

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

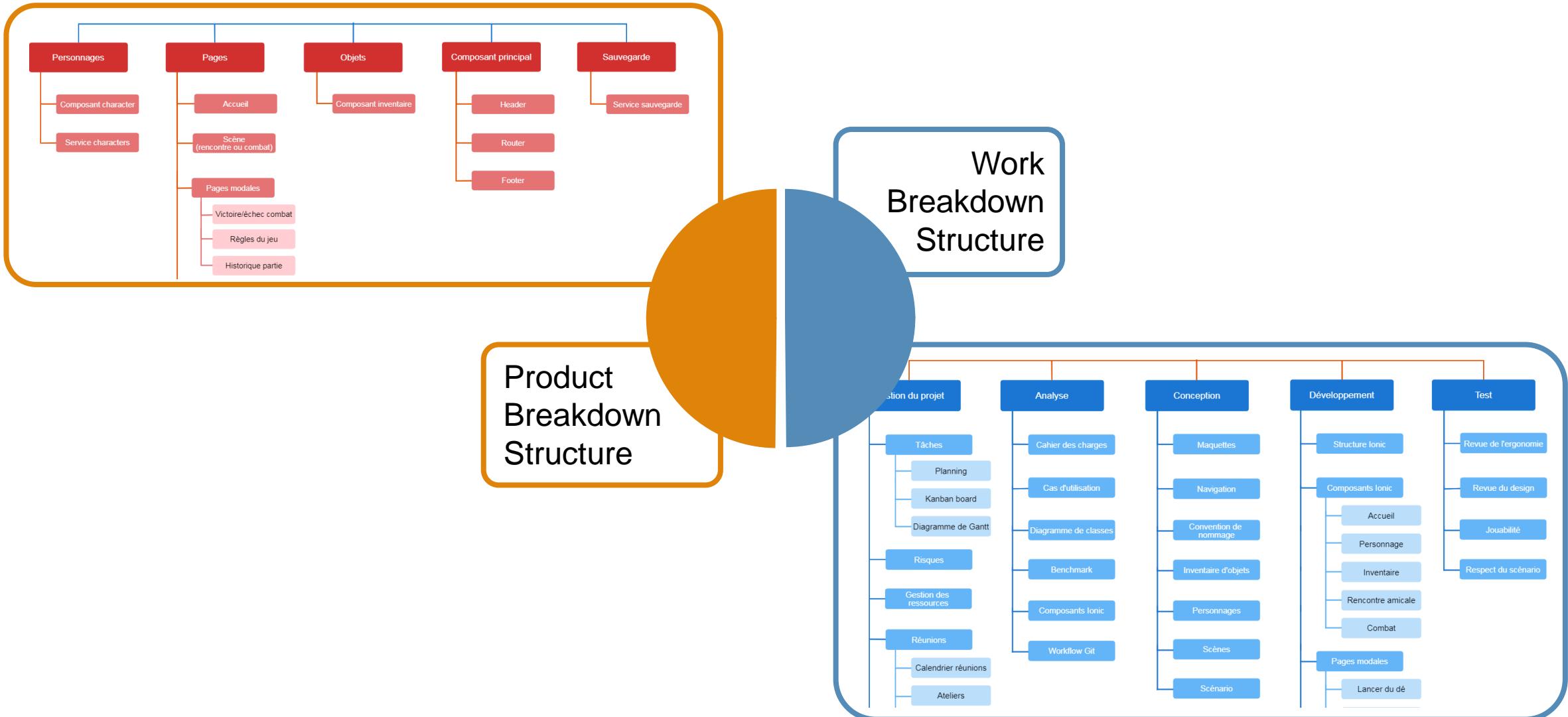
## WIKI

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

## PROJET

- Board Kanban

# PBS et WBS



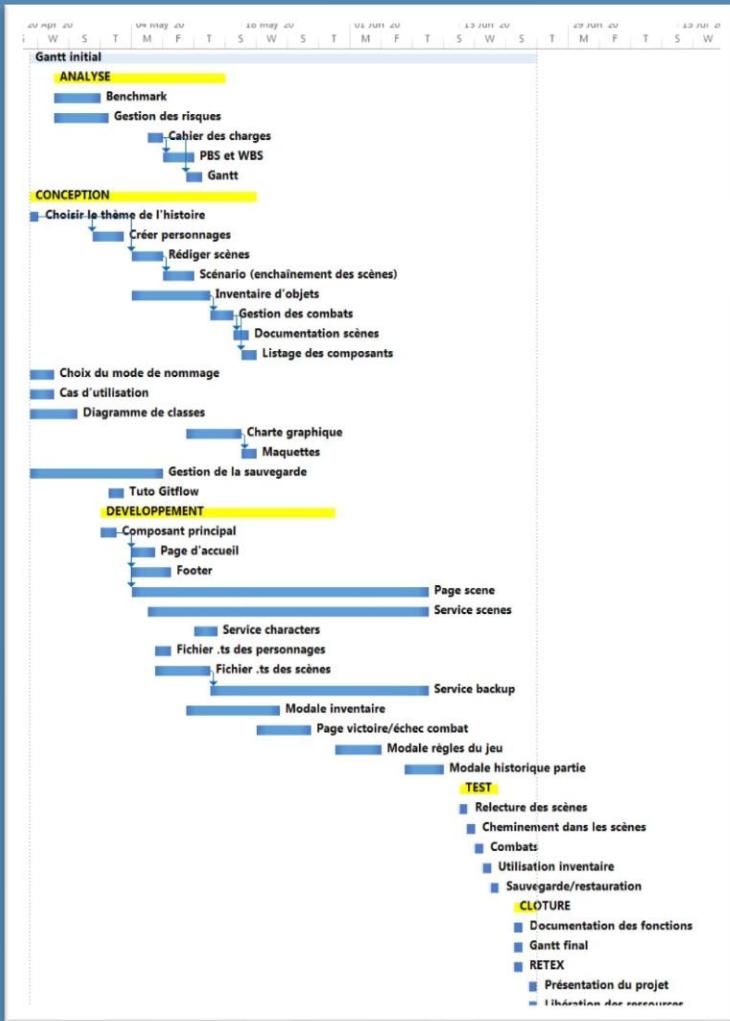
# PLANNING DES TACHES

# GOOGLE SHEET

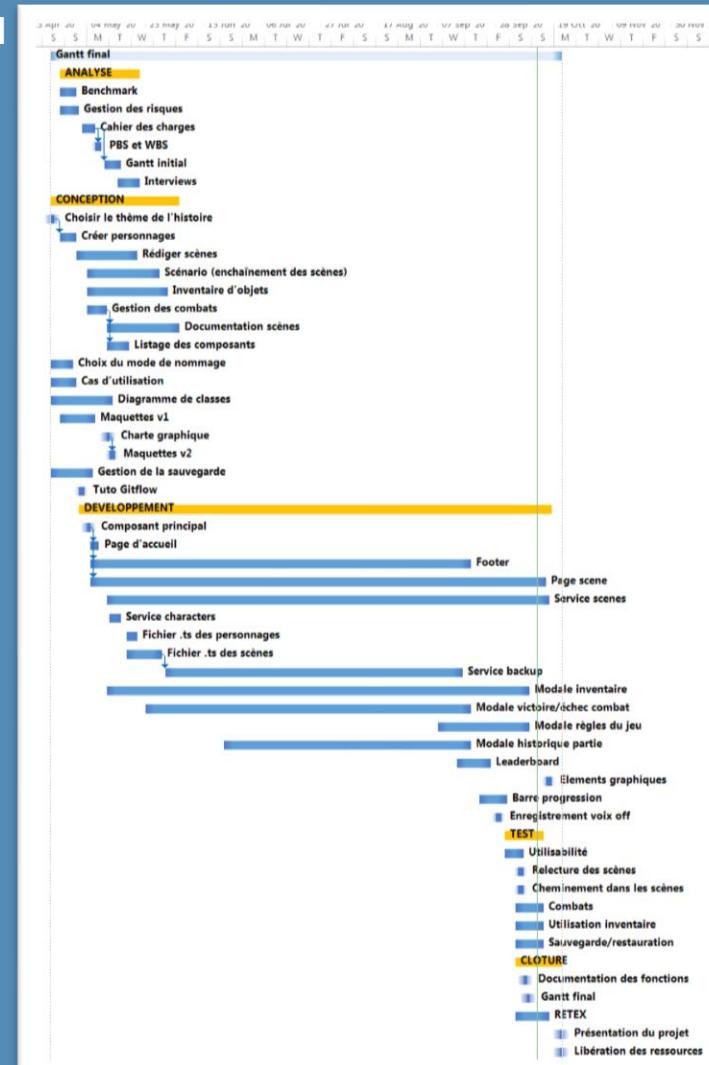
- Modifiable en ligne
  - Timeline horizontale et verticale
  - Diagramme de Gantt

# DIAGRAMMES DE GANTT

Initial



Final



# 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](#)
- 

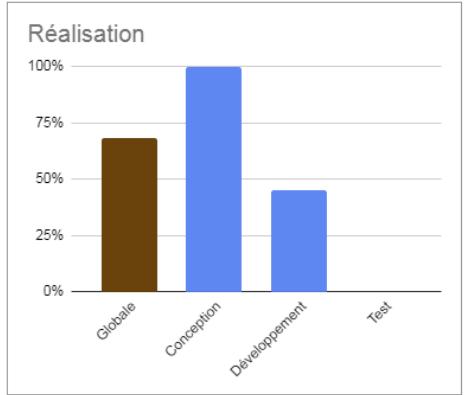
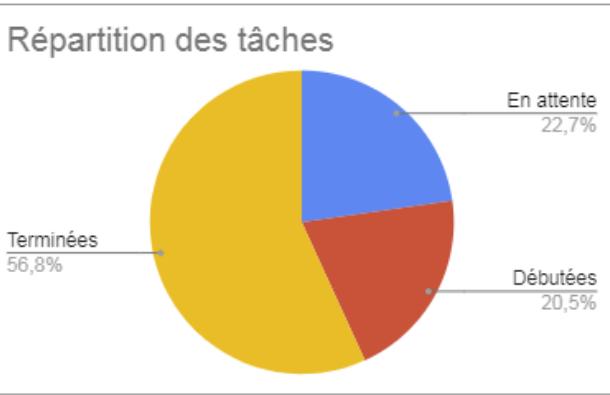
## 1. Objectif du projet

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 incarnera.

