

Air France

Licence PRISM 2020
IUT d'Orsay

Projet développement
Multi-support

Dharehsaw l'escargot

Un jeu dont vous êtes le héros



Sommaire

Présentation du projet

1. Johann Marais
2. Hervé Muller & Jean-Christophe Couvez
3. Anabelle E Sousa & Elodie Hobet
4. Thierry Martini & Yvan Maudet
5. Mathias Pascual
6. Vanessa Cazabonne & Boris Mihajlovic
7. Raphaël Dompé
8. Noémie Ferdinand
9. Paula Lemonnier & Dhareshsaw Junkeesaw

Conclusion par le chef de projet



Jeu dont vous êtes le héros



Développement multi-support



Travail en équipe/binôme/autonomie

Présentation du projet

1

Johann Marais
chef de projet

GITHUB

- PAGES UTILES
 - Activité Partielle AF
 - Questions/Réponses
 - Calendrier des réu + CR
 - Gitflow
 - Trucs et astuces

- TACHES PRINCIPALES
 - ANALYSE
 - Cahier des charges
 - Benchmark
 - Indicateurs
 - Gestion des risques
 - PBS et WBS
 - Gantt initial
 - Jalons et livrables
 - Interviews
 - CONCEPTION
 - Cas d'utilisation
 - Composants Ionic
 - Convention de nommage
 - Entités
 - Sauvegarde
 - Inventaire d'objets
 - Maquettes
 - Personnages
 - Scènes
 - Scénario
 - Personas
 - Structure hiérarchique des tâches
 - Charte graphique
 - Bibliothèque d'histoires
 - DEVELOPPEMENT
 - Comp. character
 - Page inventaire
 - Page scene
 - Page issue combat
 - Historique partie
 - Règles du jeu
 - Footer
 - Bande son
 - EVALUATION
 - Tests utilisateur
 - Gantt final
 - Soutenance

En binôme avec
Anabelle E Sousa

CODE

- Gestion des versions

WIKI

- Centralisation de l'information
- Pages éditables par tous
- Menu personnalisable

PROJET

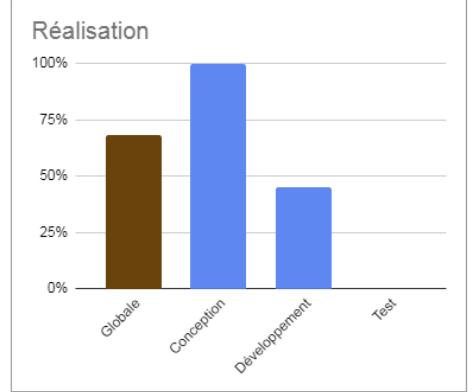
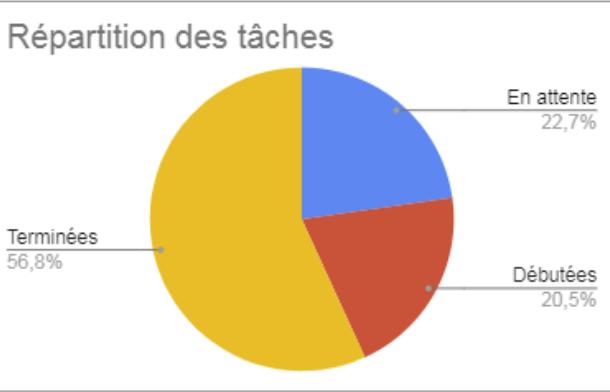
- Board Kanban

PLANNING DES TACHES

GOOGLE SHEET

- Modifiable en ligne
 - Timeline horizontale et verticale
 - Diagramme de Gantt

INDICATEURS



RETEX

- Risques rencontrés
- Changements opérés
- Chronologie de la charge de travail

Risques	
Organisationnel (absentéisme)	Rencontré
Dépassement délais	Rencontré
Disponibilité du réseau internet	
Pannes ordinateurs portables	
Interprétation erronée du sujet	
Périmètre des tâches flou	
Scénario labyrinthe	
Fonctionnalités trop nombreuses	
Inexpérience de chefs de projet	Rencontré
Inexpérience des développeurs	Rencontré
Nb de risques rencontrés	4

Changements	
Pas de sauvegarde automatique	
Pas de bouton pour quitter l'application	
Pourcentage de progression	
Nombre de scènes	
Charte graphique	
Gestion de la clé	
Musique et voix off	
Nb de changements	6

CAHIER DES CHARGES

- Document IUT
- Réunions
- Longueur contenue

Sommaire :

-
- [1 Objectif du projet](#)
 - [2 Description du projet](#)
 - [3 Fonctionnalités attendues](#)
 - [4 Contraintes du projet](#)
 - [5 Déroulement du projet](#)
-

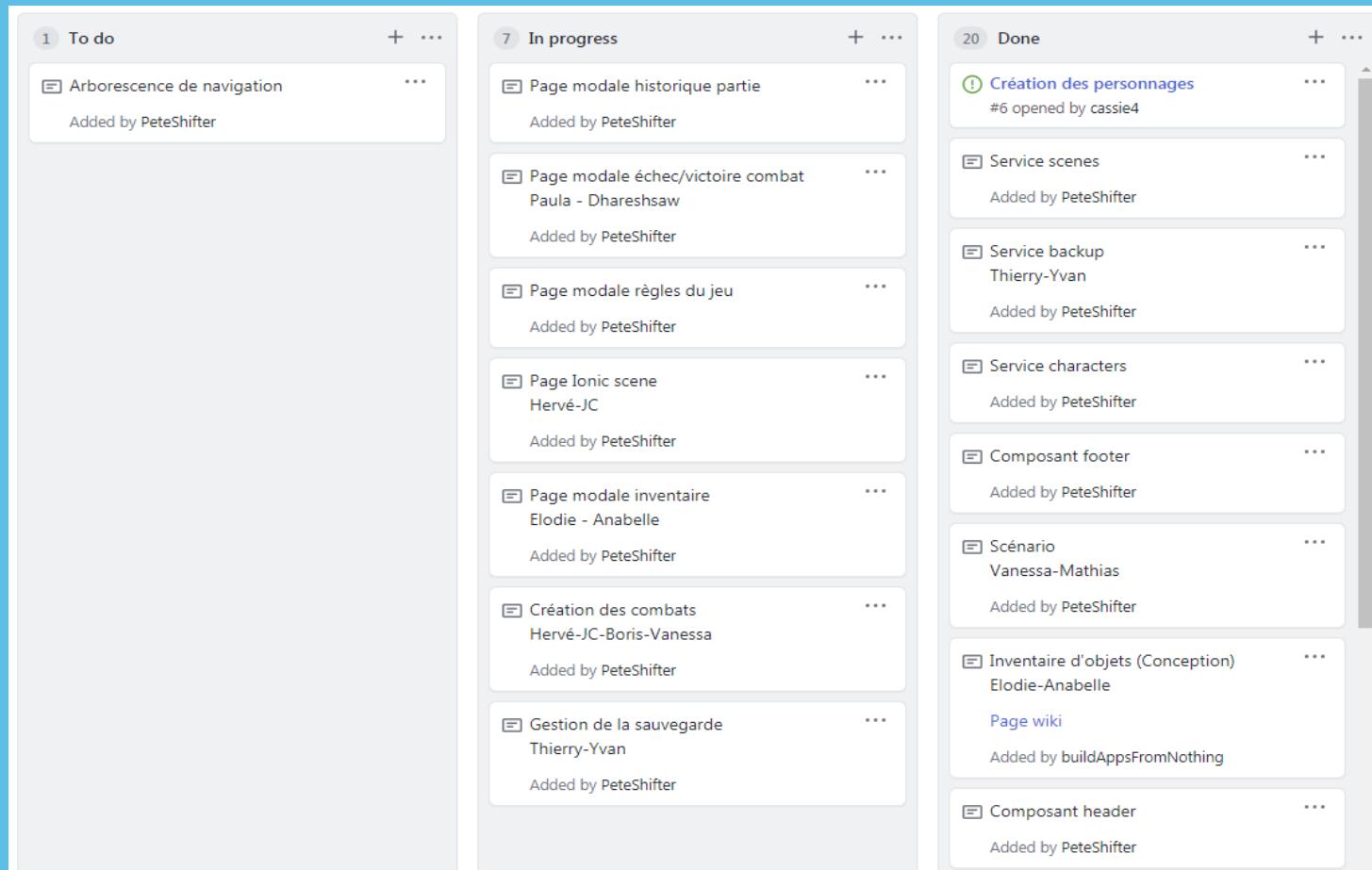
1. Objectif du projet

Il s'agit de créer une application de type **livre-jeu** (aussi connu sous le nom de livre dont vous êtes le héros, marque déposée par Gallimard). Les livres-jeux sont des livres dont les paragraphes sont numérotés. À la fin de la lecture d'un paragraphe, le lecteur a le choix entre plusieurs possibilités, représentant les actions du personnage qu'il incarne. Ces possibilités renvoient à d'autres paragraphes, qui développent les conséquences des choix du lecteur. Les paragraphes ne sont donc pas lus dans l'ordre des numéros, et chaque lecteur ne lira pas les mêmes paragraphes, puisqu'il ne fera pas les mêmes choix. Sur ce modèle, l'application devra proposer un mode de récit non linéaire.

L'application aura pour nom **Dhareshsaw l'escargot**, nom du héros que le joueur incamera.

2. Description du projet

KANBAN BOARD



- Méthode Agile Jira AF
- Responsabilité du binôme
- MAJ réunion hebdo

Animation reunions et ateliers



COMPTE RENDUS

- Réunions
- Ateliers
- Cours dev multi-support
- Cours IHM

Projet Dhareshsaw l'escargot 🐌 Compte-rendu

📅 11/05/2020 ⏲ 08:30 ⏳ 1:00

Animateurs	Participants	Destinataires
Johann	Anabelle, Boris, Dhareshsaw, Elodie, Hervé, Jean-Christophe, Paula, Raphaël, Thierry, Vanessa, Yvan	Toute l'équipe

Ordre du jour :

- ▶ Avancement des tâches de conception
- ▶ Plannification des tâches de développement

Points marquants :

- Risque de conflit Git si plusieurs personnes travaillent sur les mêmes fichiers.
- Rappel sur l'importance de commenter son code.

Décisions :

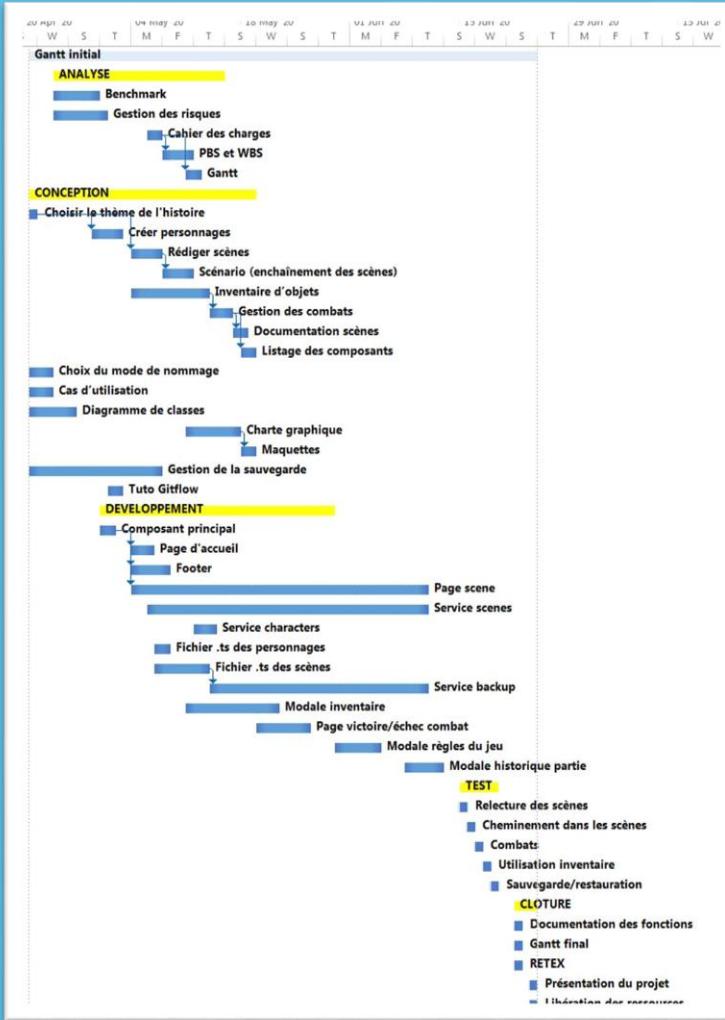
- Simplification de la scène d'Yvan : suppression du choix de direction en fonction du lancer de dé.
- Quand on ajoute/modifie du code sur un fichier créé par un autre binôme, on prévient ce dernier.
- Stockage des images d'illustration (avatars, scènes) dans le dossier **assets**. Pas de sauvegarde en BdD.

To do :

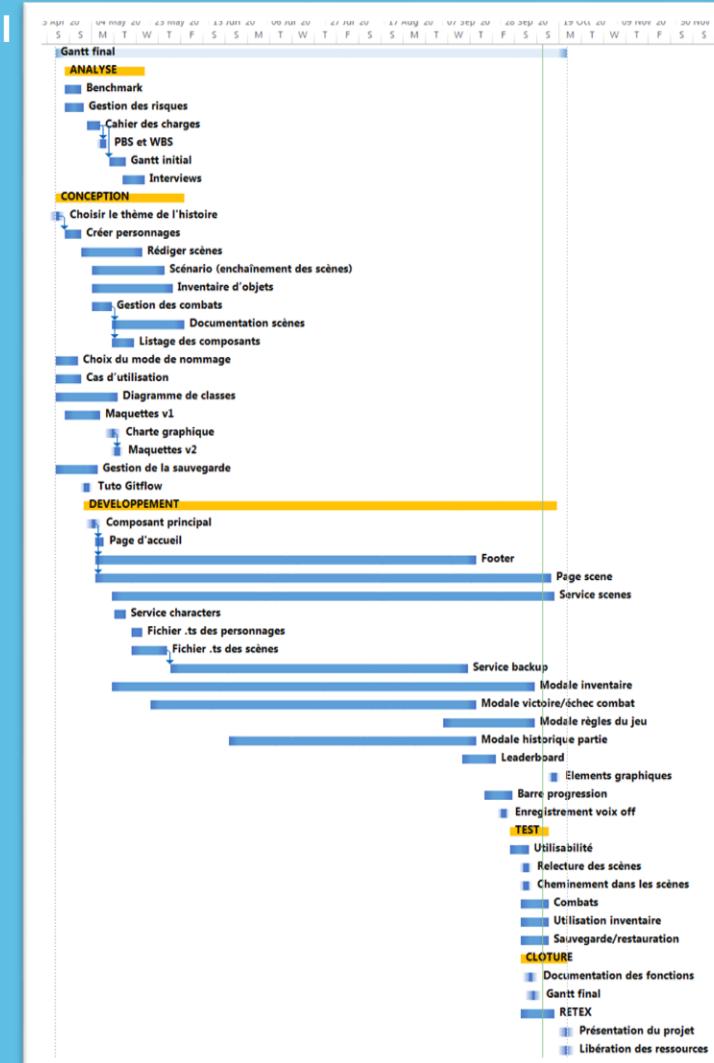
- 1 Les binômes se positionnent sur le planning des tâches de dev et renseignent des dates prévisionnelles
- 2 Donner des retours à Vanessa et Mathias sur les scènes et le scénario Twinery

