Cartes de champions

En utilisant les frameworks Bootstrap² et LESS³ vus en cours, vous devez mettre en place l'interface présentant le plateau de jeu. Ce plateau comprend 3 cartes représentant 3 champions de LoL. Pensez à utiliser le système de "grid" de Bootstrap pour rendre votre application *responsive*. Vous utiliserez les liens suivant pour les images :

- https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Ivern_0.jpg
- https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo_0.jpg
- https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Taric_0.jpg

Vous devez obtenir le plateau suivant :

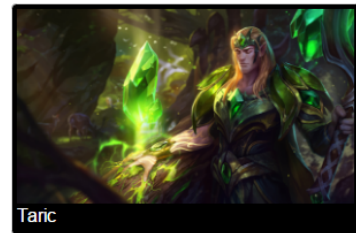
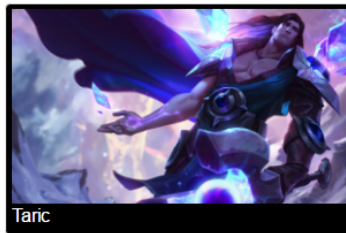
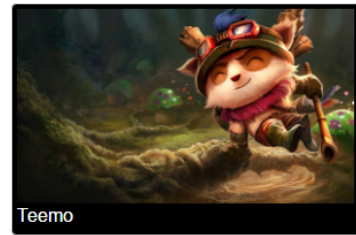
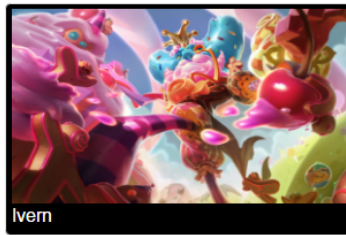
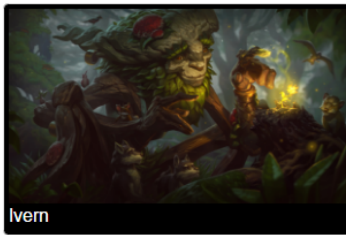


Copyright © Web2 L3 UT2J

1.1.2 Paire de cartes

De la même manière, rajoutez 3 cartes correspondantes à ces cartes. Pour cela vous utiliserez une autre image du même champion en remplaçant le "_0" à la fin du nom du fichier par un "_1"⁴. Afin de permettre l'identification du héros (qui n'est pas toujours évidente sur les images) vous ajouterez le nom du champion en dessous de l'image. Vous obtenez alors le rendu suivant :

2. <https://getbootstrap.com/>
3. <http://lesscss.org/>
4. Par exemple https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Ivern_1.jpg

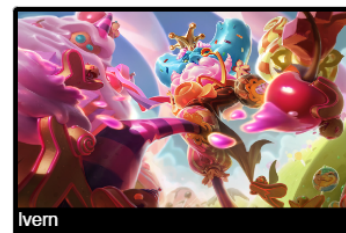


Copyright © Web2 L3 UT2J

1.1.3 Dos des cartes

Par défaut les cartes sont affichées face cachée. Pour cela il faut donc afficher une image par défaut (de votre choix) et afficher la carte (et le nom) du champion que lorsque la souris survol la carte. Comme l'exemple suivant :

LOL mémo



Copyright © Web2 L3 UT2J

1.2 Animations CSS3

1.2.1 Animation des cartes

Dans cette partie nous allons utiliser les fonctionnalités du CSS3 afin de générer une animation pour simuler l'effet de "retournement d'une carte"⁵. Exemple :

1.2.2 Animation du plateau (Bonus)

Faire une animation d'introduction du plateau. Par exemple animez les cartes pour simuler leur arrivé par la gauche. Soyez créatif !

5. Indice : http://www.w3schools.com/css/css3_3dtransforms.asp