## 2. Description du projet

# INDICATEURS



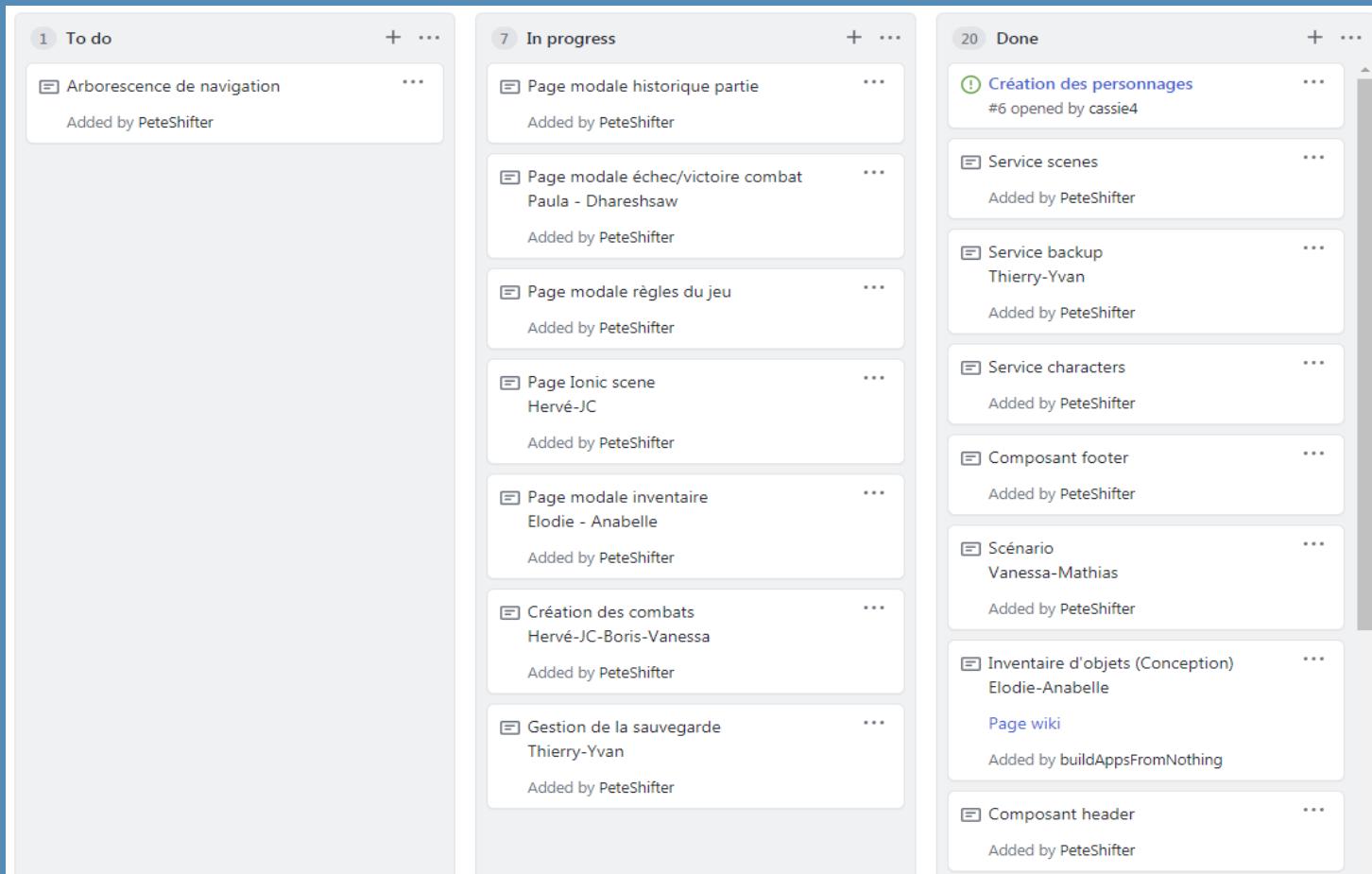
## RETEX

- 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

# KANBAN BOARD



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

# ANIMATION ATELIERS ET REUNIONS



# ORGANISATION DES RDV

Réunion hebdo Dhareshsaw

Description du formulaire

Prénom

Réponse courte \*

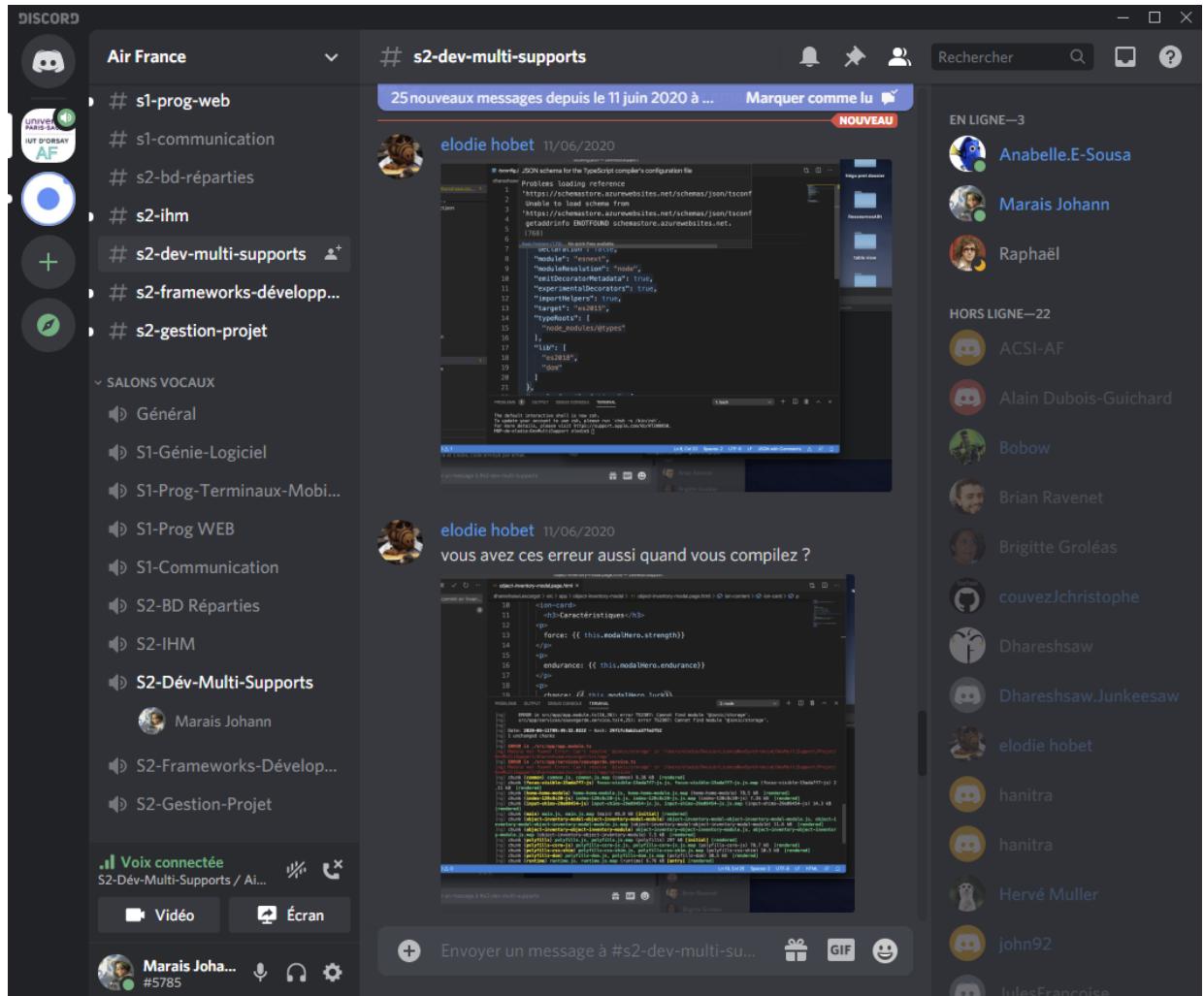
Moment de la journée

	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Lundi
8h-9h	<input type="checkbox"/>				
9h-10h	<input type="checkbox"/>				
10h-11h	<input type="checkbox"/>				
11h-12h	<input type="checkbox"/>				
12h-13h	<input type="checkbox"/>				
13h-14h	<input type="checkbox"/>				
14h-15h	<input type="checkbox"/>				
15h-16h	<input type="checkbox"/>				
16h-17h	<input type="checkbox"/>				
17h-18h	<input type="checkbox"/>				
18h-19h	<input type="checkbox"/>				
19h-20h	<input type="checkbox"/>				

- Créneau horaire fixé en fin de réunion
- Vote via formulaire Google Docs

# DÉROULEMENT DES RDV

- Réunion en audioconference sur Discord
- Partage d'écran



# COMPTE RENDUS

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

- Points marquants
- Décisions
- “To do”

33 comptes rendus au total

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.