Diagrammes de Gantt

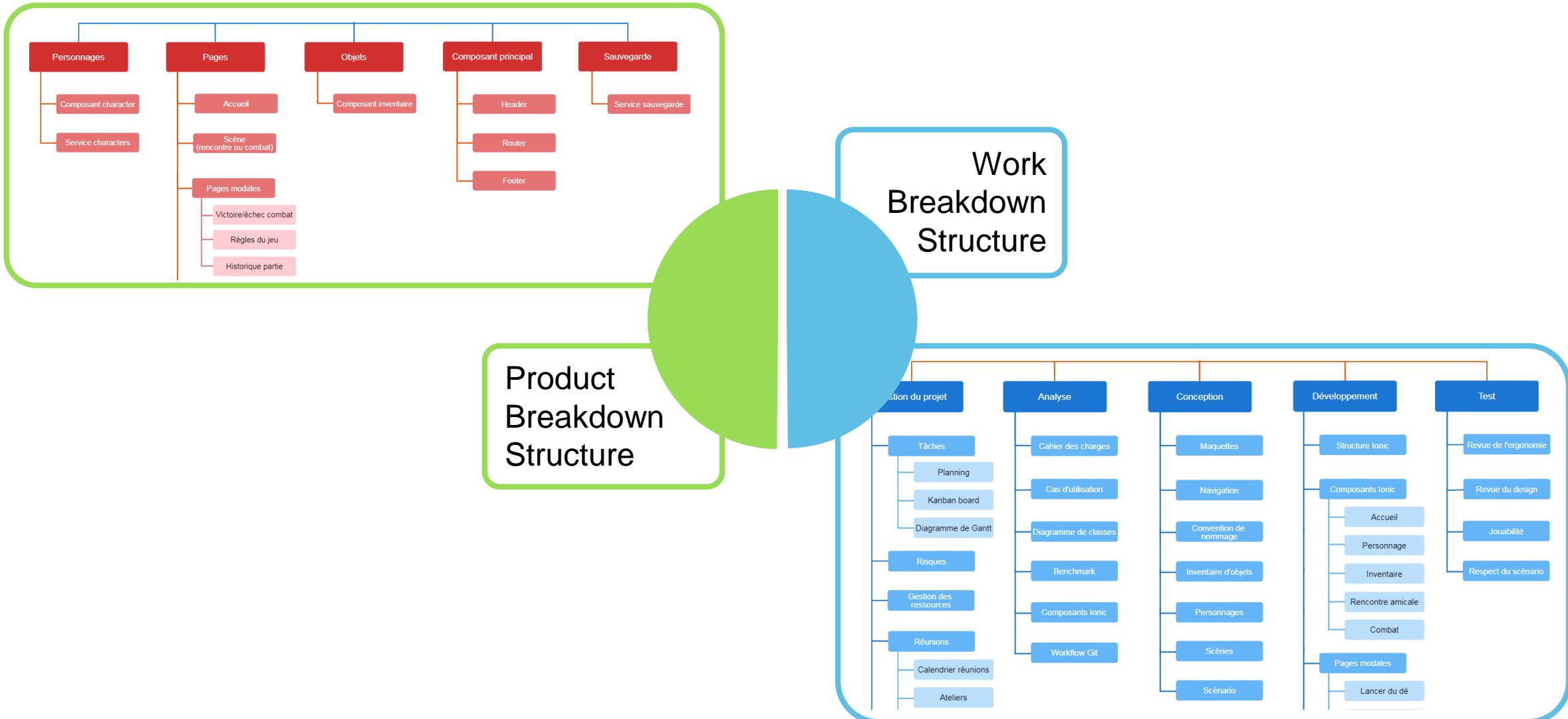
Initial



Final

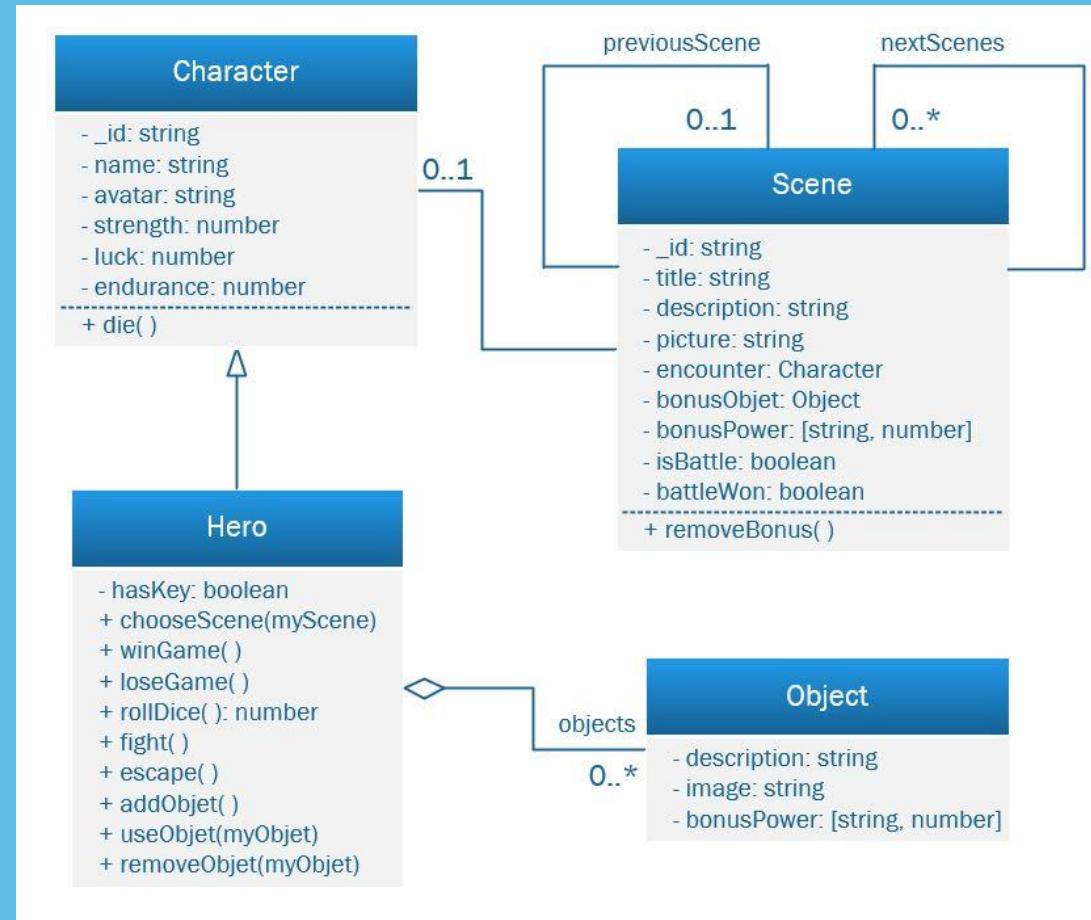


PBS et WBS



MODELE DE DONNEES

En binôme avec
Mathias Pascual



TUTORIEL GITFLOW

Création branche feature

```
D:\Git test\test>git branch features/feat01
D:\Git test\test>git checkout features/feat01
Switched to branch 'features/feat01'
D:\Git test\test>git branch
  develop
* features/feat01
D:\Git test\test>
```

On crée une branche dans le "dossier" des features avec git branch.

On se place sur la nouvelle branche avec git checkout.

Git branch permet de vérifier qu'on est sur la bonne branche.

```
D:\Git test\test>md src
D:\Git test\test>cd src
D:\Git test\test\src>echo PeteShifter > fichier01.txt
D:\Git test\test\src>more fichier01.txt
PeteShifter
D:\Git test\test\src>
```

On peut alors commencer à créer ses fichiers (ici fichier01.txt contenant "PeteShifter").

Résumé des commandes :

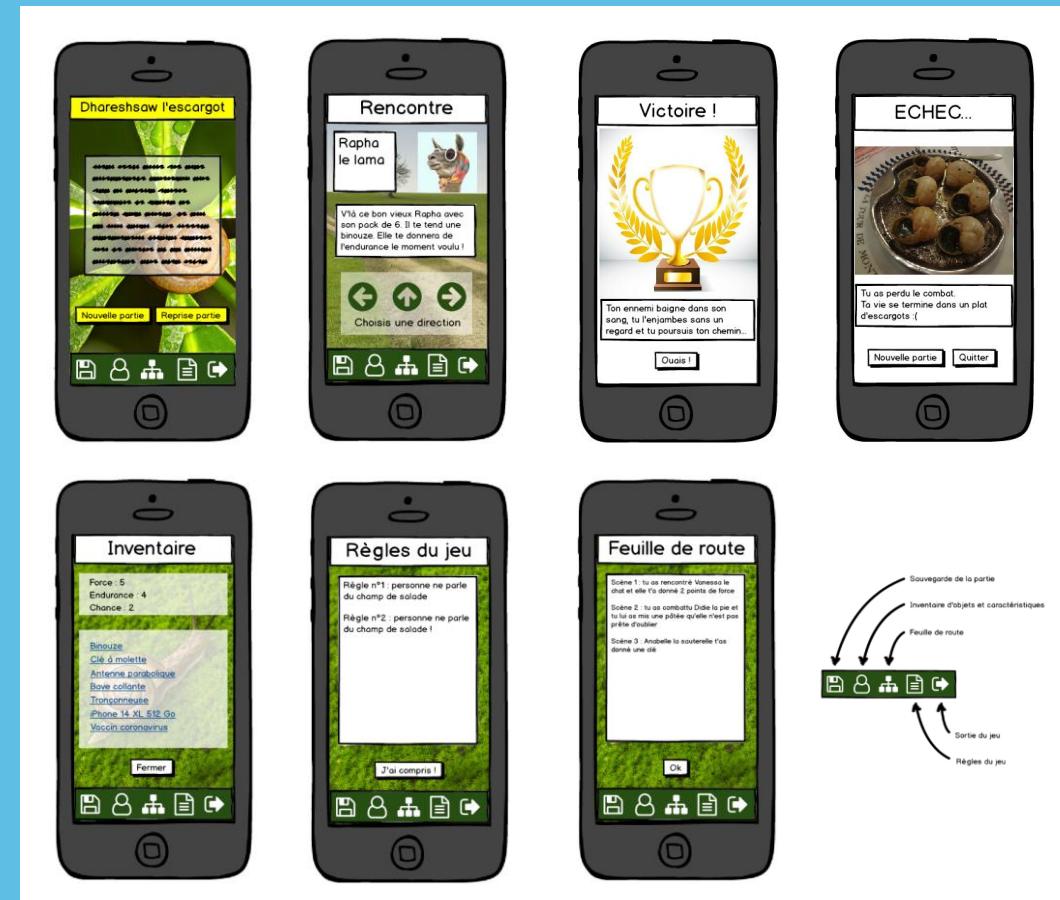
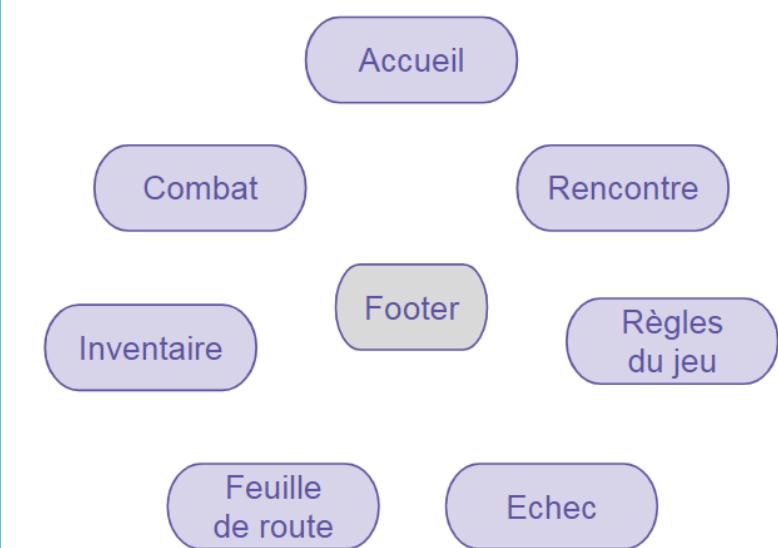
git branch features/[maFeature]
git checkout features/[maFeature]
git branch

Interlude

Mathias Pascual

MOCKUPS BALSAMIQ

Menu interactif



MAQUETTES PHOTOSHOP



DESIGN

Avatars



Fonds d'écran



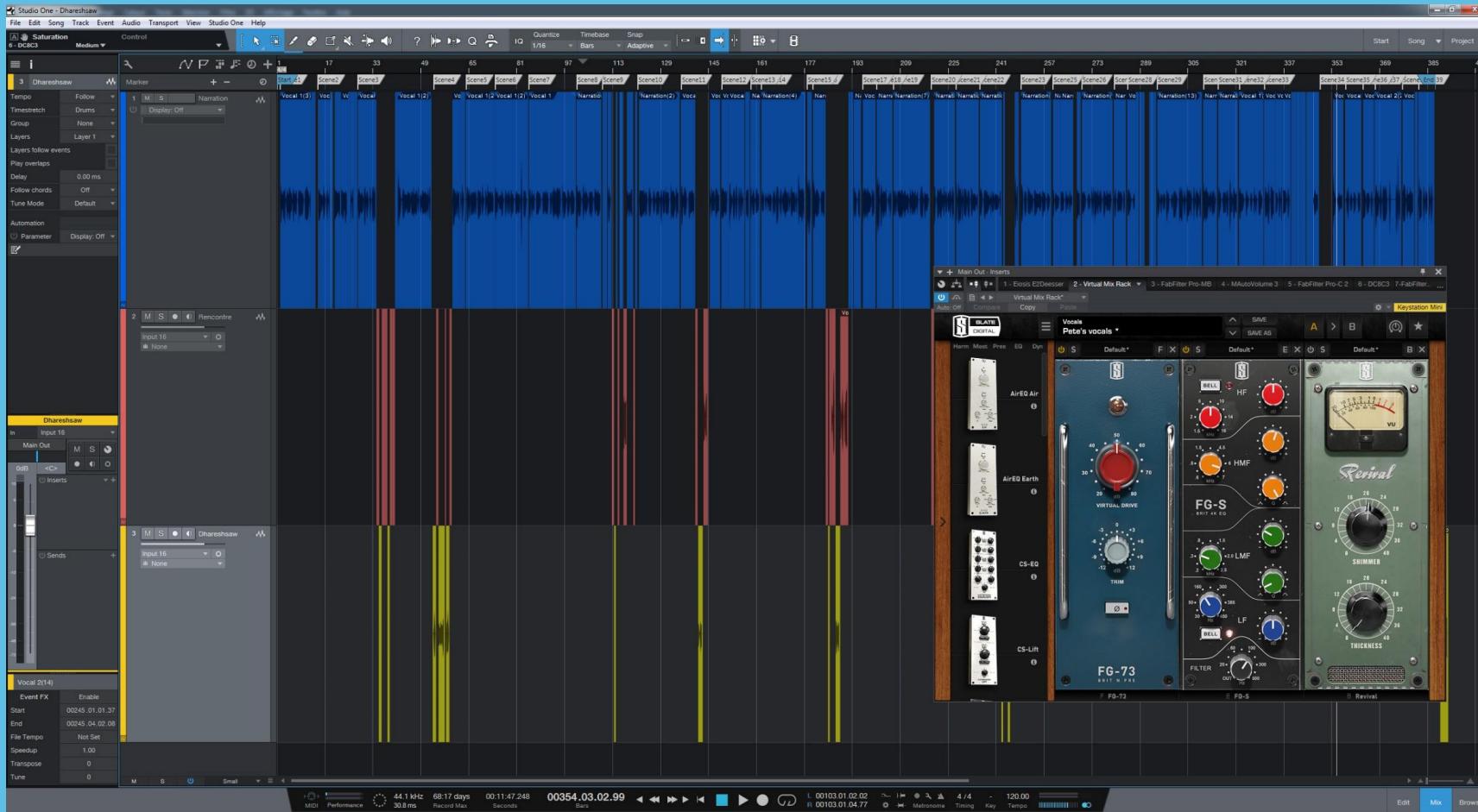
Niveaux de difficulté



Page inventaire



VOIX OFF



2

Hervé Muller
&
Jean-Christophe Couvez

•SCENE

MISE EN PLACE

ROUTING

VISUEL

IMPORT DES DONNÉES



TYPE DE SCÈNE

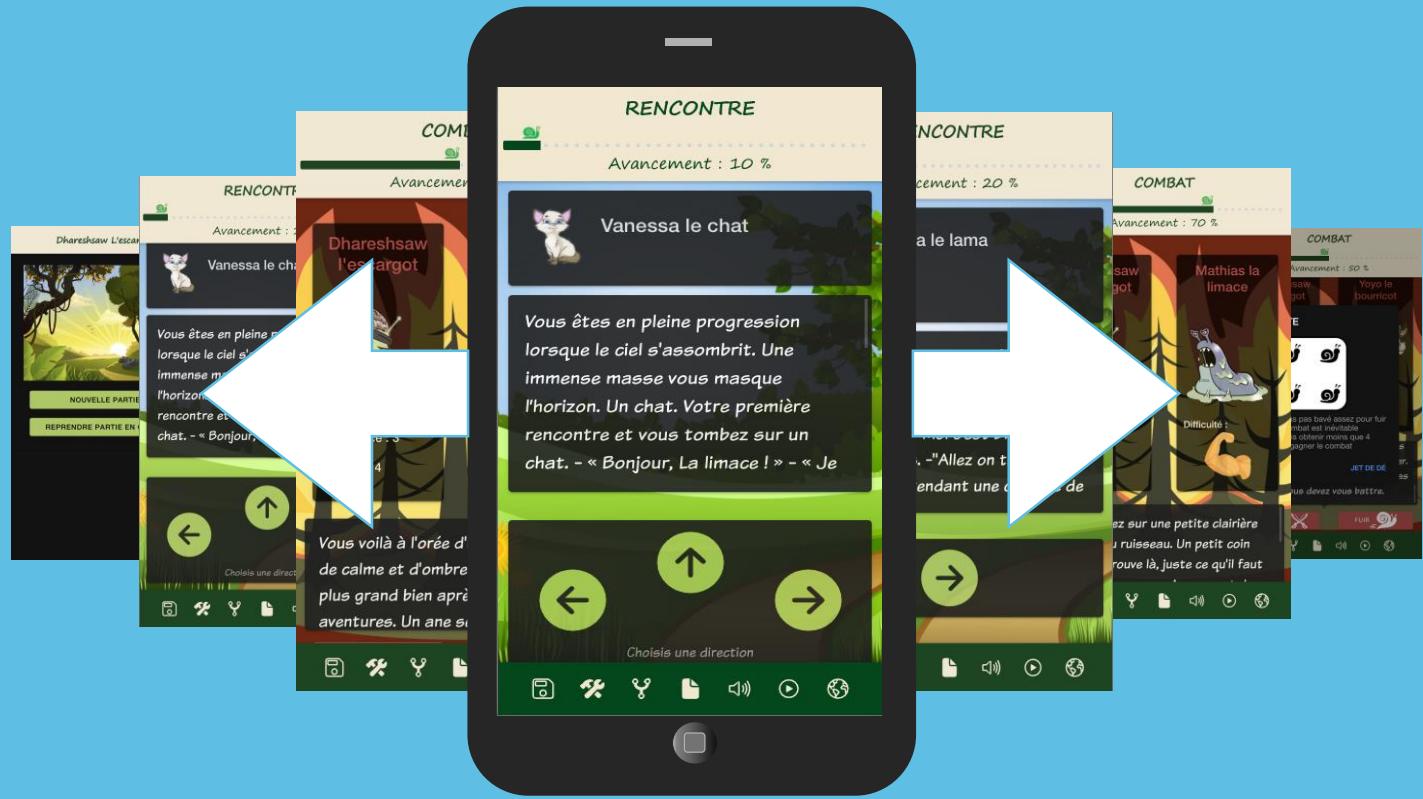
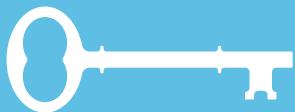
ATTRIBUTS DU HÉROS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

•NAVIGATION

nextScene : [← length →]

SCENE 36



•GESTION DES COMBATS

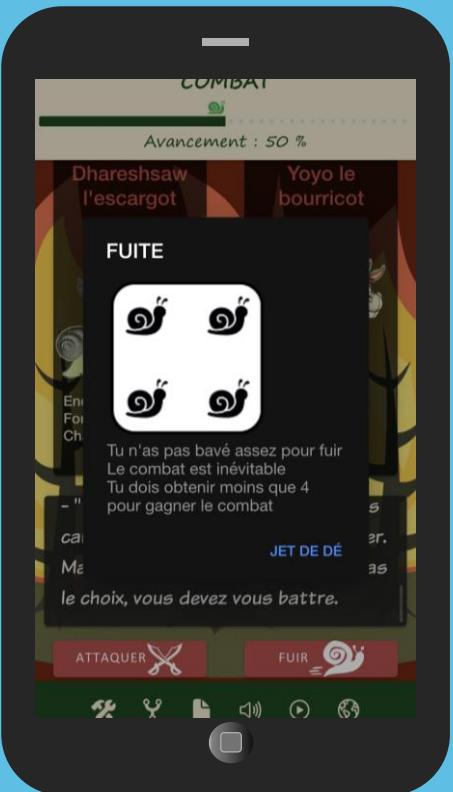
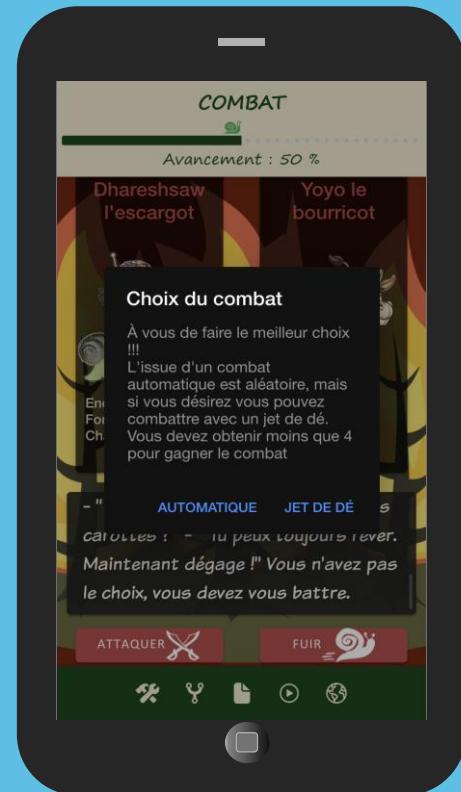
PARAMETRES DU HÉROS & NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU COMBAT



COMBAT ALEATOIRE

COMBAT CONDITIONNEL

FUITE



ALERTE

•CORDOVA NATIVE AUDIO

TEST UTILISATEUR

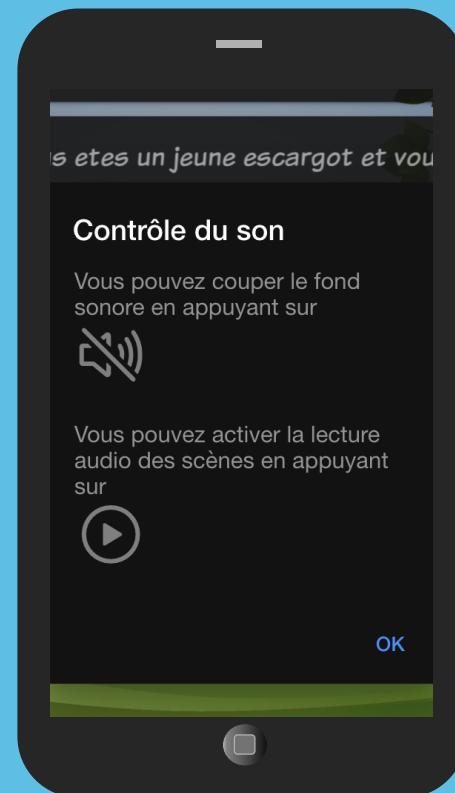


HABILLAGE SONORE



INSTALLATION

LECTURE AUDIO



ACCESSIBILITE



IMPLEMENTATION

VISUEL



COMPOSITION



•CONCLUSION

BROWSER

iOS

ANDROID

VISIOCONFERENCE

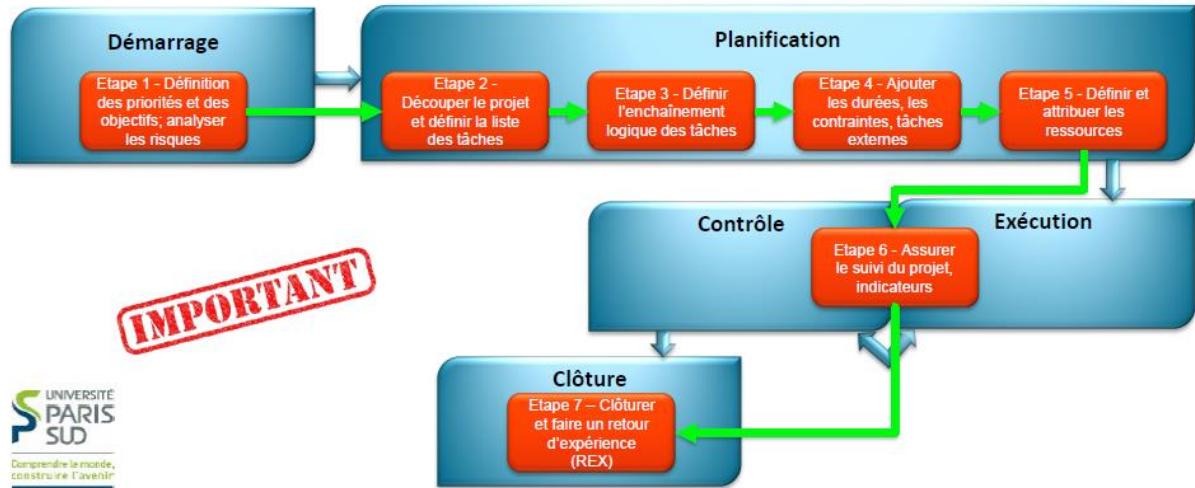
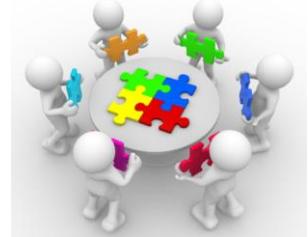
EXTREM PROGRAMMING

LIVRAISONS

3

Elodie Hobet
&
Anabelle E Sousa

CHEFFE DE PROJET



Dev Multi-support | COMPTE RENDU

Date de la réunion | Heure : 21/04/2020 - 16h

Type de réunion	Point organisation projet	Diffusé à	Toute l'équipe projet
Participants	Johann MARAIS Anabelle E SOUSA		

SUJETS A L'ORDRE DU JOUR

- ▷ COMPTE-RENDU
- ▷ PROCHAINS POINTS

BENCHMARK DU PRODUIT

En ligne, on trouve :

- des e-books dont vous êtes le héros
- et les applications jeu dont vous êtes le héros.



- Intro à l'histoire
- Tutoriel
- Feuille de route (avec les caractéristiques du joueur mises à jour au fur et à mesure, l'inventaire, l'équipement)
- Combats





CONVENTION DE NOMMAGE

MAQUETTES DE CONCEPTION



Maquette de conception

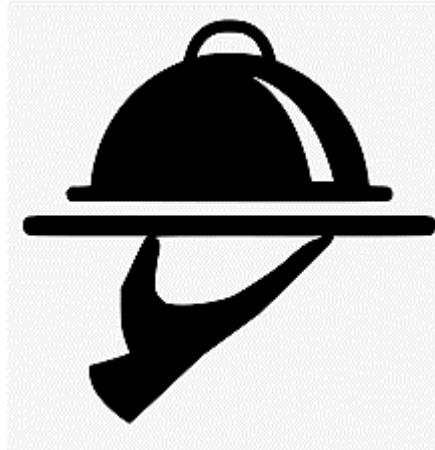
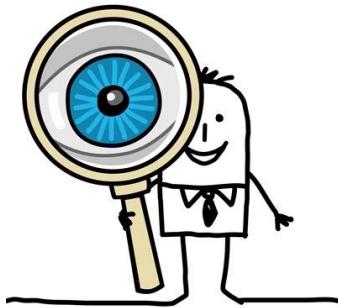


Charte graphique



Rendu final de l'inventaire

LES COMPOSANTS



Arsenal

Pouvoirs:

- Force 3
- Endurance 2

Arsenal

Pouvoirs:

- Force 3
- Endurance 2
- Chance 4

Arsenal

Pouvoirs:

- Force 3
- Endurance 2
- Chance 4

Inventaire:

- Bâton : force = 1
- Potion de chance : chance = 2

Le Graal:
Cé du champ de salade

FERMER



ARRAY.SPLICE() METHOD

Syntaxe :

Array.splice(index, howMany, newItem1, newItem2 ...)

- Retourne des éléments supprimés
- Modifie le tableau d'origine

Nb :

- howMany : optionnel, initialisé à 0 aucun item ne sera enlevé
- newItem1 : optionnel, les nouveaux items seront ajouté au tableau

```
* method called by the view to update the hero's Objects Inventory
*/
updateHeroInventory(nameItemSelected: any) {
  this.modalItemSelected = this.modalHero.items.find(
    ({ description }) => description === nameItemSelected
  );

  switch (this.modalItemSelected.bonusPower[0]) {
    case 'endurance': {...}
    case 'luck': {...}
    case 'strength': {...}
  }
  this.deleteItemFromObjectInventoryList(nameItemSelected);
}
```

```
* Delete the item selected for use from the object inventory list, method called
*/
deleteItemFromObjectInventoryList(nameItemSelected: string) {
  let startIndex: number;
  startIndex = this.modalHero.items.findIndex(
    ({ description }) => description === nameItemSelected
  );
  this.modalHero.items.splice(this.modalHero[startIndex], 1);
  if (this.modalHero.items === null || this.modalHero.items.length === 0) {
    this.emptyInventoryObject = true;
    this.modalHero.items = null;
  }
}
```



CLÉ DU CHAMP DE SALADE



RENCONTRE

Avancement : 80 %

Anabelle la sauterelle

Dhareshsaw l'escargot voit un truc qui bouge au sol -> c'est Anabelle la sauterelle qui agonise, elle a mangé trop de salade. Anabelle ne veut plus vivre cela et elle vous remet la clé du champ de salade.

→

FERMER



Arsenal

Pouvoirs:

- Force 3
- Endurance 2
- Chance 4

Inventaire:

- Bière : force = 1
- Potion de chance : chance = 2

Le Graal:

Clé du champ de salade

FERMER

Merci!