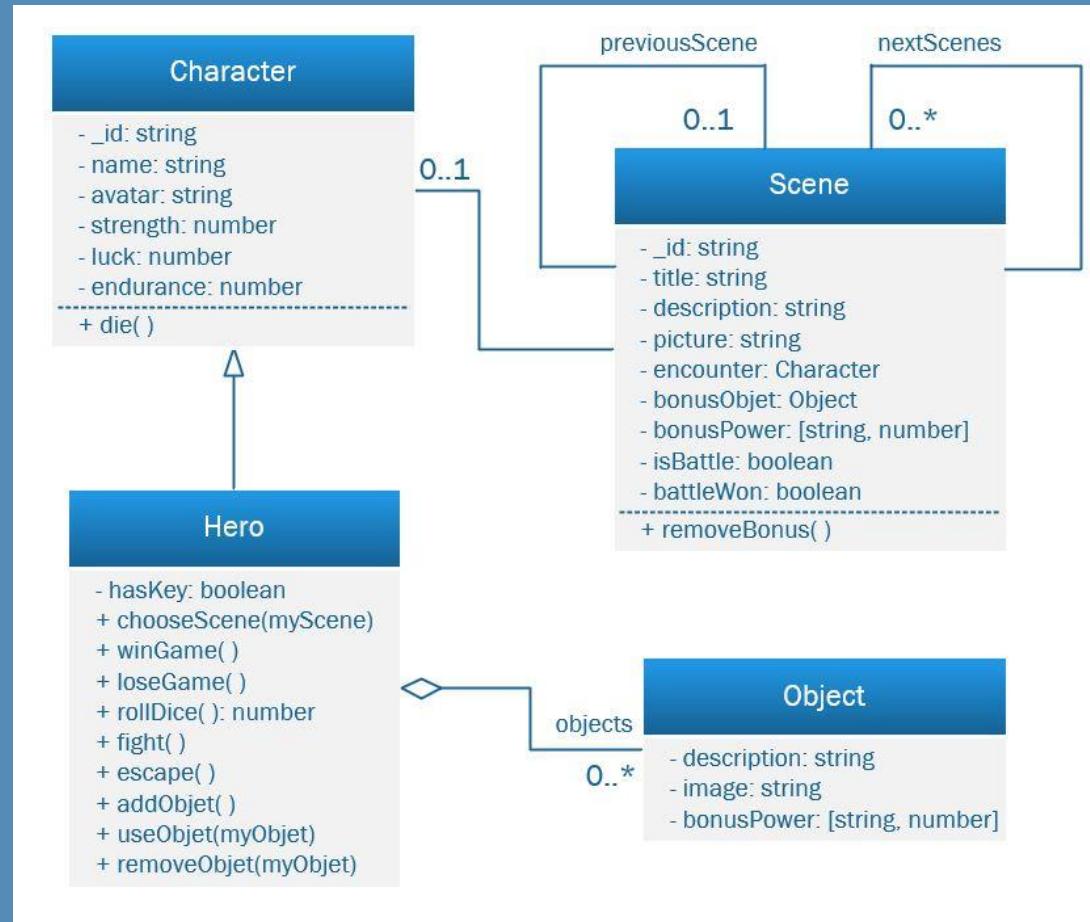
---

**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

# 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 :

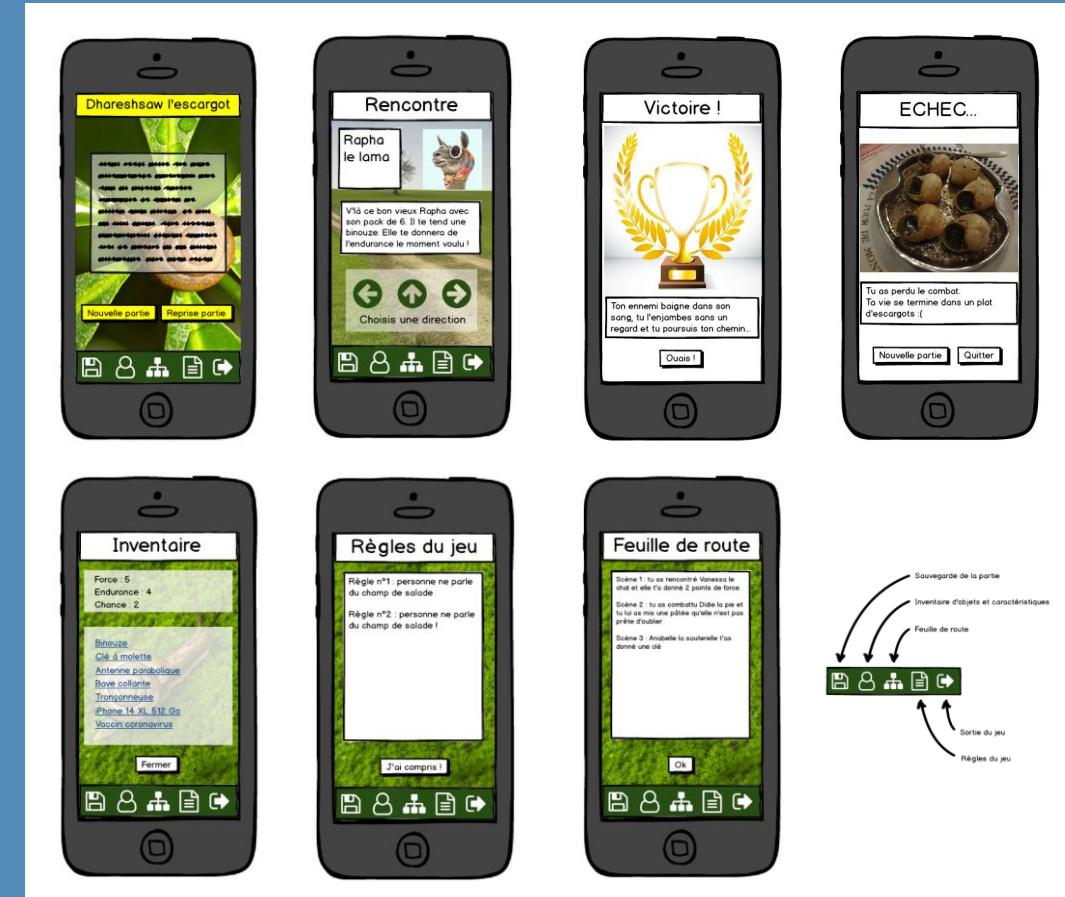
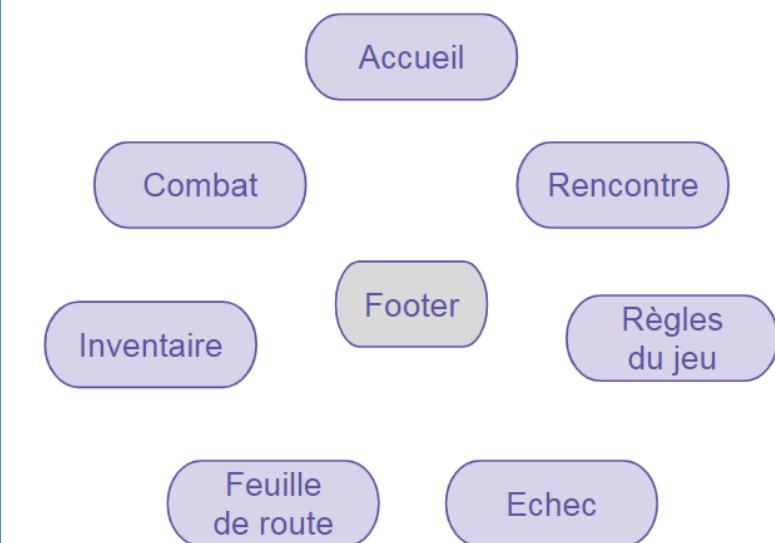
git branch features/[maFeature]  
git checkout features/[maFeature]  
git branch

# Interlude

Mathias Pascual

# MOCKUPS BALSAMIQ

Menu interactif



Fin de  
l'interlude

Johann Marais

# MAQUETTES PHOTOSHOP



# DESIGN

Avatars



Fonds d'écran



Niveaux de difficulté



Page inventaire



# VOIX OFF



Studio One - Dharshaw

File Edit Song Track Event Audio Transport View Studio One Help

Saturation Control

Medium

Start 41 Song 39 Project

17 29 49 65 81 97 113 129 145 161 177 193 209 225 241 257 273 289 305 321 337 353 369 385 401

Tempo Follow 1 101 S Narration

Vocal 1(5) Voc W Vocal Vocal 1(2) Vocal 1(2) Vocal 1 Narration(2) Vocx Voc Vi Vocal Ha Narration(4) Nan Ni Voc Name Narration(7) Narrall Narrall Narrall Narration(13) Nan Narral Vocal 1 Voc Vi Voc Voc Vocal 2(5) Voc

Reoncert Dharshaw

Main Out Inserts 1 - Eiosis EDresser 2 - Virtual Mix Rack 3 - FabFilter Pro-MB 4 - AutoVolume 5 - FabFilter Pro-C 2 6 - DC8C3 7 - FabFilter ...

Auto Comp Compose Copy Paste

Vocals Pete's vocals \* SAVE AS A > B > C > D > E > F > G > H > I > J > K > L > M > N > O > P > Q > R > S > T > U > V > W > X > Y > Z > Keystation Mini

SLATE DIGITAL AIR EQ Air EQ Earth VIRTUAL DRIVE FG-S FG-73 FG-5 Revival

Horn Mass Pres EG Dyn CS-EQ CS-Lift FILTER THICKNESS

Event FX Vocal 2(4)

Enable Start 00245.01.01.37 End 00245.04.02.08 File Tempo Not Set Speedup 1.00 Transpose 0 Tune 0

44.1 kHz 30.9 ms Record Max 00:11:47.248 Seconds 00354.03.02.99 Bars L 00103.01.02.02 R 00103.01.04.77 Metronome Timing Key 4 / 4 120.00

Edit Mix Browse

This screenshot shows a digital audio workstation (DAW) interface for Studio One. The main window displays a timeline with numerous tracks labeled with scene names like 'Start 41', 'Song 39', and 'Project'. The tracks are color-coded in blue. On the left, there's a thumbnail image of a music studio with a drum set and amplifiers. The right side of the screen shows a detailed view of a vocal track, with various processing effects applied, including 'AIR EQ' and 'FG-S' modules. The bottom of the interface shows transport controls and project metadata.