Figure 1 - Anabelle la sauterelle



Figure 2 - Elodie la pie

4

Thierry Martini
&
Yvan Maudet



Gestion de la sauvegarde

- CAHIER DES CHARGES
- CONCEPTION
- IMPLÉMENTATION DE LA SAUVEGARDE/RESTAURATION
- IMPLÉMENTATION DE L'HISTOIRE DU JEU
- DIFFICULTÉS ET PROBLÈMES RENCONTRÉS
- CONCLUSION
- COMPLÉMENT : TWINE POUR RACONTER DES HISTOIRES INTERACTIVES



Cahier des charges

Sauvegarde du déroulement de l'histoire

Sauvegarde/restauration de l' état du jeu à la fermeture/ouverture de l'application

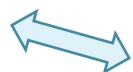
réinitialisation du héro et de la sauvegarde en cas de perte ou victoire

Service Character

hero

Scene Page

scene

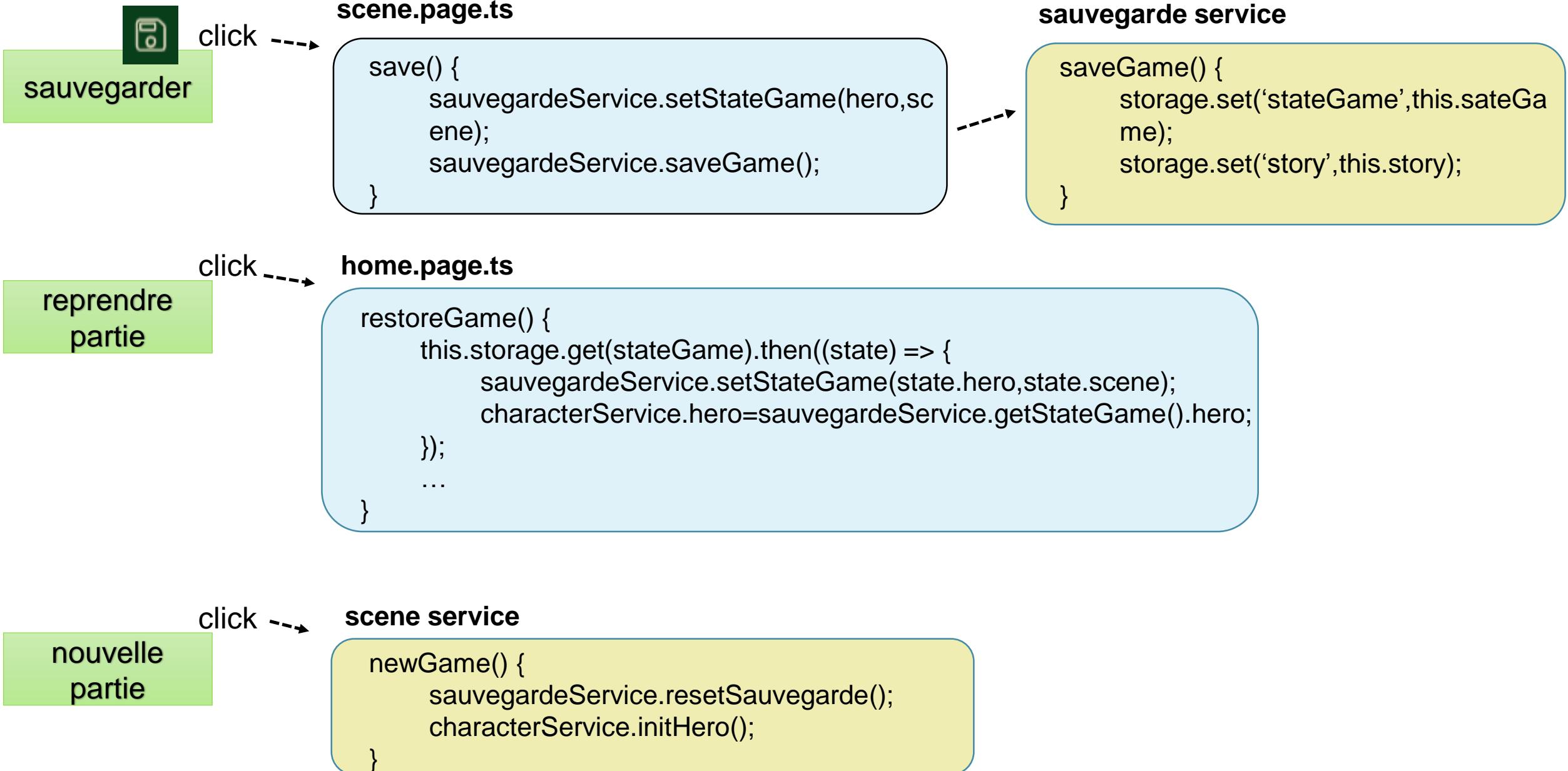


service Sauvegarde

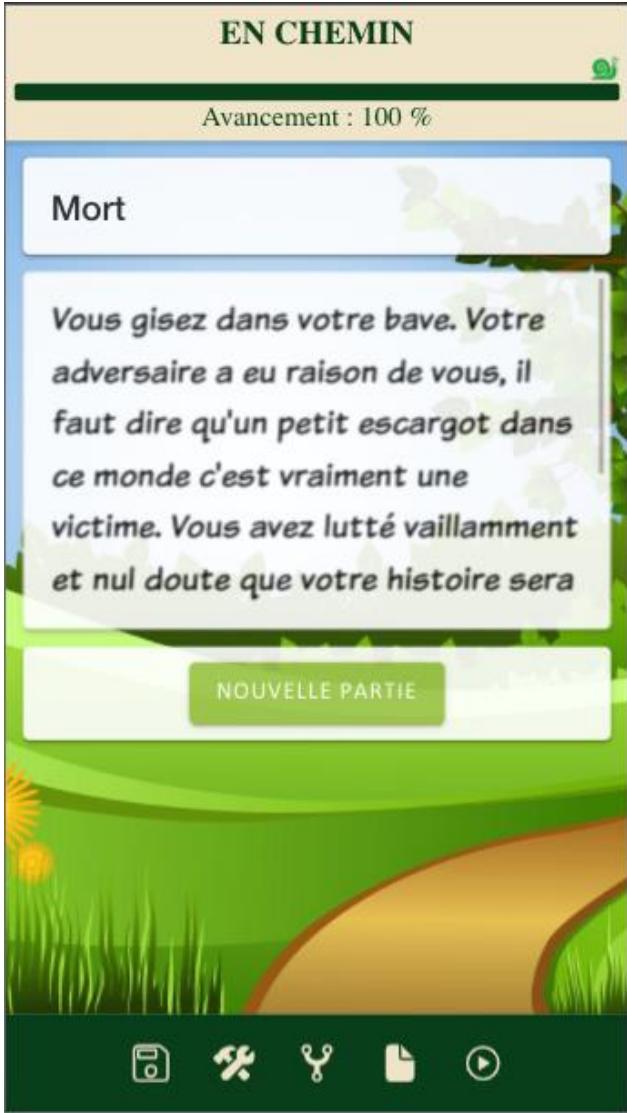
Ionic Storage



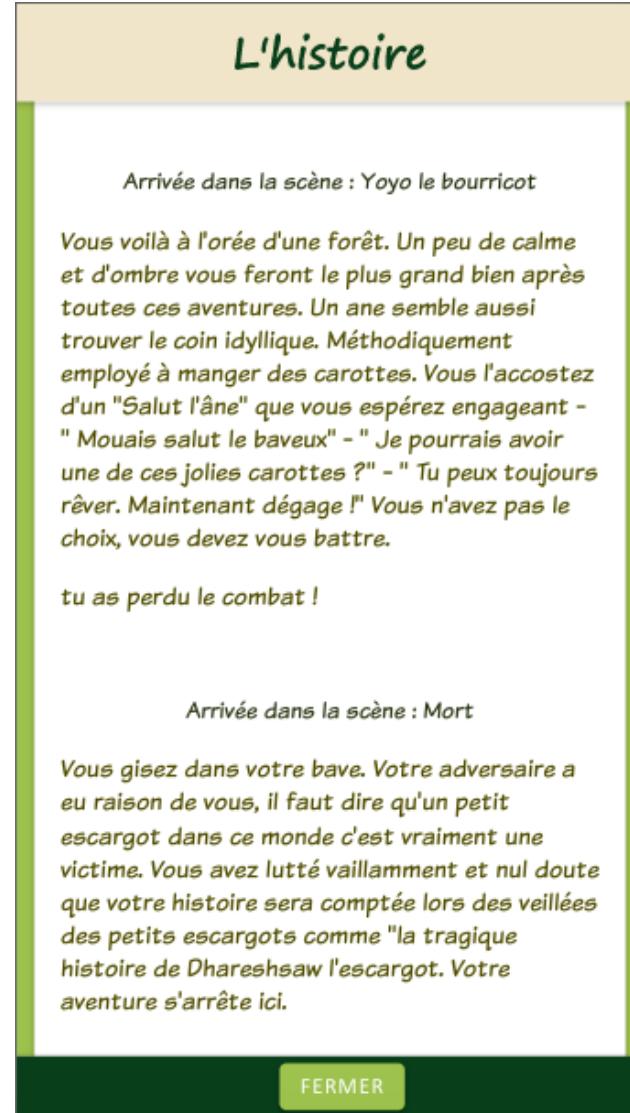
```
private stateGame: { hero: Hero , scene: Scene }  
private story: { scene: Scene , actions: string[] } [] = []
```



Une page modale pour afficher le déroulement du jeu



création de la
page modale

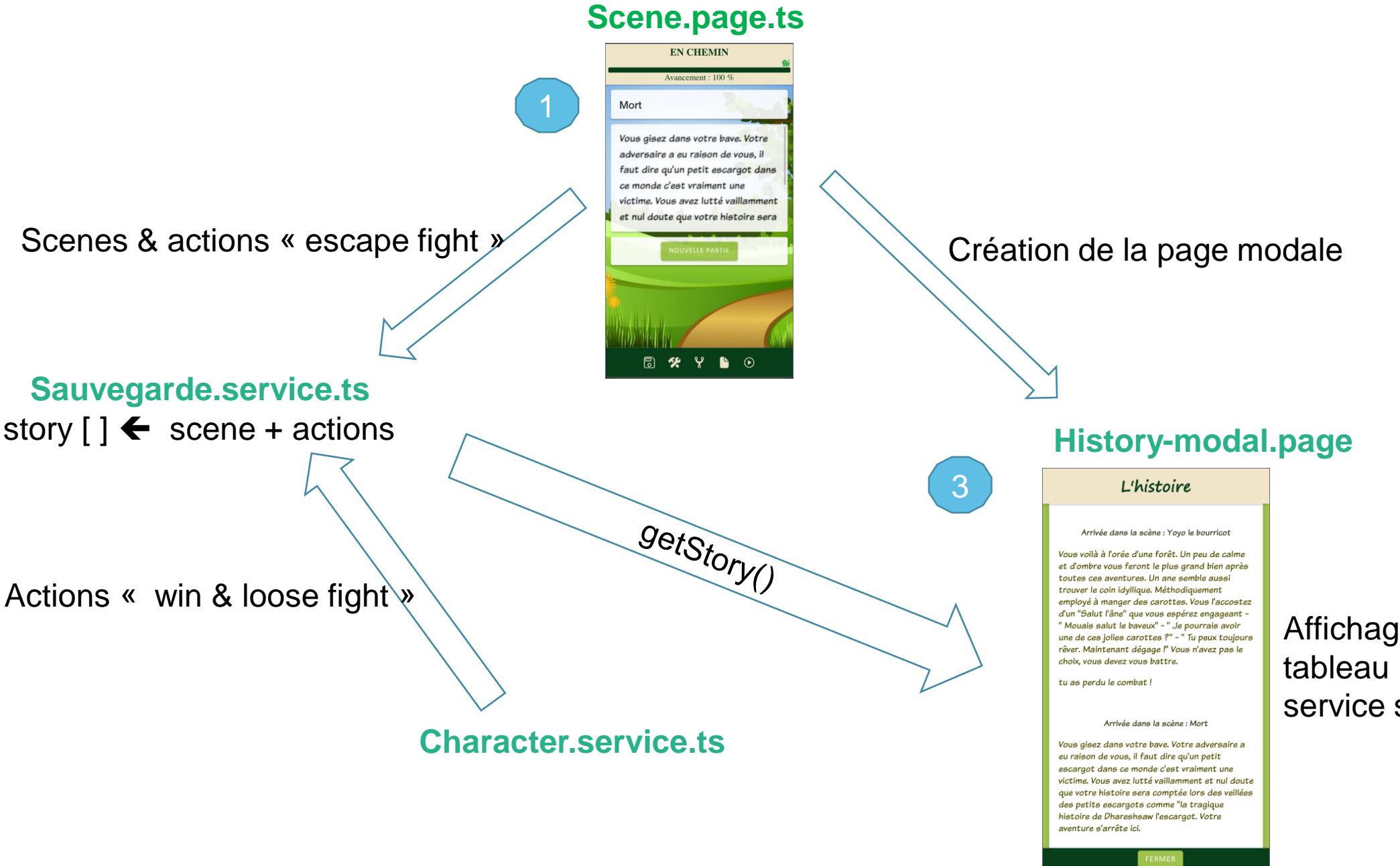


Bouton pour lancer la page modale de l'histoire

Principes d'une page modale

- C'EST UNE BOITE DE DIALOGUE
- ELLE NE FAIT PAS PARTIE DE LA NAVIGATION
- LES MÉTHODES IMPORTÉES DE LA CLASSE « MODAL CONTROLLER » PERMETTENT D'OUVRIR, DE FERMER ET TRANSMETTRE LES DONNÉES