# FINALISATION DU PROJET

## Publication de la release #1

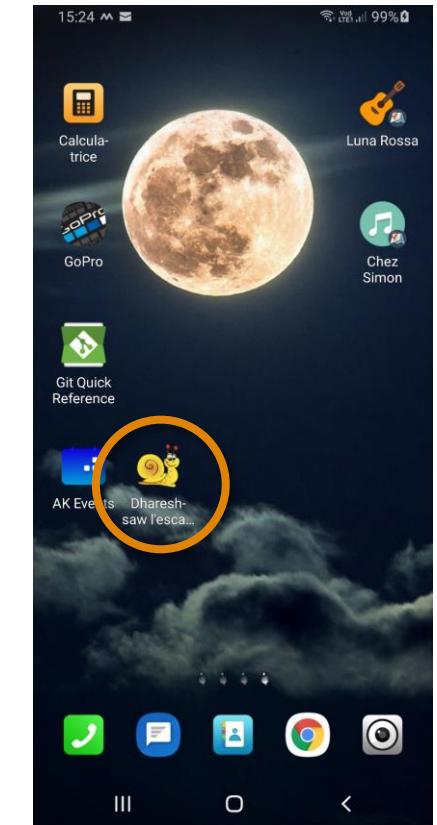
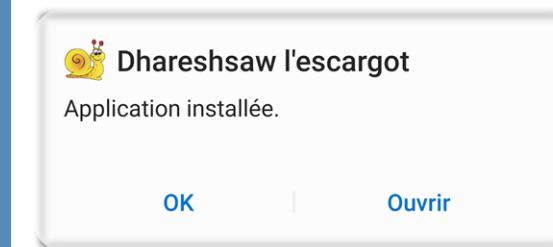
master ▾ 28 branches 0 tags

This branch is 1 commit ahead of develop.

PeteShifter Merge pull request #135 from myclouet/develop ...

📁 .vscode	ajout de fichiers vsCode dans .gitignore
📁 dhareshsawLescargot	Ajout du nom de l'application
📁 documents	Update 2020-10-19 - Weekly.md
📁 interviews	Update anonyme2.md
📄 .DS_Store	CSS + add png in objectInventory modal

## Application Android



- Esprit d'équipe
- Disponibilité
- Réactivité
- Cohérence
- Organisation
- Polyvalence

# Conclusion personnelle

2

Hervé Muller  
&  
Jean-Christophe Couvez

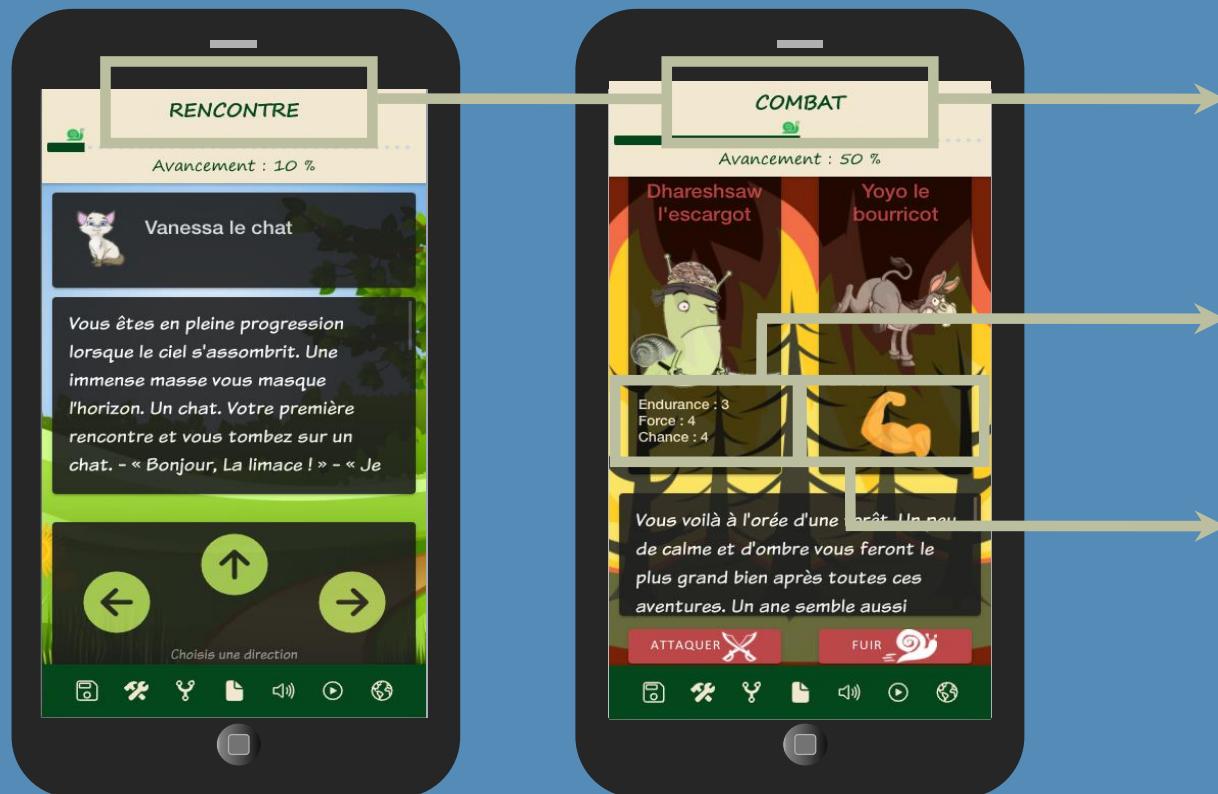
# SCENE

MISE EN PLACE

ROUTING

VISUEL

IMPORT DES DONNÉES



TYPE DE SCÈNE

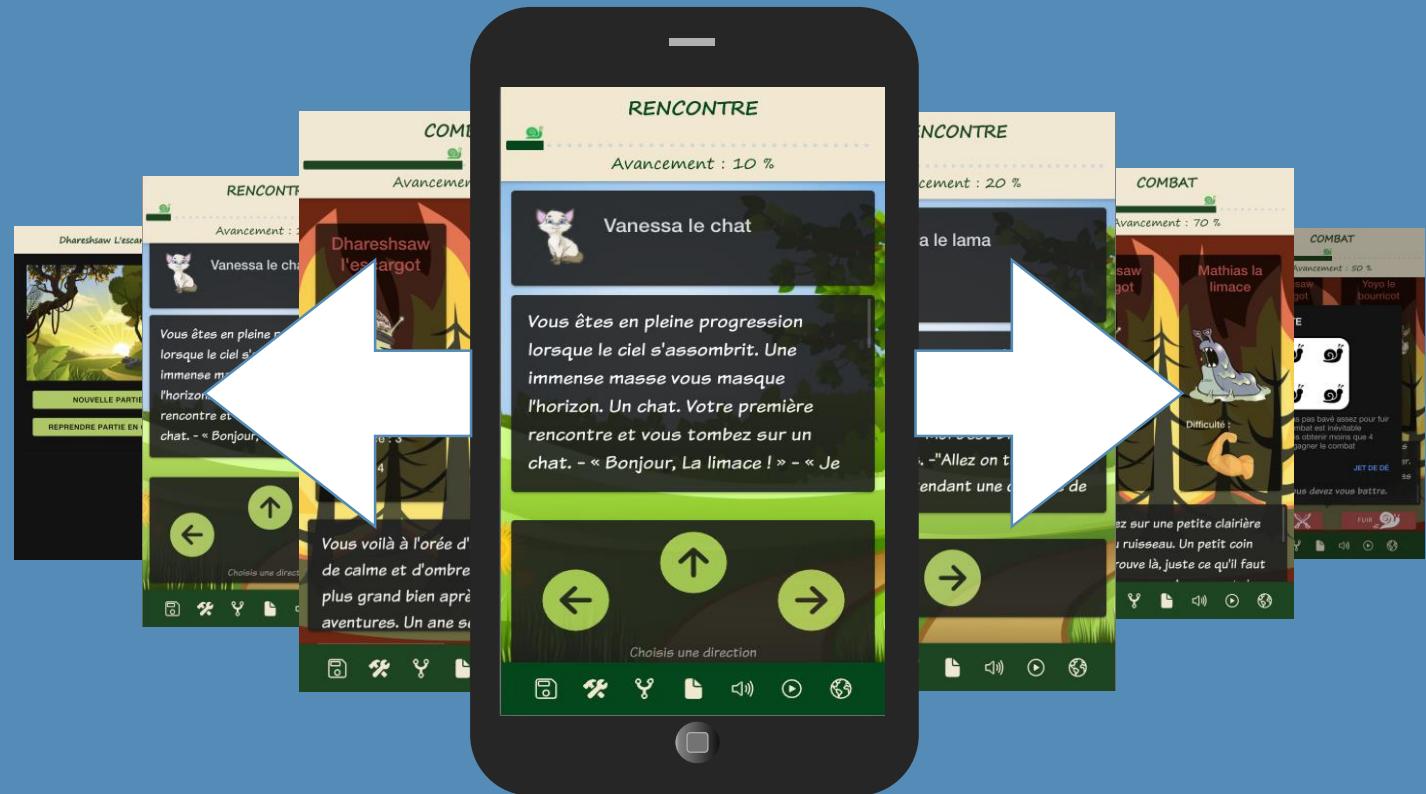
ATTRIBUTS DU HÉROS

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

# NAVIGATION

nextScene : [← length →]

SCENE 36



# GESTION DES COMBATS

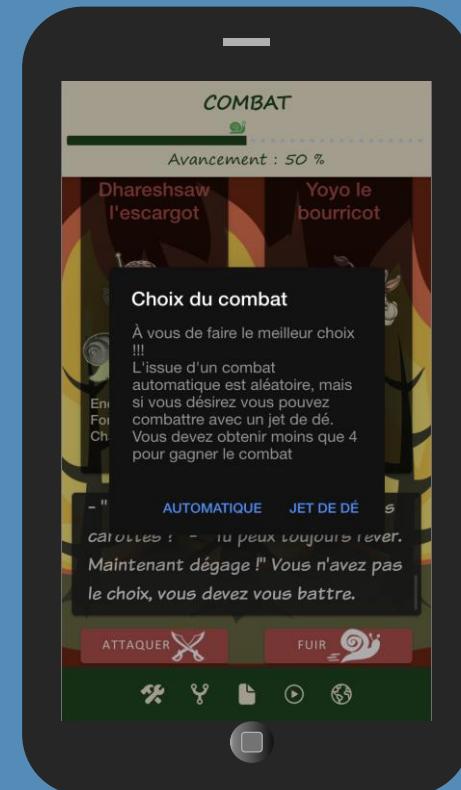
PARAMETRES DU HÉROS & NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU COMBAT