L'implémentation de la page histoire du jeu





Difficultés et problèmes rencontrés

dépendances circulaires

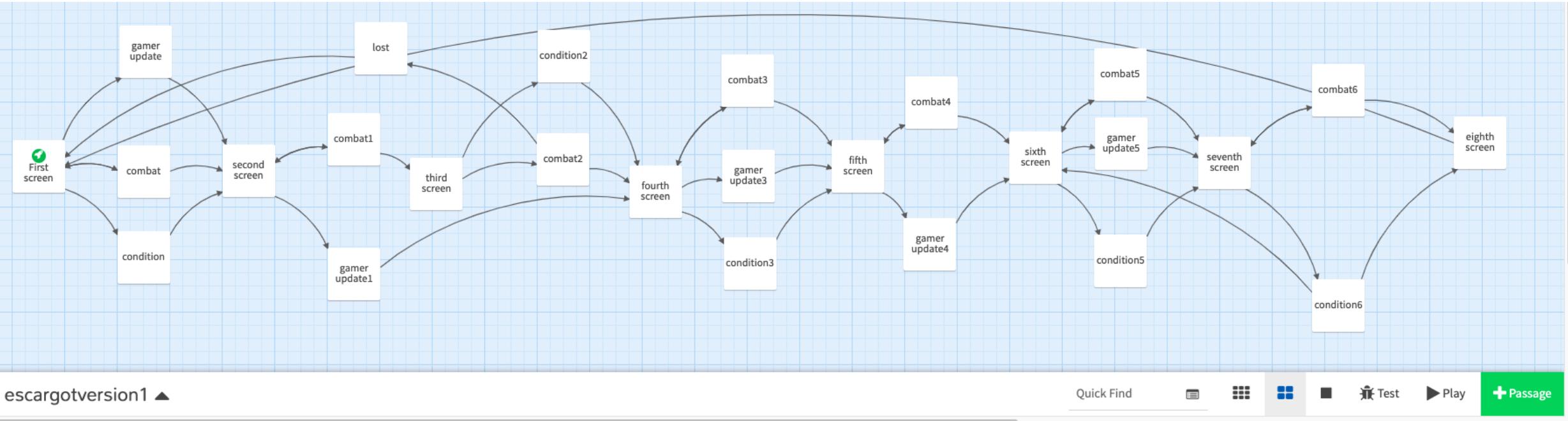
séquencement des instructions/asynchronisme

utilisation du composant « router » ⇔ initialisation des scènes

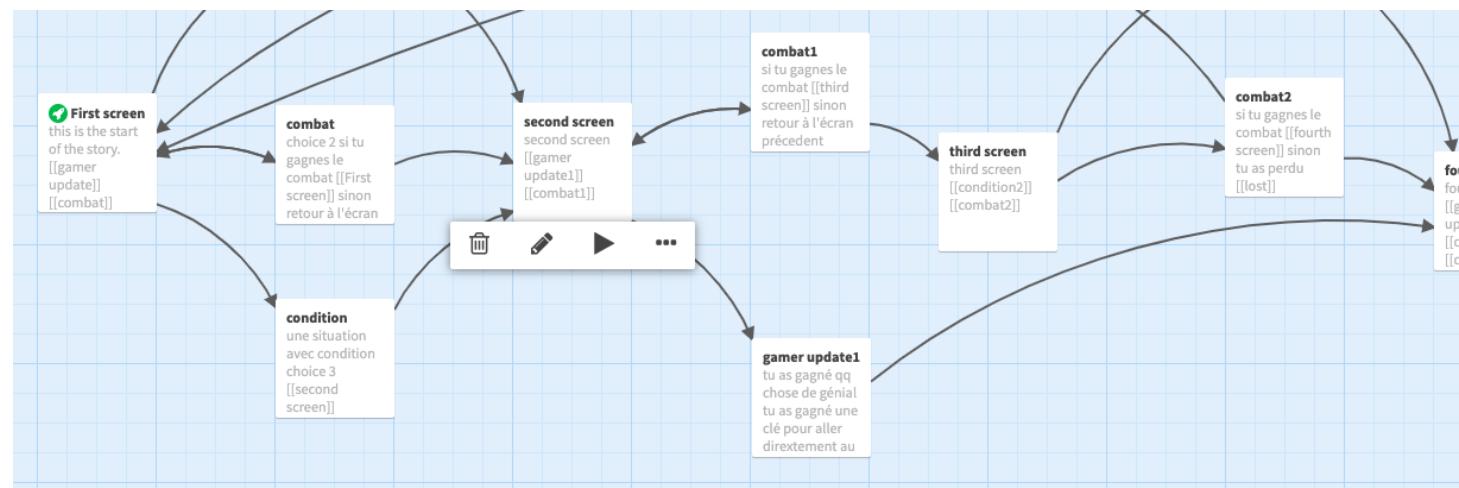
Conclusion

- **CONSOLIDATION DES CONNAISSANCES EN WEB/IONIC**
- **DÉVELOPPEMENT DU TRAVAIL EN ÉQUIPE SUR UN PROJET**
- **ACQUISITION D'UNE MÉTHODOLOGIE D'UTILISATION DE GIT**

Complément : Twine pour raconter des histoires interactives



Des blocs de texte modifiables reliés par des liens hypertexte



Dans chaque bloc, la scène et les directions possibles

First screen



+ Tag

- this is the start of the story.
- [[gamer update]]
- [[combat]]
- [[condition]]
-
-
- Bonjour, je m'appelle Dhareshsaw l'escargot et j'en ai marre de manger des algues, une légende raconte que l'autre côté de la ville, il y a un champ de choux bruxelles qui s'étend à l'infini, mais que le chemin qui mène à ce champ est semé d'embûches très périlleuses.
-
- Je rêve de manger autre chose et d'aventures !

trois options possibles pour le joueur

combat2



+ Tag

- si tu gagnes le combat
-
- [[fourth screen]]
-
- sinon tu as perdu
-
- [[lost]]
-

une scène de combat avec plusieurs issues possibles

this is the start of the story.
gamer update
combat
condition

Bonjour, je m'appelle Dhareshsaw l'escargot et j'en ai marre de manger des algues, une légende raconte que l'autre côté de la ville, il y a un champ de choux bruxelles qui s'étend à l'infini, mais que le chemin qui mène à ce champ est semé d'embûches très périlleuses.

Je rêve de manger autre chose et d'aventures !

Allons-y....

Déroulement de l'histoire en mode interactif

5

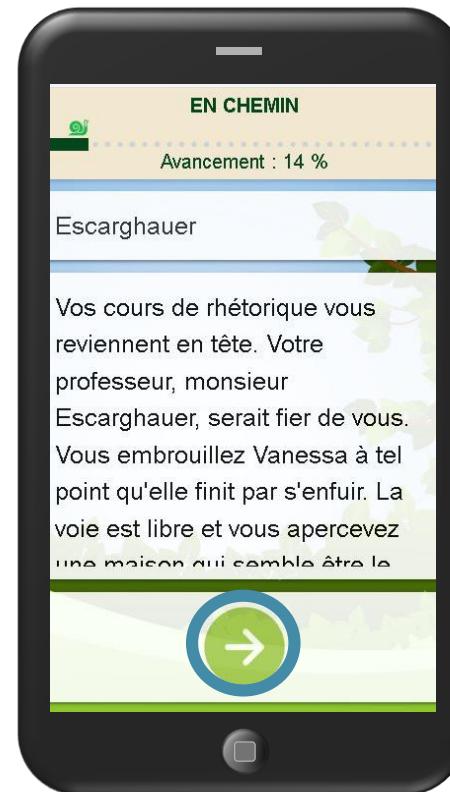
Mathias Pascual

LEADERBOARD

CLASSEMENT		
1	 Yoyo le bourricot	10250
2	 Herve le sanglier	10000
3	 Dharehsaw l'esc...	9999
	Jean-Christo le crapaud	9000
	 Mathias la limace	8500
	 Noemie la fourmi	8450
	 Paula la koala	8400
	 Rapha le lama	8000
	 Titou le tatoo	7000
	 Vanessa le chat	6800

- Aspect multijoueur
- Maquette
- Evolution possible

DEBUGAGE



Boucle infinie

DEBUGAGE



SCENES

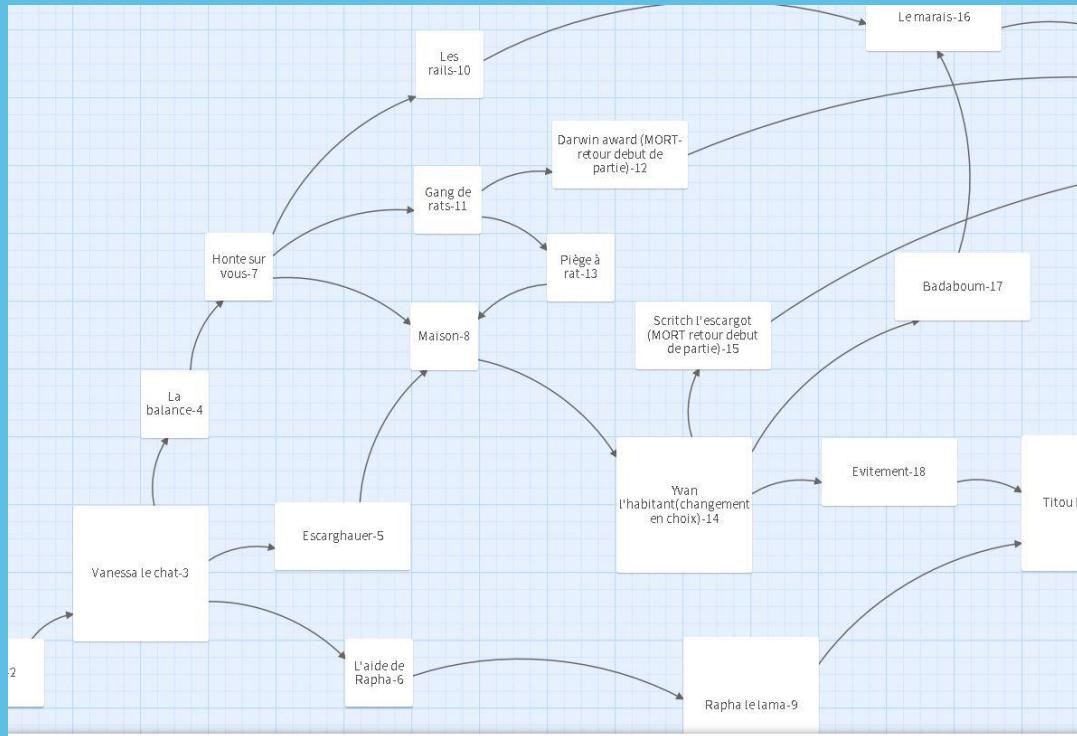


AVATARS

- audioDhareshsaw
- audioDhareshsawC...
- audioDhareshsawLo...
- introduction
- prologue
- scene01
- scene02

ETC...

SCENARIO



- Construction
- Figures imposées
- Repartition du travail

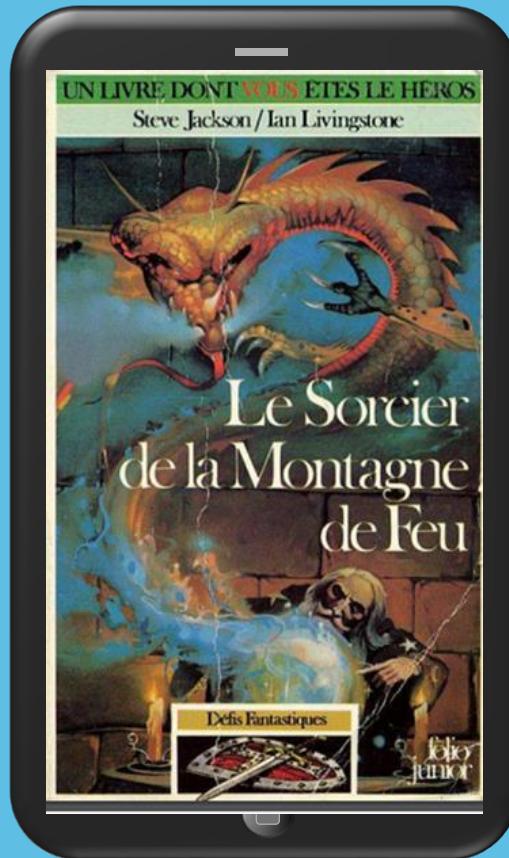
6

Vanessa Cazabonne
&
Boris Mihajlovic

LE CHOIX DE L'HISTOIRE

E-version du livre dont vous êtes le héros

Choix collegial de
l'histoire de
Dhareshsaw
l'escargot
et des
personnages



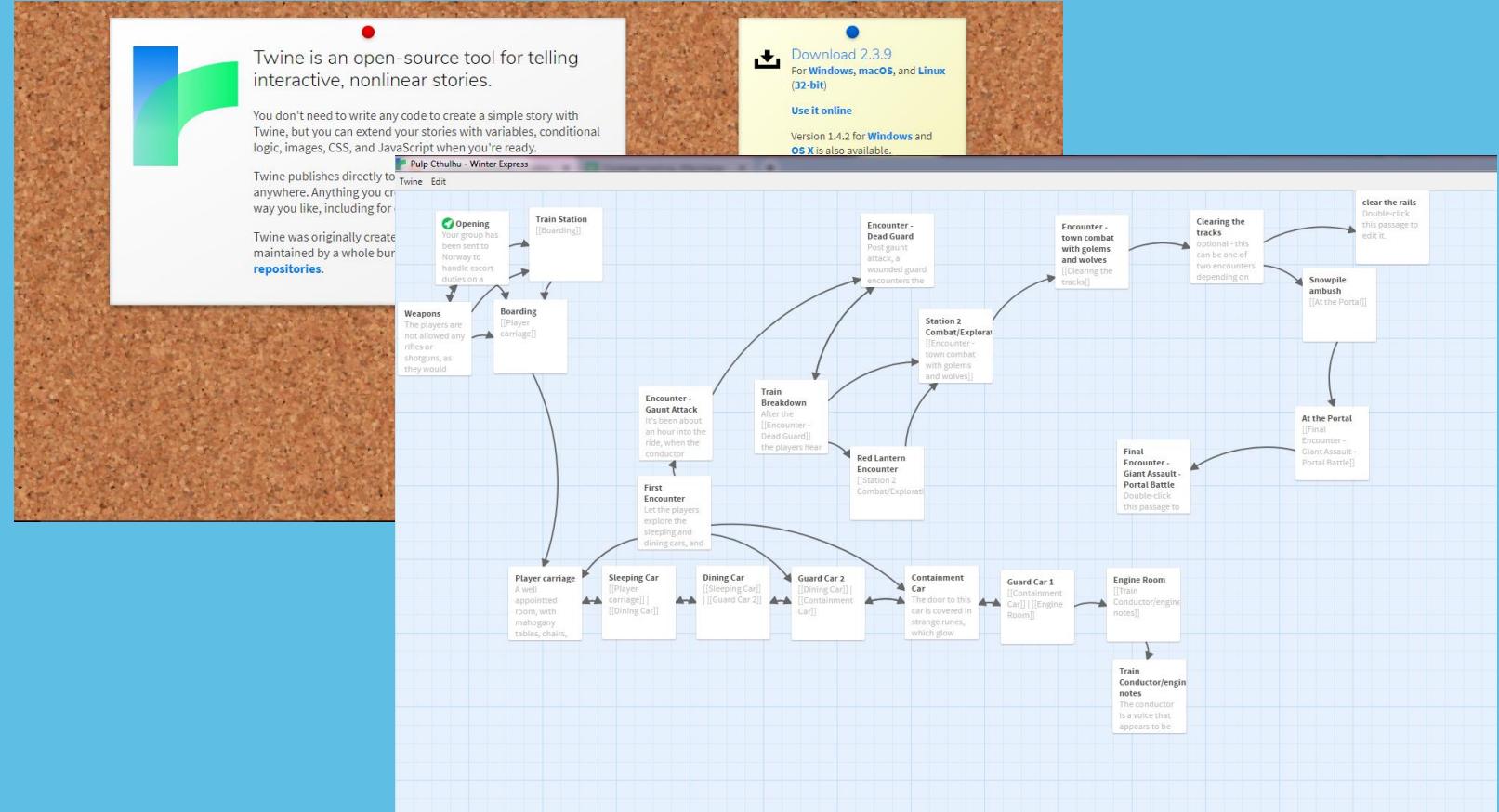
Inspirée de nous tous,
l'histoire sera celle d'un
escargot qui rencontrera des
héros éponymes

CONCEPTION DES SCENES

Utilisation de l'outil
Twine



Ecriture des scènes
Ordonnancement
Modification



L'outil Twine nous a permis le visualisation des interactions des scènes du jeu

RECHERCHE DES AVATARS

Chaque personnage avait besoin de sa représentation



Et à mon binôme
Bobo le corbeau

Honneur au héros de l'histoire
Dhareshsaw l'escargot



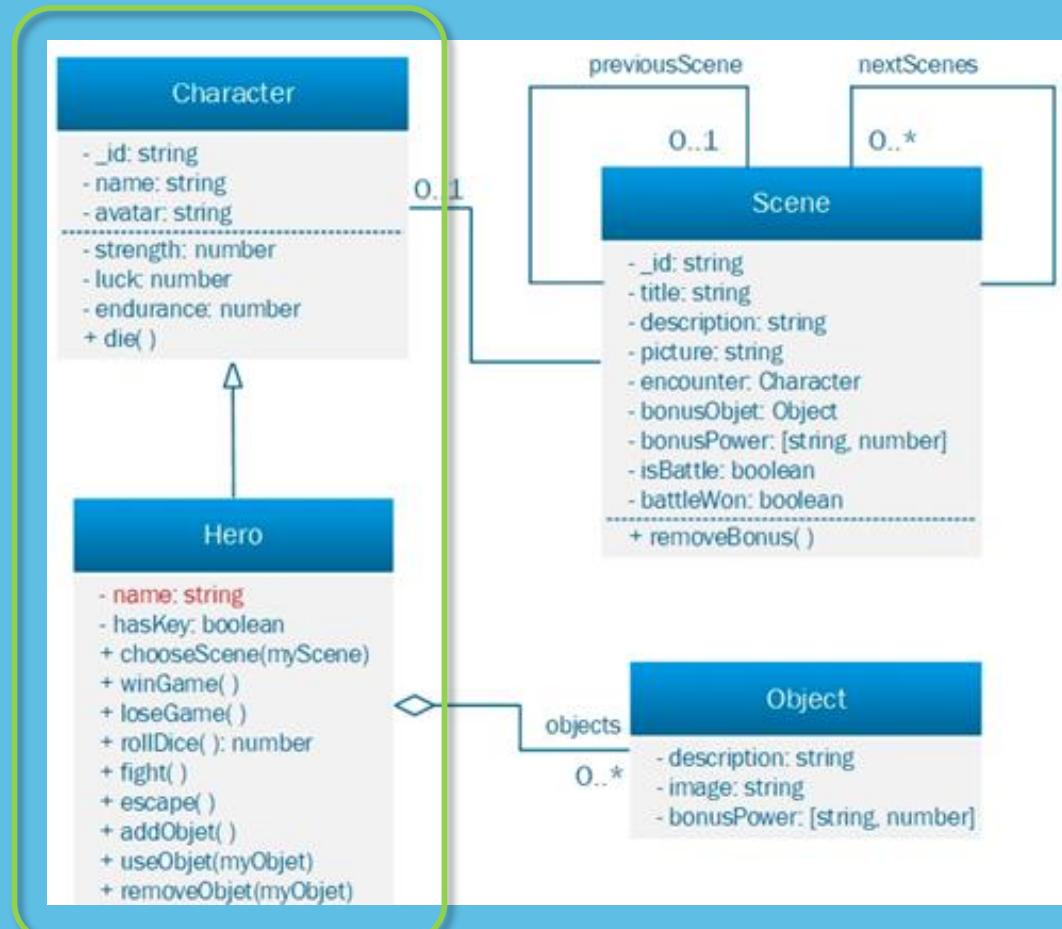
CREATION DES PERSONNAGES

Le point de départ : le diagramme de classe

La classe Hero hérite de Character

Les méthodes ont été placées dans un service dédié

La classe Hero aura une variable de type boolen :
HasKey



LE SERVICE PERSONNAGE

Le service personnage a pour but de centraliser toutes les méthodes utilisées par les personnages et le héros

```
automaticFight(scene) {
    let result = 0;
    result = Math.floor(Math.random() * 4);
    let res: boolean = false;

    switch (result) {
        case 0:
            this.heros.strength = this.heros.strength - 1;
            console.log("strength : " + this.heros.strength);
            res = true;
            this.automaticFightAlert("de force", scene);
            break;

        case 1:
            this.heros.endurance = this.heros.endurance - 1;
            console.log("endurance : " + this.heros.endurance);
            res = true;
            this.automaticFightAlert("d'endurance", scene);
            break;

        case 2:
            this.heros.luck = this.heros.luck - 1;
            console.log("luck : " + this.heros.luck);
            res = true;
            this.automaticFightAlert("de chance", scene);
            break;

        case 3:
            this.looseGame(scene);
            break;
    }
    return res;
}
```



LA LISTE DES PERSONNAGES

La liste des personnages répertorie et identifie toutes les informations des personnages dont l'application aura besoin

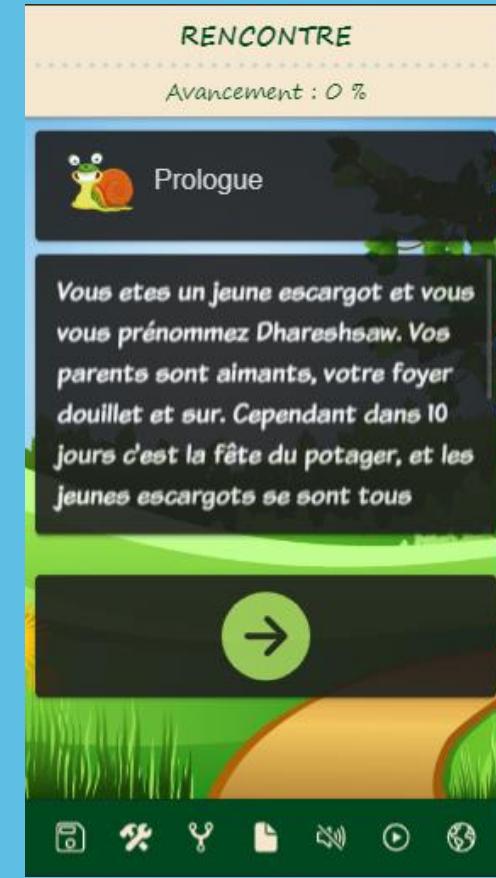
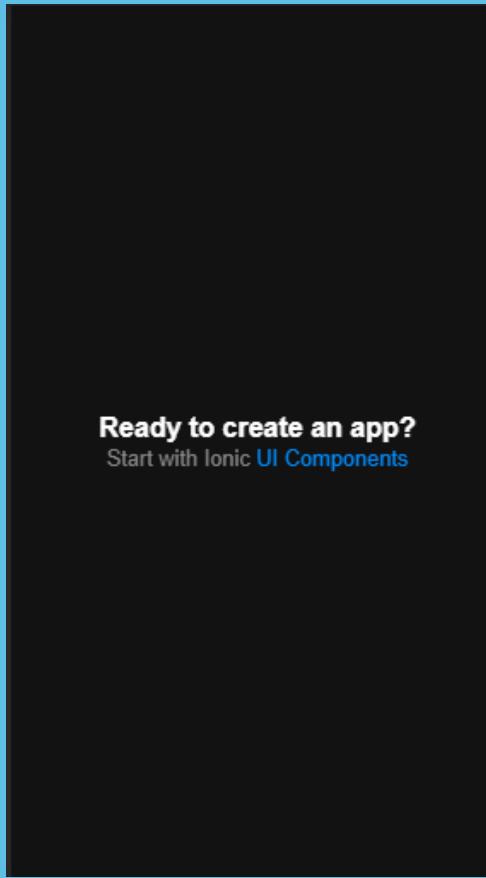
```
export const HERO: Hero = [
  {
    _id: '0',
    name: 'Dhareshsaw l\'escargot',
    avatar: './assets/avatars/dhareshsaw.png',
    strength: 4,
    luck: 4,
    endurance: 3,
    items: null,
    hasKey: false,
  },
  ...
]

export const PERSONNAGES: Character[] = [
  // !!!!! ATTENTION !!!!! Les valeurs strength, luck et endurance ne sont que des valeurs aléatoires
  HERO,
  {
    _id: '1',
    name: 'Jojo le bourricot',
    avatar: './assets/avatars/johann.png',
    strength: 3,
    luck: 5,
    endurance: 4,
    items: null,
  },
  {
    _id: '2',
    name: 'Anabelle la sauterelle',
    avatar: './assets/avatars/annabelle.png',
    strength: 5,
    luck: 2,
    endurance: 5,
  }
]
```

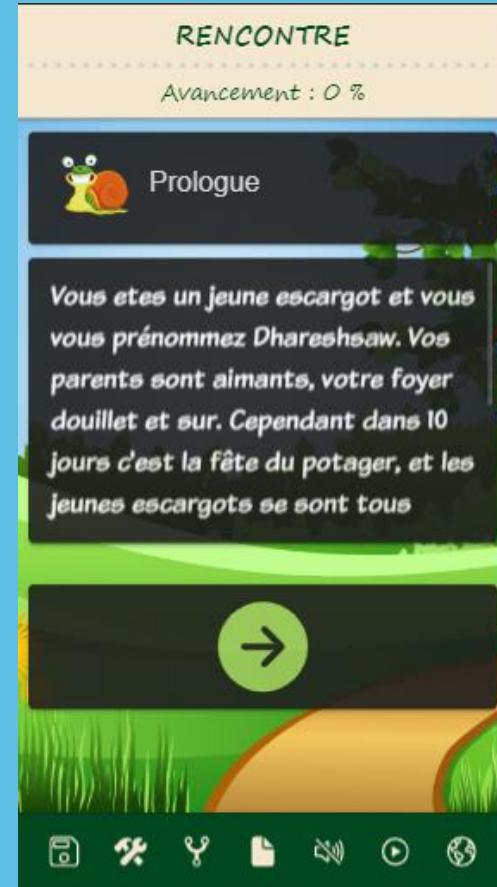
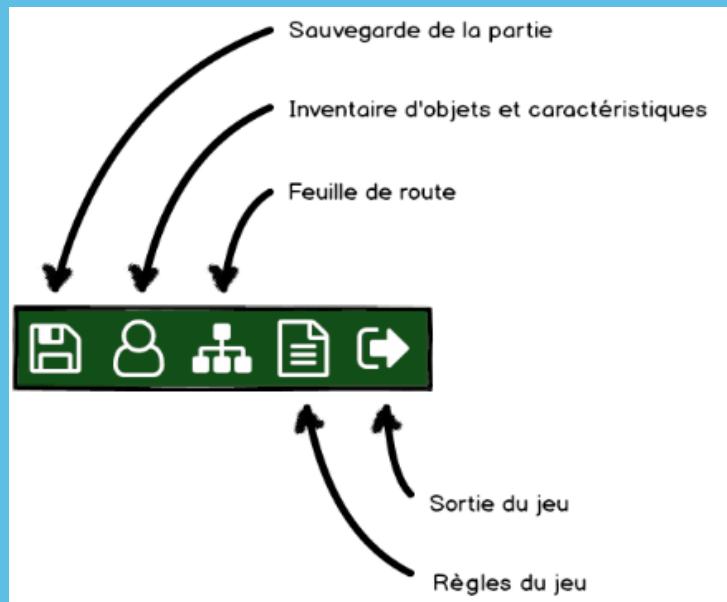


GENERATION PROJET

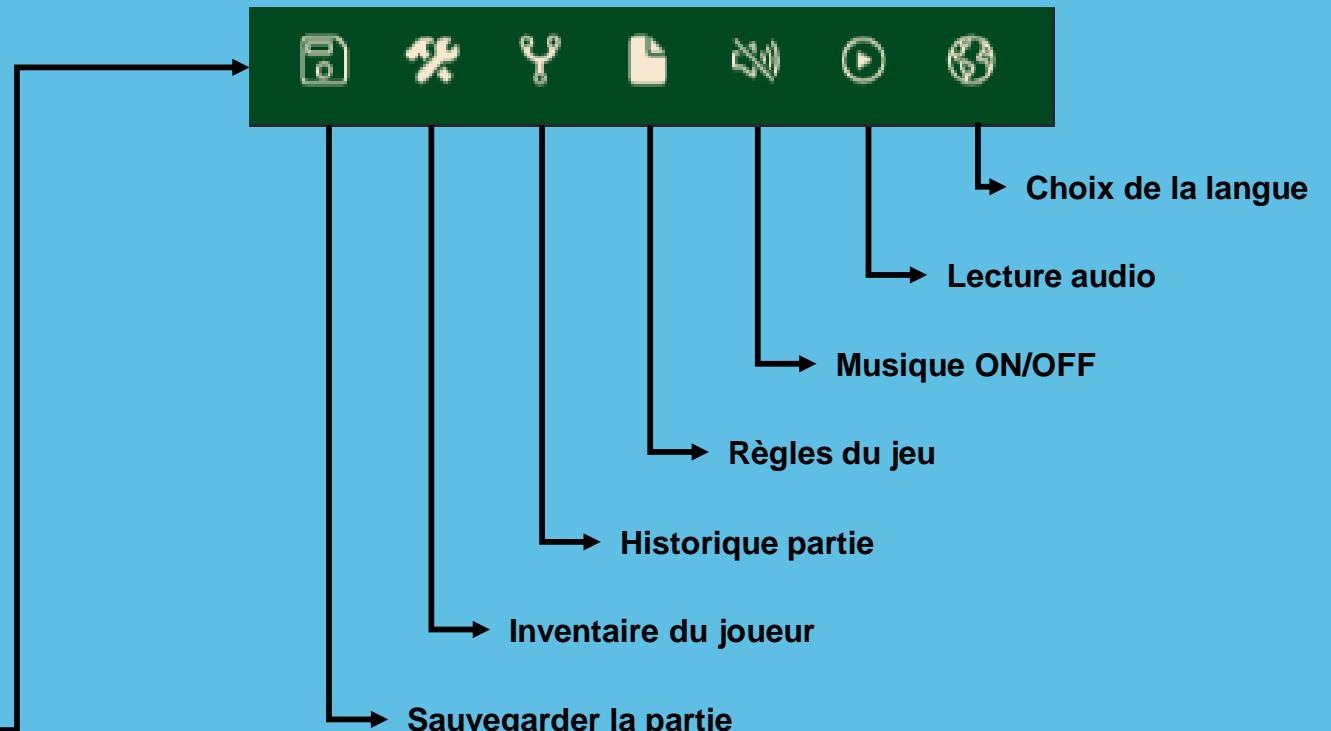
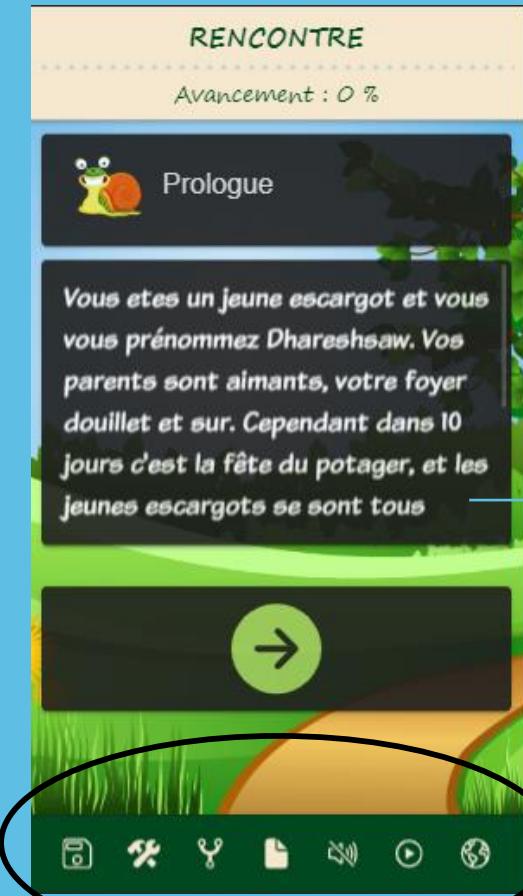
```
ionic start dhareshawlescargot blank
```