COMBAT ALEATOIRE

COMBAT CONDITIONNEL

FUITE



ALERTE

# CORDOVA NATIVE AUDIO

TEST UTILISATEUR



HABILLAGE SONORE

INSTALLATION



LECTURE AUDIO



ACCESSIBILITE



IMPLEMENTATION

VISUEL



COMPOSITION



# METHODES DE TRAVAIL

---

BROWSER

iOS

ANDROID

EXTREM PROGRAMMING

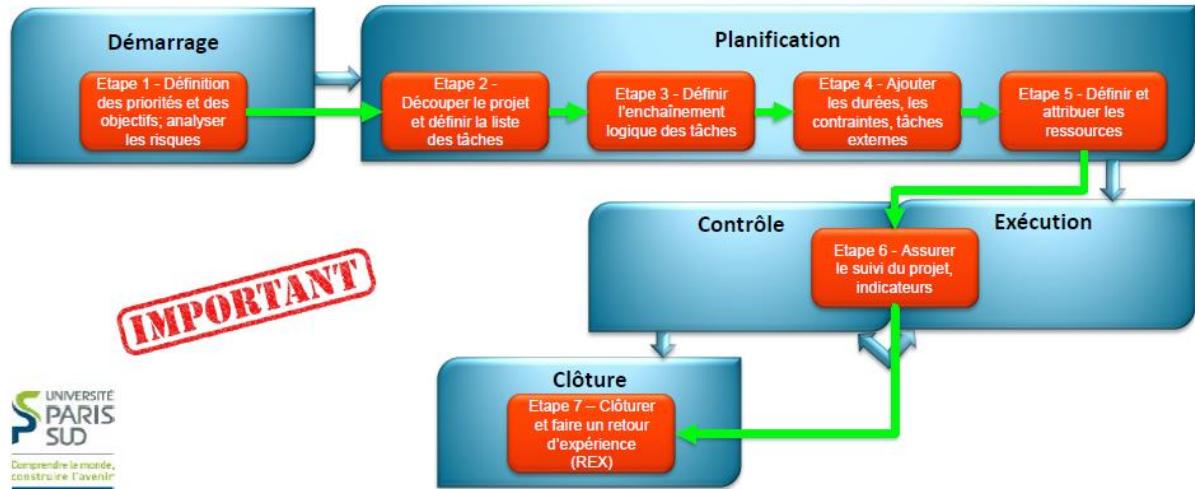
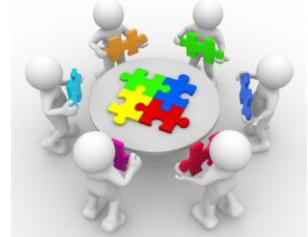
VISIOCONFERENCE

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

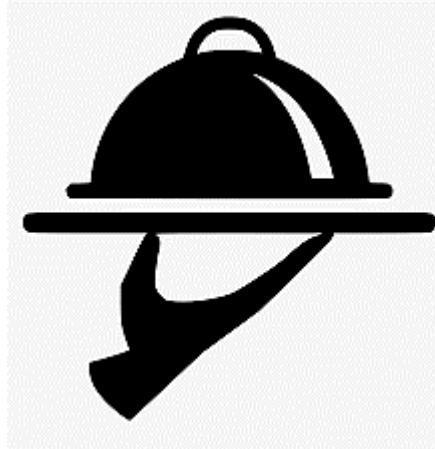
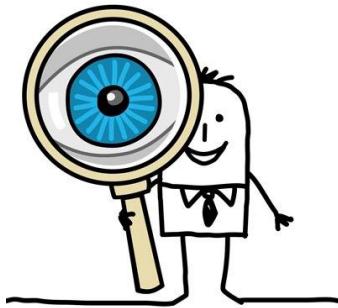


Charte graphique



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:**  
Clé du champ de salade

**FERMEUR**

A blue cursor arrow points to the wrench icon in the bottom menu.

# 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 SALADES



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:

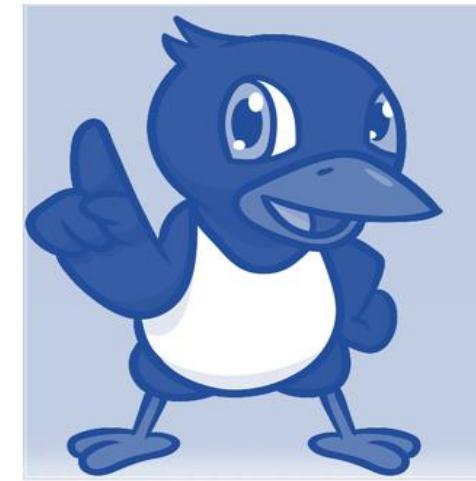
- Bière : force = 1
- Potion de chance : chance = 2

Le Graal:

Clé du champ de salade

FERMER

*Merci!*



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[] } [] = []
```



click

### scene.page.ts

```
save() {  
    sauvegardeService.setStateGame(hero, scene);  
    sauvegardeService.saveGame();  
}
```

### sauvegarde service

```
saveGame() {  
    storage.set('stateGame',this.stateGame);  
    storage.set('story',this.story);  
}
```

sauvegarder

click

### home.page.ts