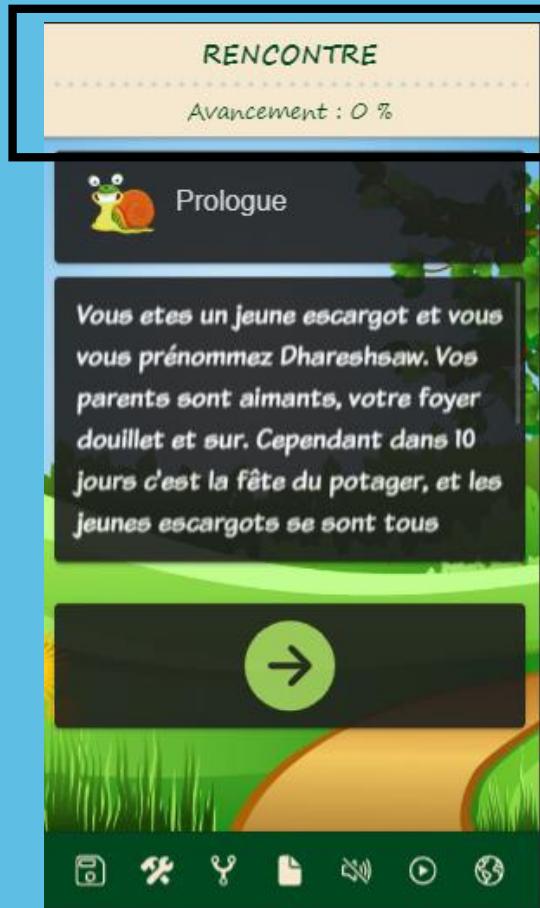
FOOTER



FOOTER



BARRE DE PROGRESSION



7

Raphaël Dompé

SLASH SCREEN



- Objectif :
 - Faire patienter le joueur
 - Capturer l'attention pendant le chargement
- Difficultés :
 - Définir les marges de la page d'animation ;
 - Calibrer l'image de l'animation pour plusieurs types de support
 - Adapter un css animé à tous les devices et les écrans grand formats

BOUTONS NOUVELLE PARTIE

NOUVELLE PARTIE

CHARGER PARTIE

- Faire et Refaire

Après la définition de la charte graphique, obligation
d'adapter le design

NOUVELLE PARTIE

REPRENDRE PARTIE EN COURS

BOUTONS NOUVELLE PARTIE



- Chaque objet de navigation
- Calibrage pour une mise en page harmonieuse
- Respect de la charte graphique
- Bouton de navigation retour au jeu
- Développement en attente d'une version avancée du jeu
- Implémentation du bouton du header a été retouchée plusieurs fois pour changement de code.
- Essais d'animation pour rendre la page plus ludique.
- Test sur Chrome et Firefox, les tests sur Opera et IE n'ont pas été réalisés faute de temps

8

Noémie Ferdinand

GESTION DES RISQUES

Ordre du jour :

- ▶ Présenter les risques sous forme de tableau

Risque	Probabilité (1-5)	Gravité (1-5)	Solution (5-1)	Score
Interprétation erronée cause sujet peu détaillé	4	4	1	9
Dépassement des délais	1	5	1	7
Manque d'expérience des chefs de projet	3	2	2	7
Manque d'expérience des développeurs	3	2	2	7
Périmètre des tâches (certaines peuvent se chevaucher)	4	2	1	7
Conflits au sein d'une équipe nombreuse	1	3	2	6
Droit d'auteur / droit à l'image pour les illustrations	1	4	1	6
Absentéisme (maladies, congés...)	2	2	1	5
Disponibilité variable au cours du projet	2	2	1	5
Réseau internet défaillant	2	2	1	5
Scénario et fonctionnalités trop complexes	1	3	1	5
Panne matériel (PC, box...)	1	2	1	4

Points critiques ? :

- Financiers
- Humains
- Organisationnels
- Temporels
- Techniques

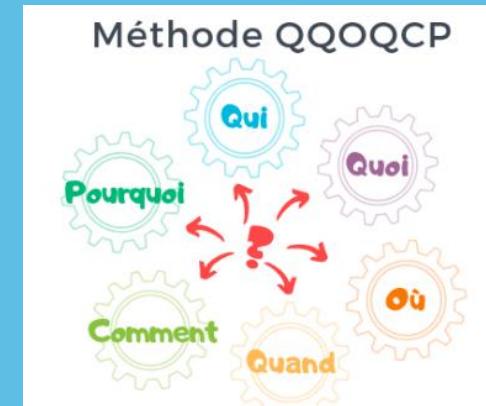
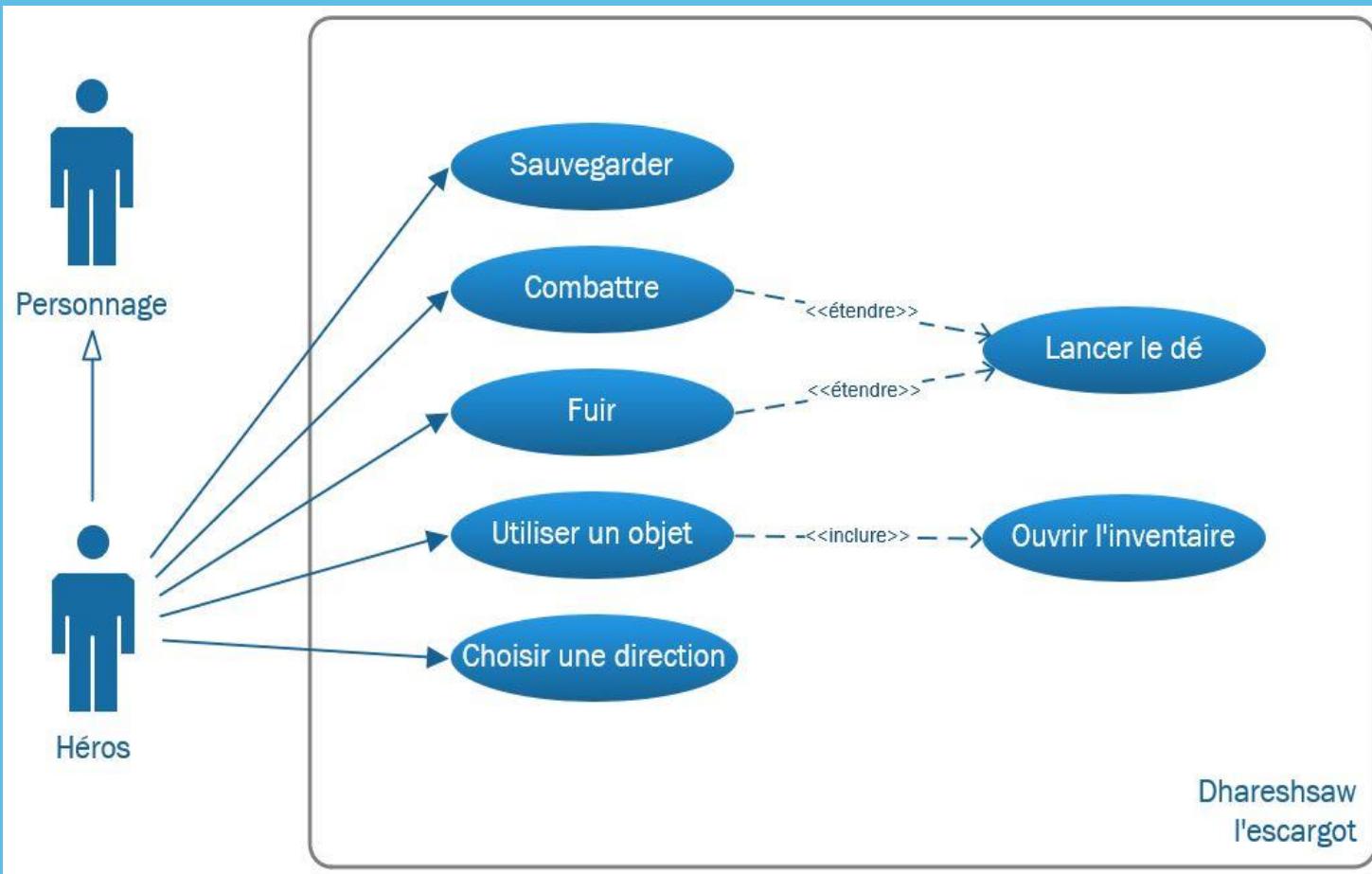


DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION



- Modélisation du comportement et des exigences du système
 - ✓ Fonctionnalités générales
 - ✓ Portée du système
 - ✓ Interaction système <-> acteurs

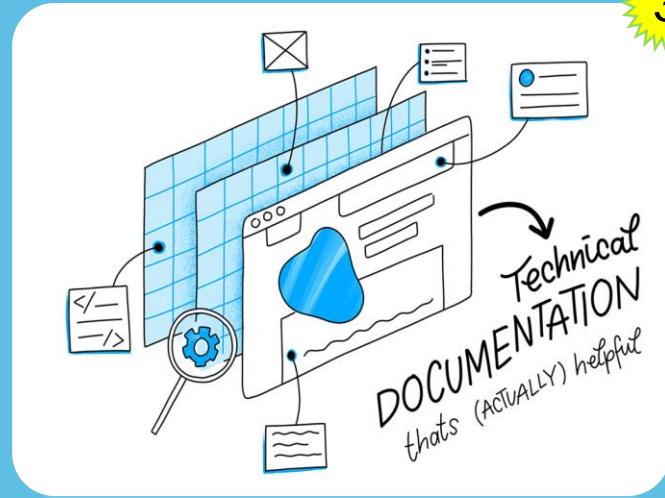
9

Paula Lemonnier
&
Dhareshsaw Junkeesaw
héros

COLLABORATION DU BINÔME

SCÈNES	ID	NOMBRE DE CHOIX	TITRE	ID PRÉCÉDENT	SUJET
Jeune escargot atteignant juste l'âge de "parler des salades", vous vous prénez à chercher les salades", vous vous prénez à chercher les salades". Où habitez encore la maison familiale, enfant, dans un grand et vaste château. Vous passez vos journées à faire des folies et à jouer. Cependant, un petit je ne sais quoi dans l'air du dehors fait frétiler vos antennes. Dans 10 jours, c'est la fête du pot au noir, et les projets se sont tous déroulés. Il faut trouver une chose de salade. Cet événement marque le début de l'âge adulte pour les escargots. Vous sortez un œil de votre trou et l'appel étant irrésistible, vous sortez.	1	1	Prologue	-	2
Vous vous déplacez tranquillement, lentement au bord du chemin par un temps ensoleillé. Vous êtes un jeune gastréopode, que vous réjouissez. Une belle journée pour faire une balade. Toute la nature vous entoure. Un temps magnifique pour une journée que vous souhaitez fort agréable. Vous avez rendez-vous. Pluiseurs de vos amis vous ont convié à la fête. L'événement est dans 10 jours. Vous allez inviter vos amis d'autres. Ils ont tout prévu pour un repas vert gourmand. Votre credo mais aussi avec des amis, c'est votre gamin. Vous savez que vous, vous n'avez pas beaucoup à parcouvrir pour atteindre ce champ riche. Soins d'escargots ? Sans doute mais vous avez promis. C'est promis.	2	1	Introduction	1	3
Vous êtes en pleine progression lorsque le ciel s'assombrit. Une immense masse vous masque l'horizon. Gigantesque, pollue, vous n'en voyez tout d'abord que les pattes griffues. Félines. Un chat. Votre première rencontre et vous tombez sur un chat. - Bonjour, La larme ! - Je suis un escargot mais je suis un chat. - C'est pareil la spirale en plus. Sauf que toi on te mange !	3	3	Vanessa le chat	2	4 5 6

SCÈNES



DOCUMENTATION



INTERNATIONALISATION



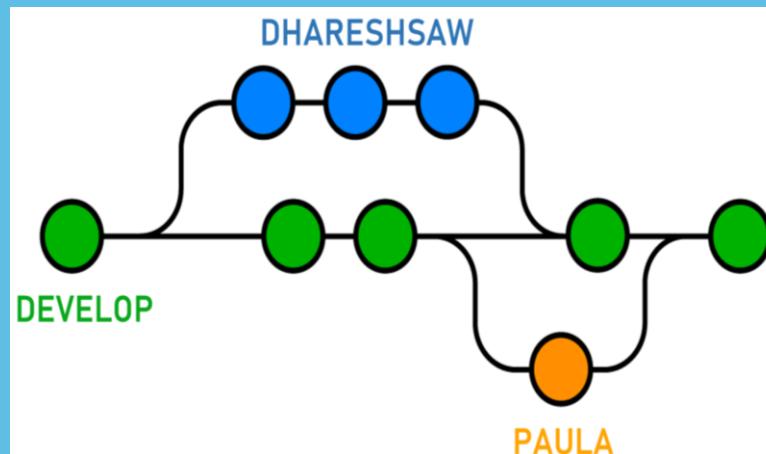
TESTS

• **WinLooseModal**²

• **LanguageModal**⁵

ORGANISATION DU BINÔME

NOS ESSENTIELS :



PULL DE DEVELOP AVANT DE CODER

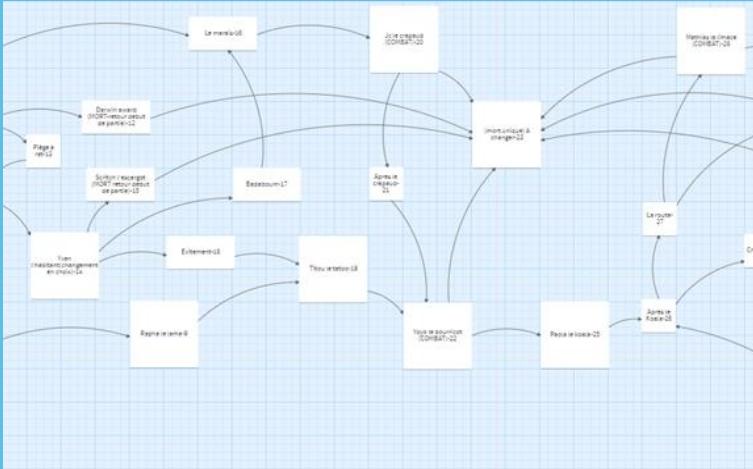
CHACUN SA BRANCHE

RESPECT DES RÈGLES DU LINTER

NETTOYER LE CODE AVANT DE PUSHER

LISTE SCENES

1



TWINERY



SCENES	ID	NOMBRE DE CHOIX	TITRE	ID PRÉCÉDENT	ID SUIVANT
Jeune escargot atteignant juste l'âge de "partir chercher les salades", vous vous prénommez Dhareshaw. Vous habitez encore la maison familiale, enfouie sous un grand et vieux chêne. Vos parents sont aimants, votre foyer douillet et sur, cependant, un petit je ne sais quoi dans l'air du dehors fait frétiler vos antennes. Dans 10 jours, c'est la fête du potager, et les jeunes escargots se sont tous donnés rendez-vous au champ des salades. Cet événement marque le début de l'âge adulte pour les escargots. Vous sortez un œil de votre trou et l'appel étant irrésistible, vous sortez.	1	1	Prologue	-	2
Vous vous déplacez tranquillement, lentement au bord du chemin par un temps ensoleillé. Vous êtes un jeune gastéropode et vous vous réjouissez. Une belle journée s'annonce. Tout est pour le mieux vous dites-vous. Un temps magnifique pour une journée que vous souhaitez fort agréable. Vous avez rendez-vous. Plusieurs de vos amis vous ont convié à la fête. Légumes à gogo, salade, chicorée, batavia, et tant d'autres. Ils ont tout prévu pour un repas vert gargarantesque. Vegan , c'est votre credo mais veggie avec des amis, c'est votre gimmick. Vous savez que vous avez un long chemin à parcourir pour atteindre ce champ rêvé. Semé d'embûches ? Sans doute mais vous avez promis. C'est parti.	2	1	Introduction	1	3
Vous êtes en pleine progression lorsque le ciel s'assombrit. Une immense masse vous masque l'horizon. Gigantesque, poilue, vous n'en voyez tout d'abord que les pattes griffues. Félines. Un chat. Votre première rencontre et vous tombez sur un chat.	3	3	Vanessa le chat	2	4
- « Bonjour, Une limace ! » - « Je suis un escargot en fait »				5	
				6	