```
restoreGame() {  
    this.storage.get(stateGame).then((state) => {  
        sauvegardeService.setStateGame(state.hero,state.scene);  
        characterService.hero=sauvegardeService.getStateGame().hero;  
    });  
    ...  
}
```

reprendre partie

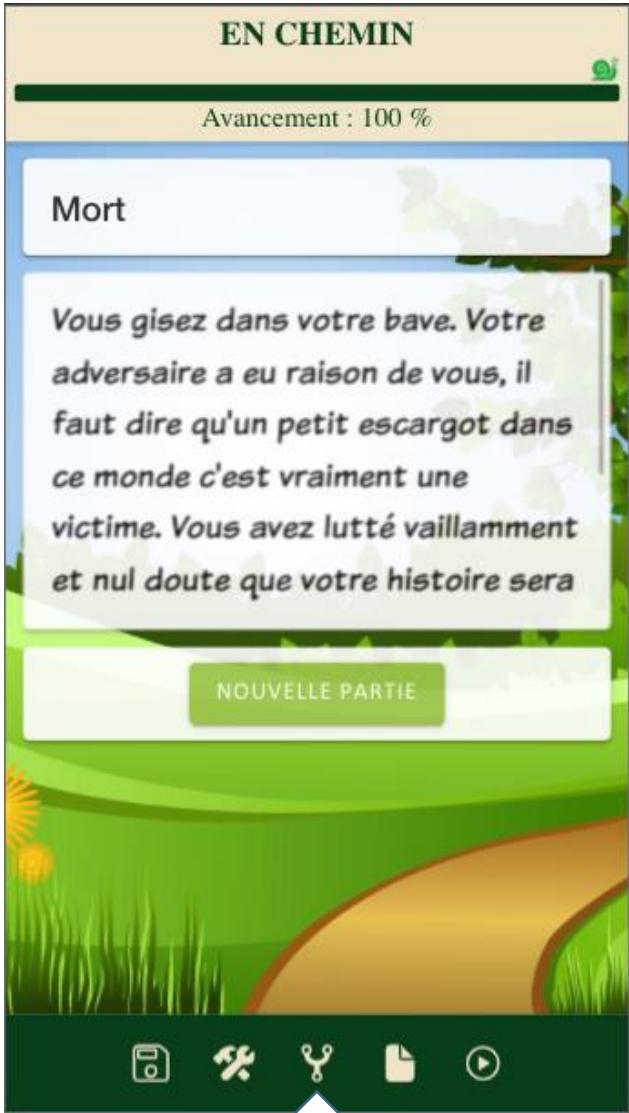
click

### scene service

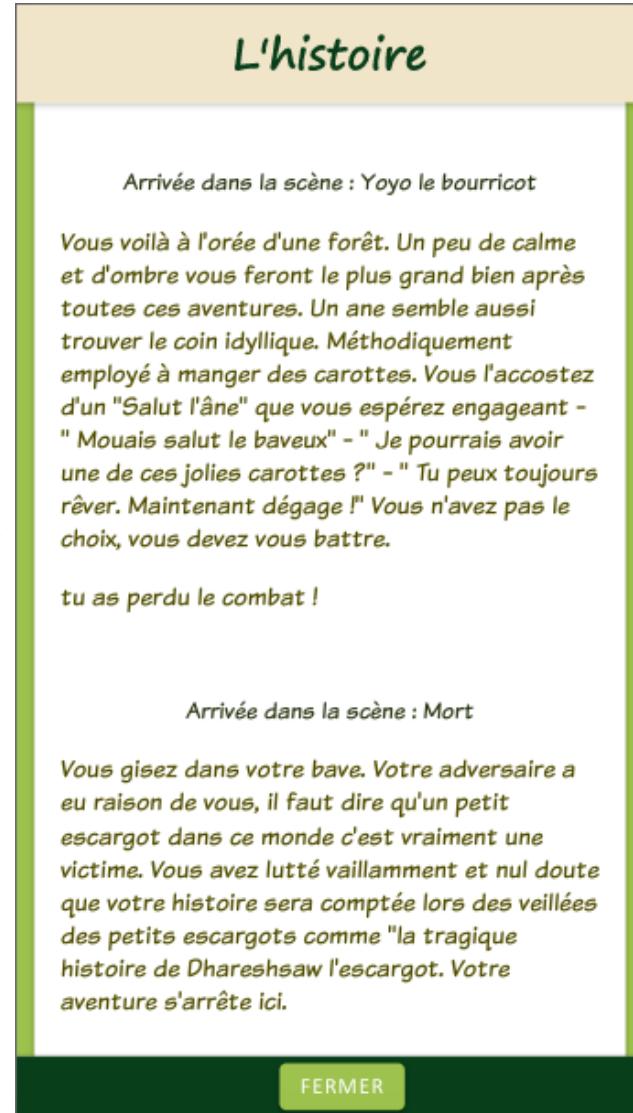
```
newGame() {  
    sauvegardeService.resetSauvegarde();  
    characterService.initHero();  
}
```

nouvelle partie

# Une page modale pour afficher le déroulement du jeu



création de la  
page modale

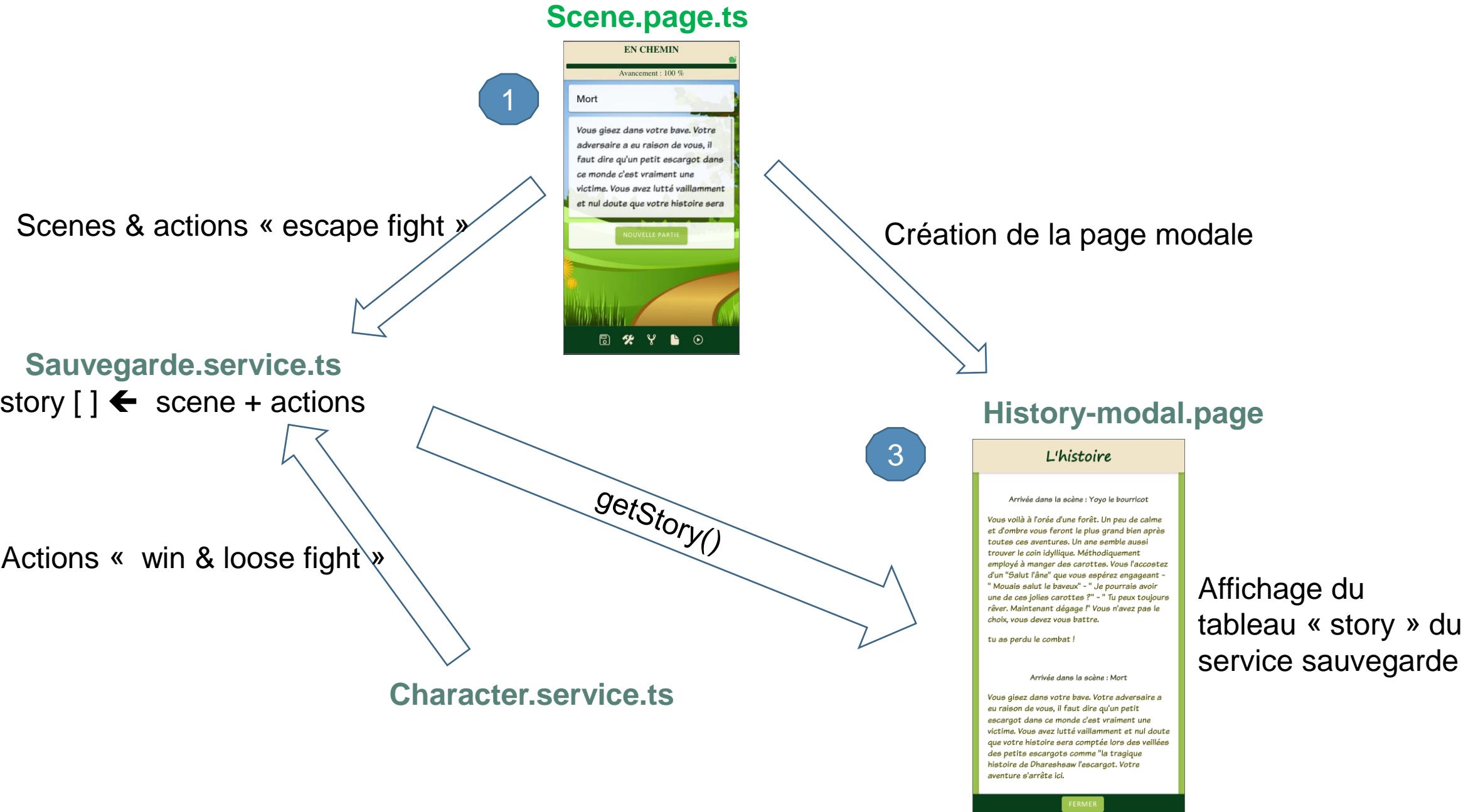


Bouton pour lancer la page modale de l'histoire

# 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

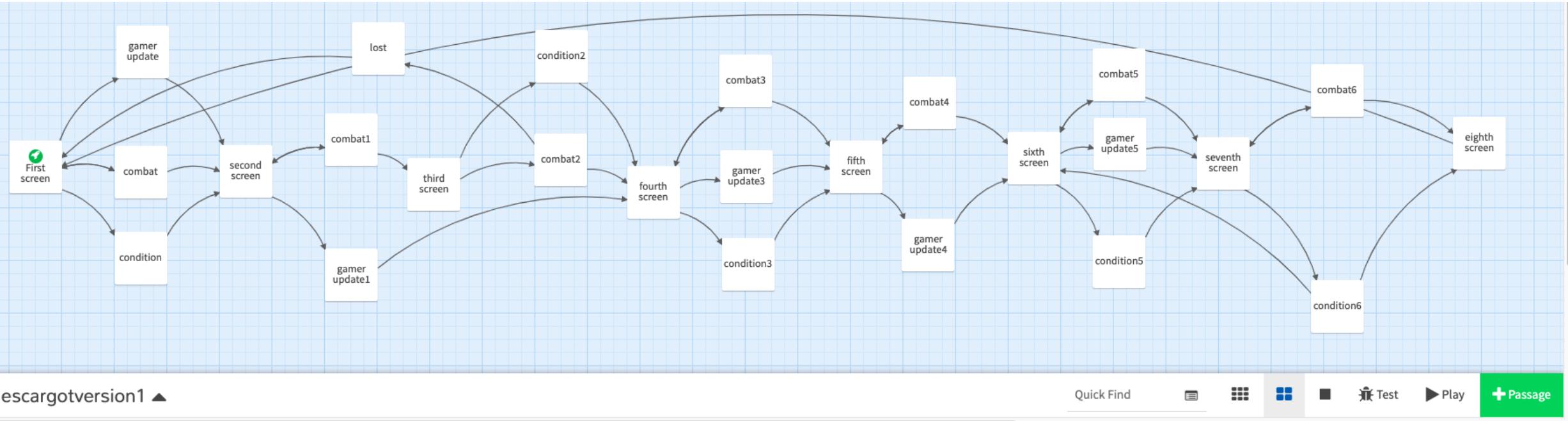
---

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



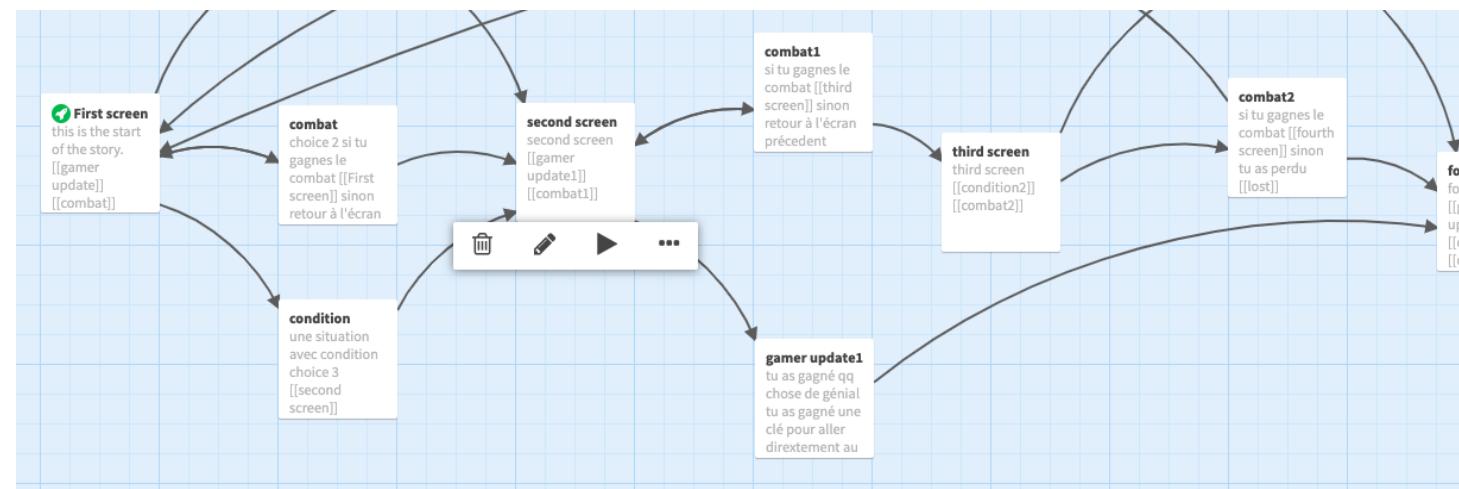
escargotversion1 ▲

Quick Find



+ Passage

## 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

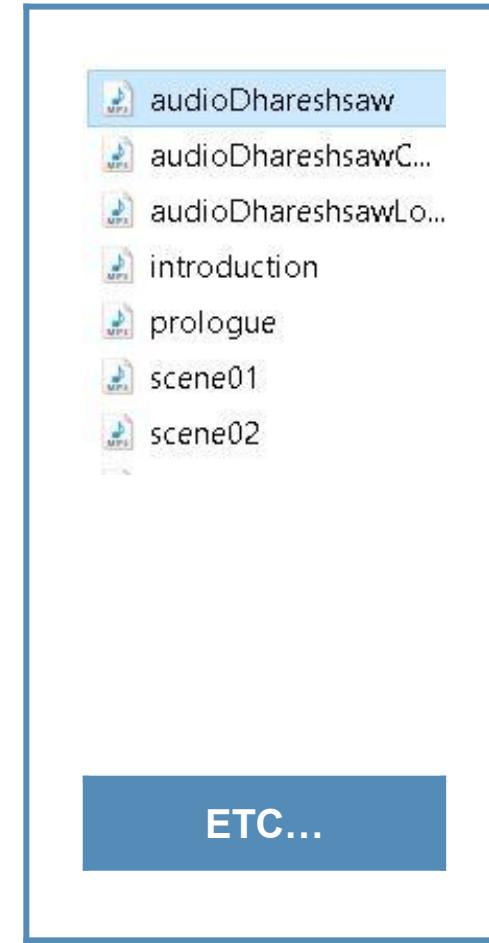
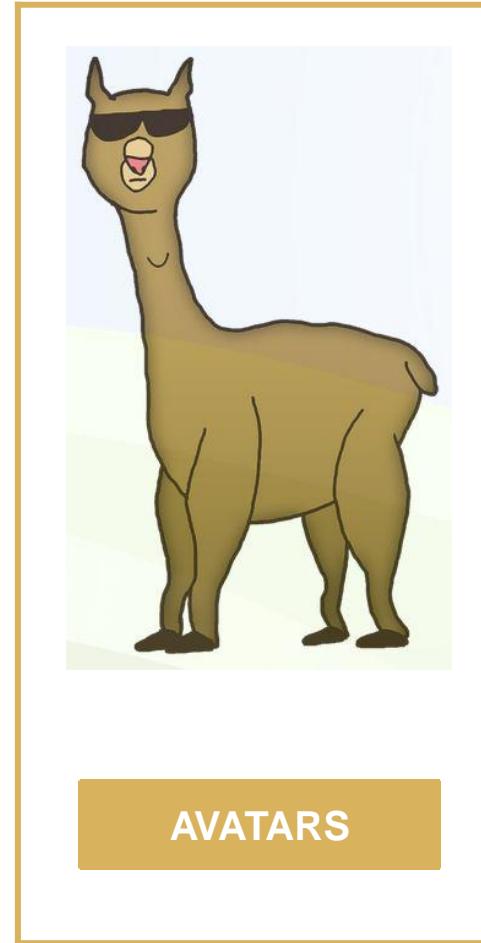
CLASSEMENT		
1	 Yoyo le bourricot	10250
2	 Herve le sanglier	10000
3	 Dharehsaw l'esc...	9999
	Jean-Christo le crapaud	9000
	 Mathias la limace	8500
	 Noemie la fourmi	8450
	 Paula la koala	8400
	 Rapha le lama	8000
	 Titou le tatoo	7000
	 Vanessa le chat	6800

- Aspect multijoueur
- Maquette
- Evolution possible

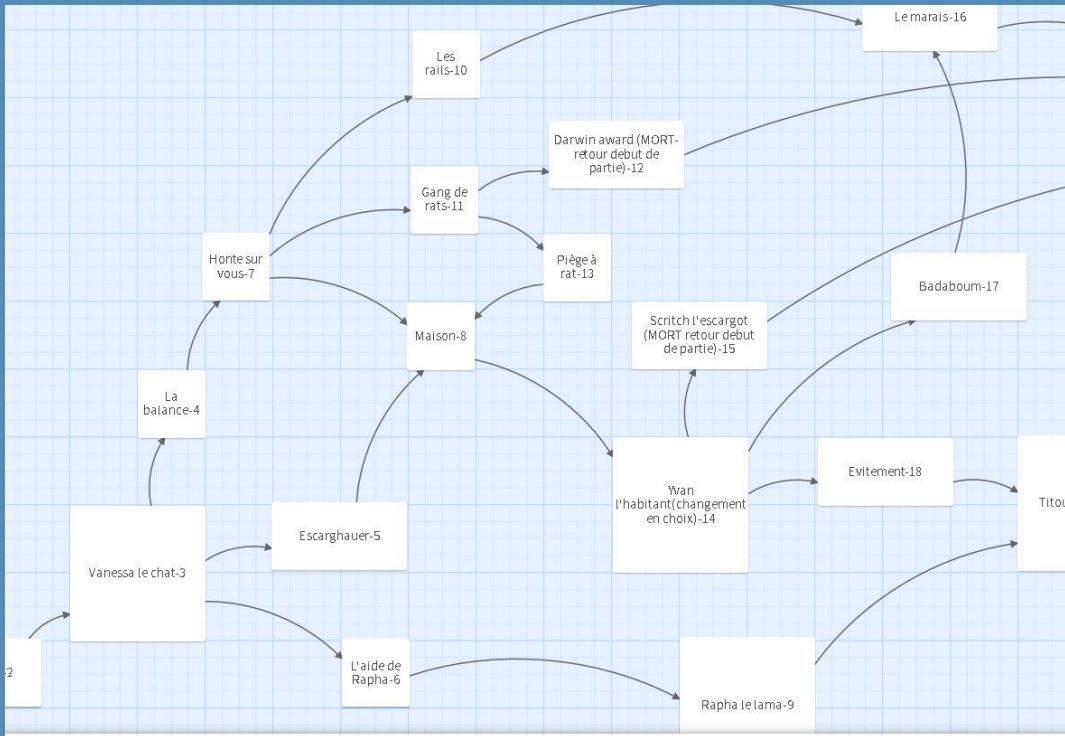
# DEBUGAGE



# DEBUGAGE



# SCENARIO



- Construction
- Figures imposées
- Repartition du travail

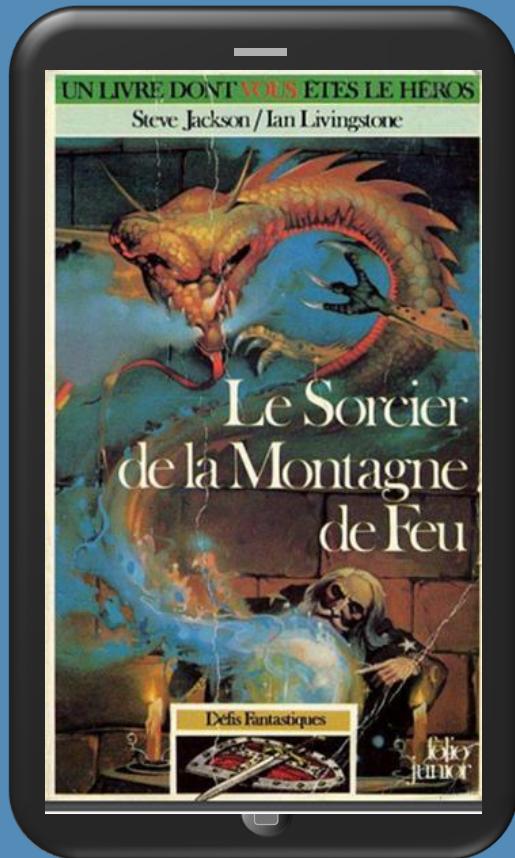
6

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

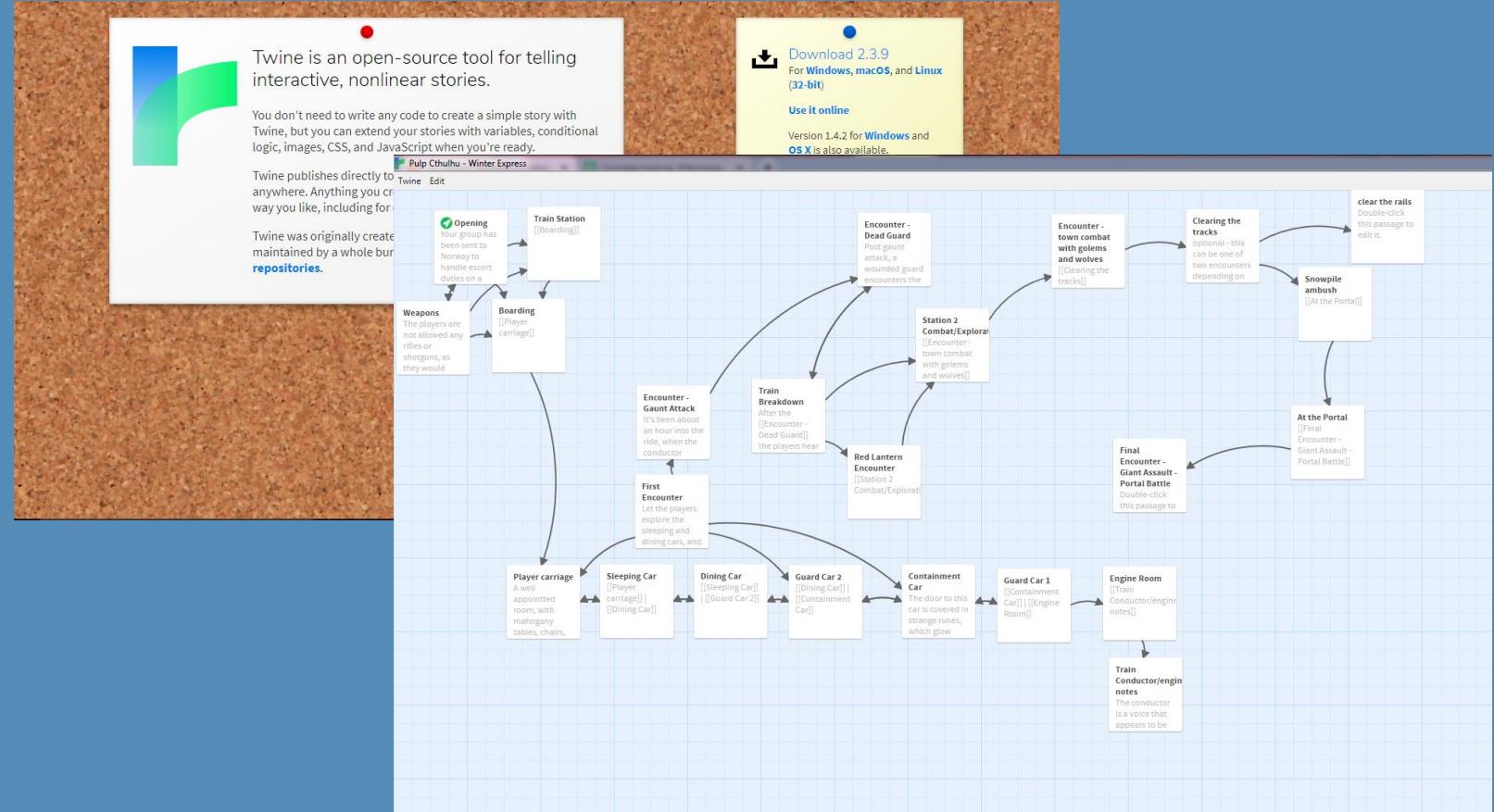


Inspirée de nous tous,  
l'histoire sera celle d'un  
escargot qui rencontrera  
des héros éponymes

# 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



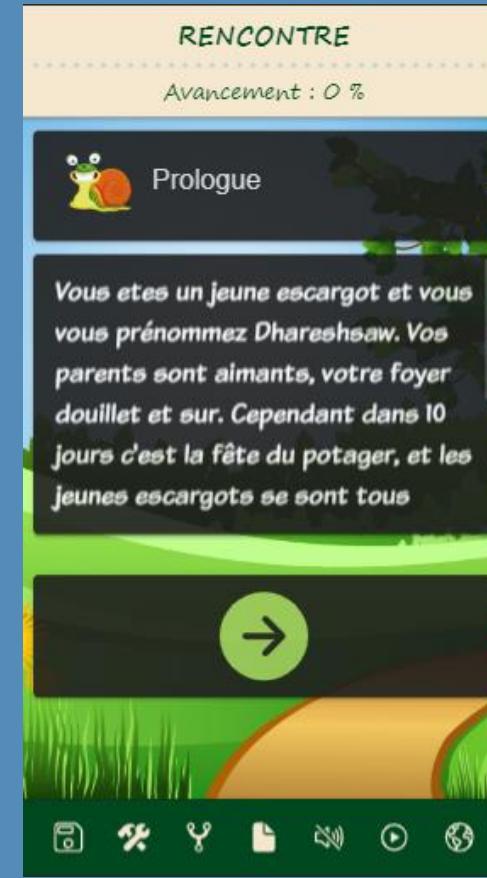
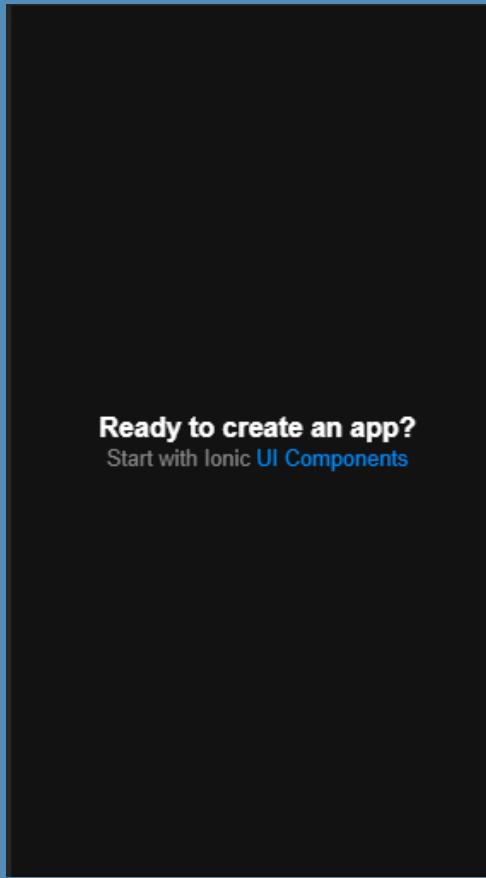
Et à mon binôme  
*Bobo le corbeau*

Honneur au héros de l'histoire  
*Dhareshsaw l'escargot*



# GENERATION PROJET

```
ionic start dhareshawlescargot blank
```



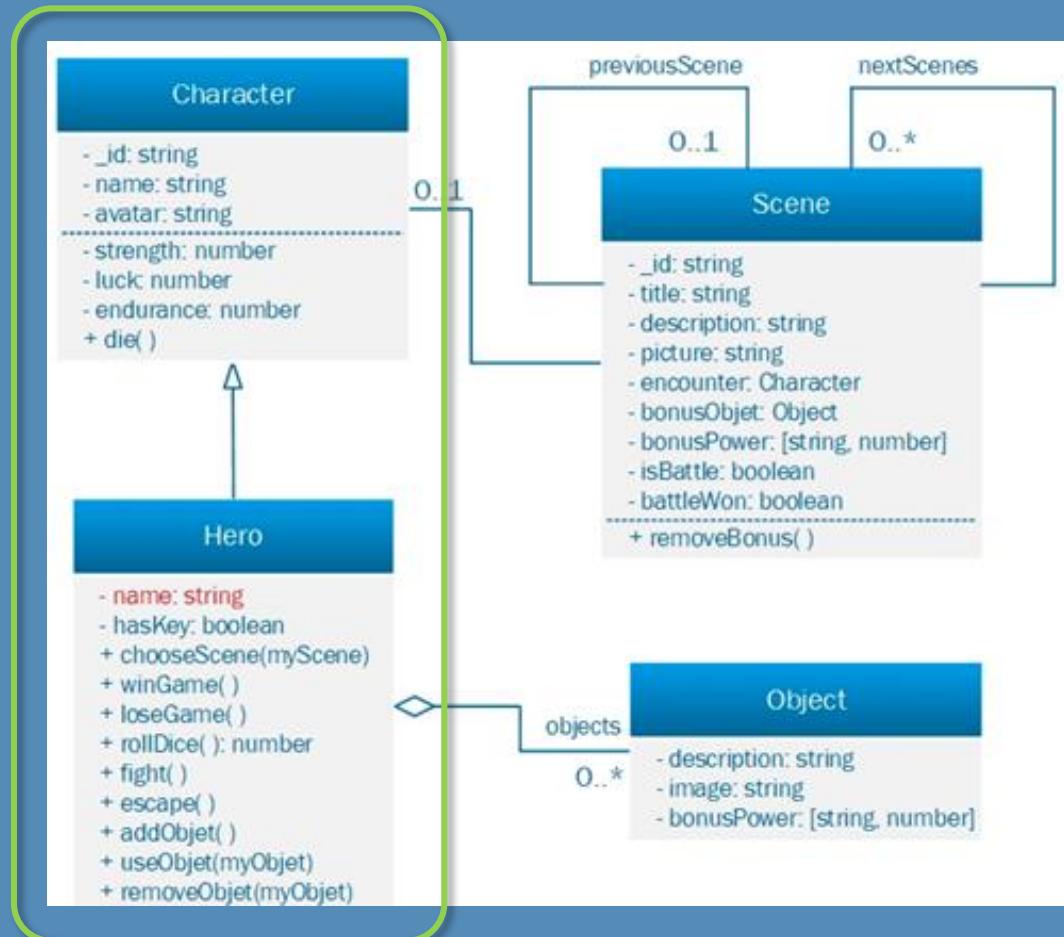
# CREATION DES PERSONNAGES

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



# 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: 'Annabelle la sauterelle',
    avatar: './assets/avatars/annabelle.png',
    strength: 5,
    luck: 2,
    endurance: 5,
  }
]
```