FICHIER WORD

FICHIER .TS

```
dhareshsawLescargot > src > app > datas > TS listeScenes.ts > (S) SCENES
1 import { Scene } from '../classes/scene';
2
3 export const SCENES: Scene[] = [
4   {
5     _id: '1',
6     title: 'Prologue',
7     // tslint:disable-next-line: max-line-length
8     description: 'Jeune escargot atteignant juste l\'âge de \\"partir ch',
9     picture: '../assets/fond-rencontre.png',
10    encounter: '0',
11    bonusObject: null,
12    bonusPower: [null, null],
13    isBattle: false,
14    battleWon: false,
15    nextScenes: ['2'],
16    previousScene: null,
17    audioText: 'assets/audio/prologue.mp3',
18    progressionIndex: 0
19  },
20  {
21    id: '2',
```

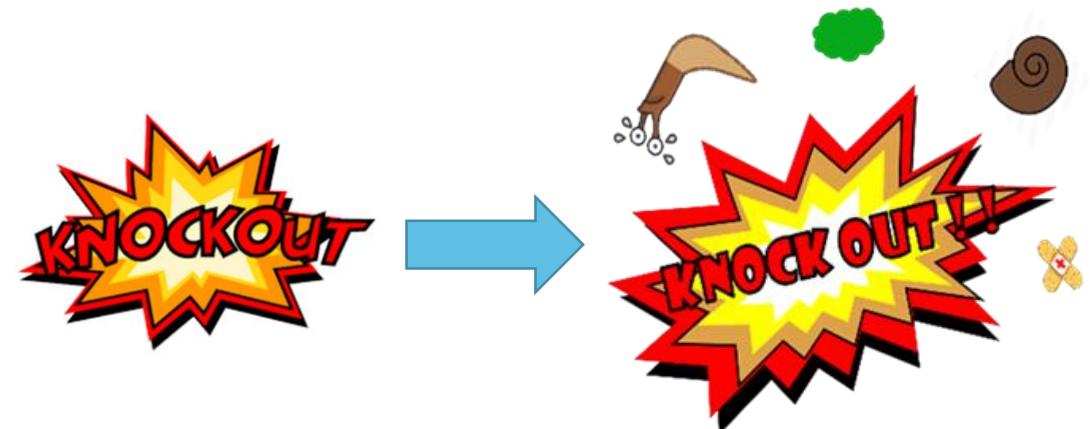
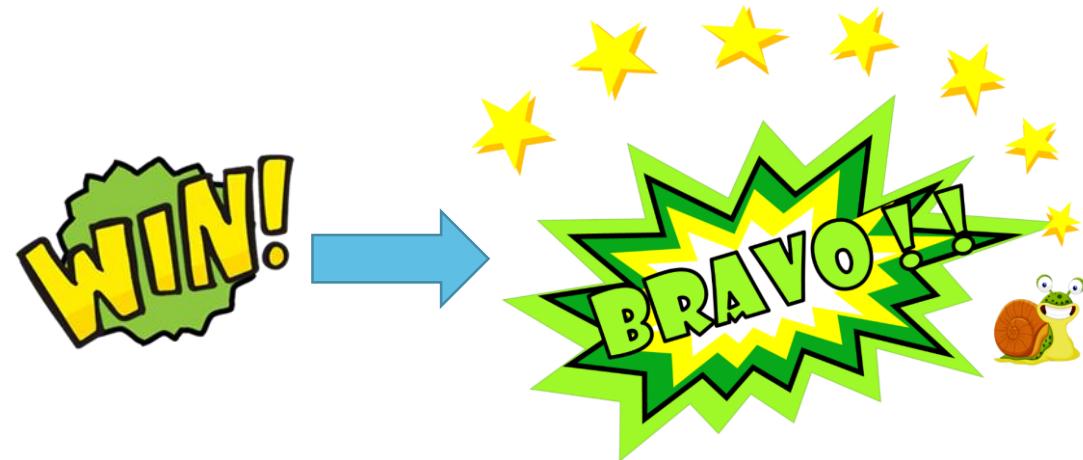
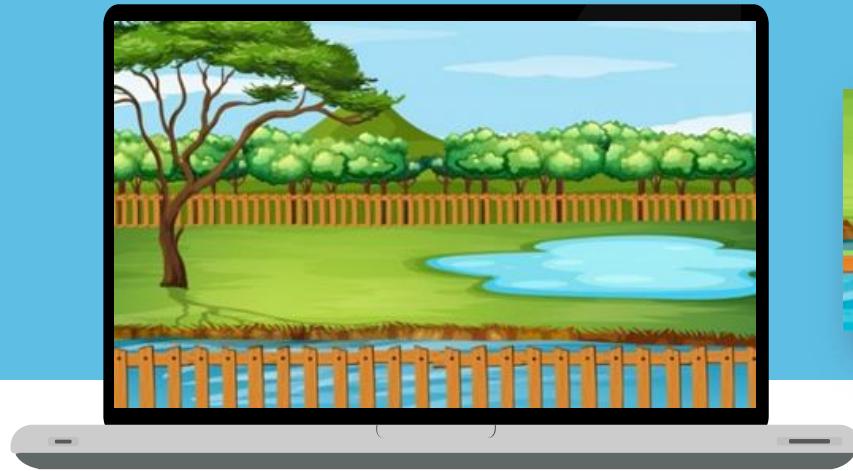


PAGE MODALE

- Création d'une page modale qui s'affiche à la fin d'un combat
- Respect de la charte graphique
- Choix des images en accord avec l'esprit de l'application
- Création des images par nous-mêmes – images libres de droit
- Ajout d'une animation

WINLOSE MODAL PAGE

ASPECT GRAPHIQUE



WINLOOSE MODAL PAGE

ASPECT TECHNIQUE

- FONCTIONNEMENT D'UNE PAGE MODALE

1. SERVICE

2. OBSERVATEURS

3. SUBJECTS

4. SOLUTION

- WIKI TRUCS ET ASTUICES



DOCUMENTATION

POURQUOI
DOCUMENTER ?

POURQUOI
COMPODOC ?

@param
@returns

The screenshot shows a Visual Studio Code window with three tabs: 'win-loose-modal.page.scss', 'scene.page.html', and 'object-inventory-modal.page.ts'. The 'object-inventory-modal.page.ts' tab is active, displaying the following TypeScript code:

```
    this.keyToAppear = true;
} else {
  this.keyToAppear = false;
}

(method) ObjectInventoryModalPage.updateHeroInventory(nameItem
Selected: any): void

Method which updates the inventory board of the hero method called by the
view to update the hero's Objects Inventory
updateHeroInventory(nameItemSelected: any) {
  this.modalItemSelected = this.modalHero.items.find(
    ({ description }) => description === nameItemSelected
  );

  switch (this.modalItemSelected.bonusPower[0]) {
    case 'endurance': {
      this.modalHero.endurance += this.modalItemSelected.bonusPower[1]
    }
  }
}
```



DOCUMENTATION

The screenshot displays a documentation tool interface with three main sections:

- File Structure:** On the left, a tree view shows the project directory structure. The root folder is 'documentation'.
- File List:** In the center, a table lists files and their last modified date. All files were last modified on 11/10/2020.
- Overview:** On the right, a large panel provides an overview of the application's architecture. It features:
 - A complex dependency graph at the top.
 - Summary statistics below:
 - 16 Modules
 - 8 Components
 - 5 Injectables
 - 5 Classes
 - 16 Routes

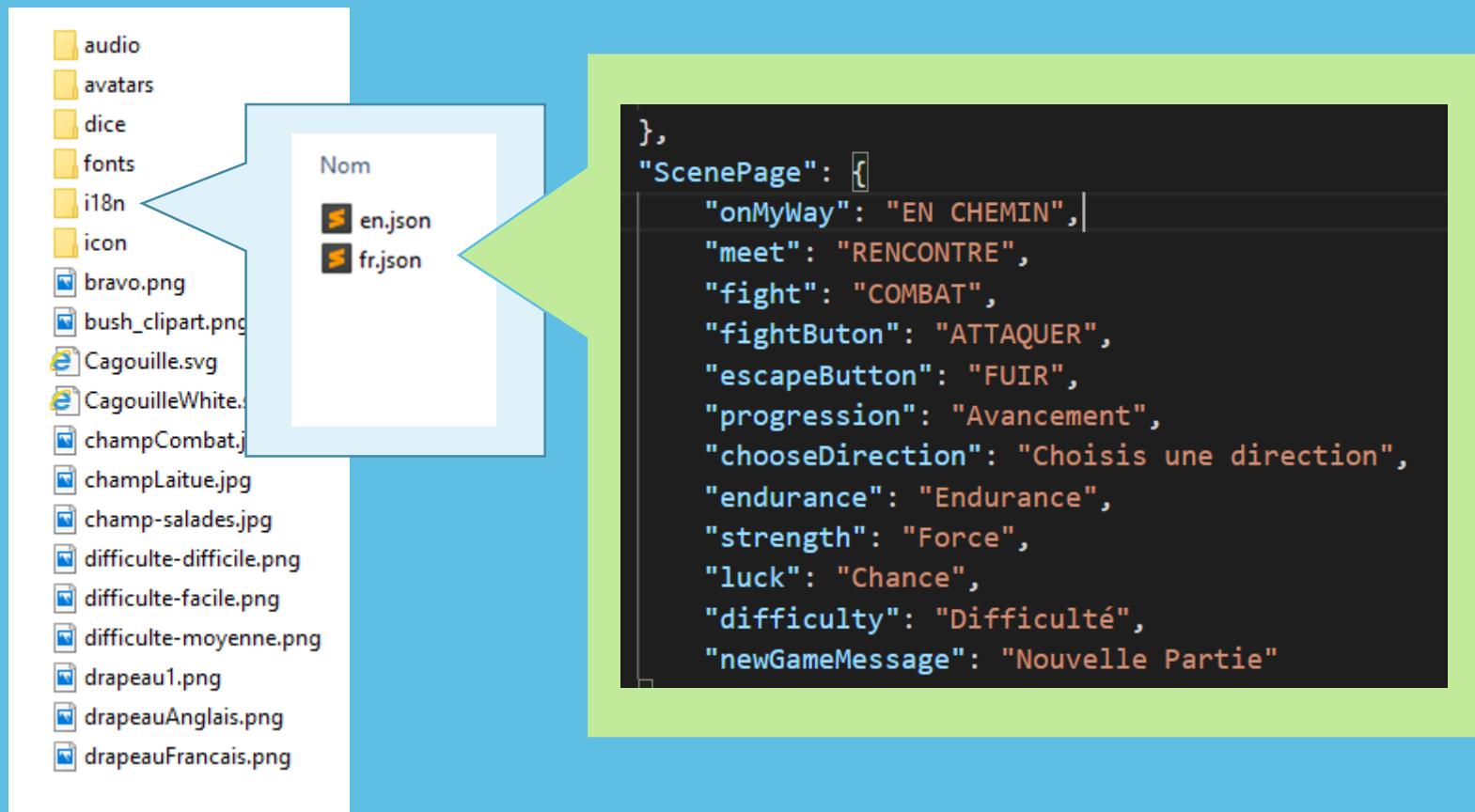


INTERNATIONALISATION

- POURQUOI ?

- i18n

- IMPLEMENTATION

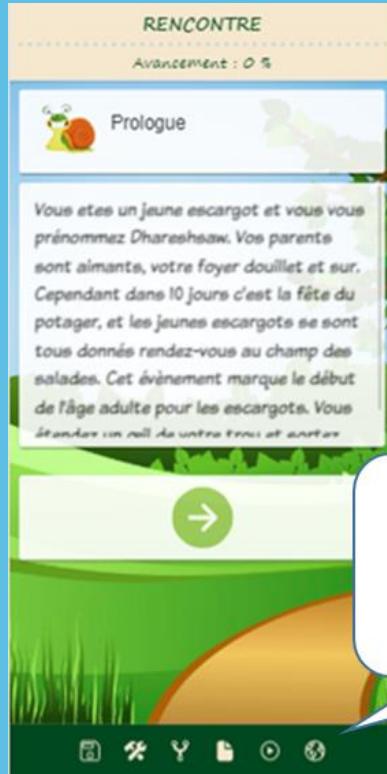


INTERNATIONALISATION

```
this.translateService.get(  
  ['WinLooseModalPage.winMessage',  
   'WinLooseModalPage.looseMessage',  
   'WinLooseModalPage.continueGameMessage',  
   'WinLooseModalPage.modalTitle',  
])  
.subscribe(res => {  
  this.messageWin = res['WinLooseModalPage.winMessage'];  
  this.messageLoose = res['WinLooseModalPage.looseMessage'];  
  this.messageContinueGame = res['WinLooseModalPage.continueGameMessage'];  
  this.modalTitle = res['WinLooseModalPage.modalTitle'];  
});
```



PAGE MODALE LANGUES



In French !



In English
please !





TESTS

- JASMINE

- KARMA

Jasmine 3.4.0
• ×××× • × • ××××
14 specs, 10 failures, randomized with seed 83344
[Spec List](#) | [Failures](#)

```
WinLooseModalPage
  • should create

CharacterService
  x should be created

AppComponent
  x should create the app
  x should initialize the app

SceneService
  x should be created

LeaderboardPage
  • should create

ObjectInventoryModalPage
  x should create

LanguageService
  • should be created
  • should set and get the language

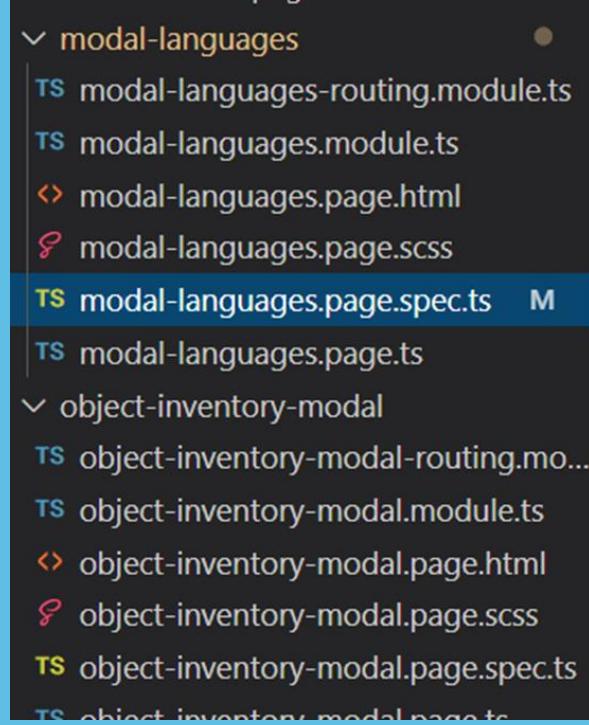
SauvegardeService
  x should be created

ScenePage
  x should create

HistoryModalPage
  x should create
```



TESTS



```
it('should create', () => {
  expect(component).toBeTruthy();
});

it('should call setLanguage method', () => {
  spyOn(languageService, 'setLanguage');

  component.languageSelected('fr');
  expect(languageService.setLanguage).toHaveBeenCalled();
  expect(component.titleLanguageModal).toEqual('Langues');

  component.languageSelected('en');
  expect(languageService.setLanguage).toHaveBeenCalledWith('en');
});
```



Objectif atteint



Expérience riche d'enseignements



Challenge personnel

Conclusion