# 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;

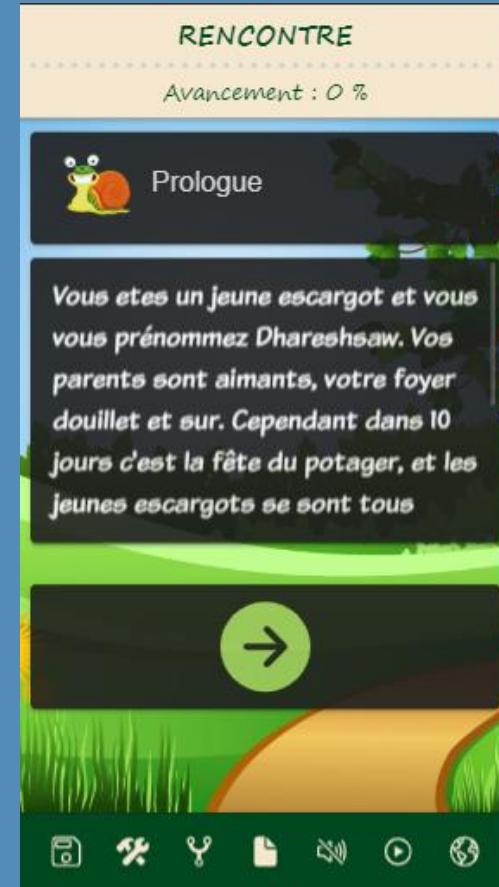
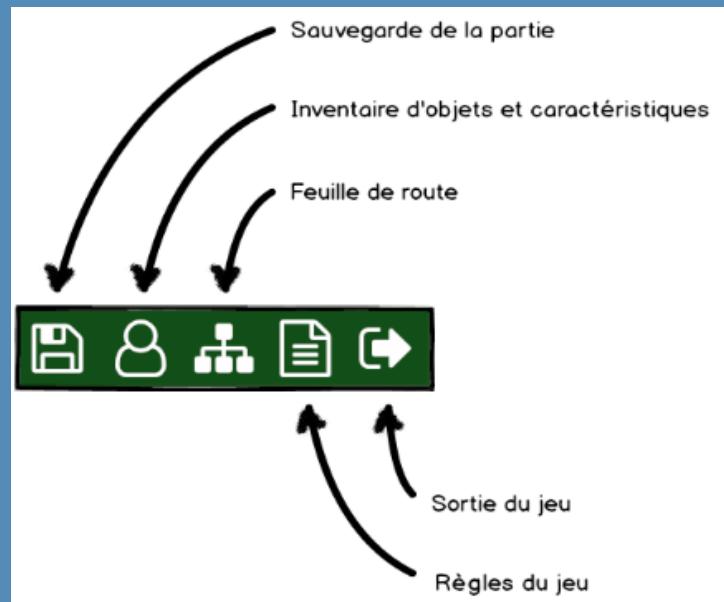
        case 2:
            this.heros.luck = this.heros.luck - 1;
            console.log("luck : " + this.heros.luck);
            res = true;
            this.automaticFightAlert("de chance", scene);
            break;

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

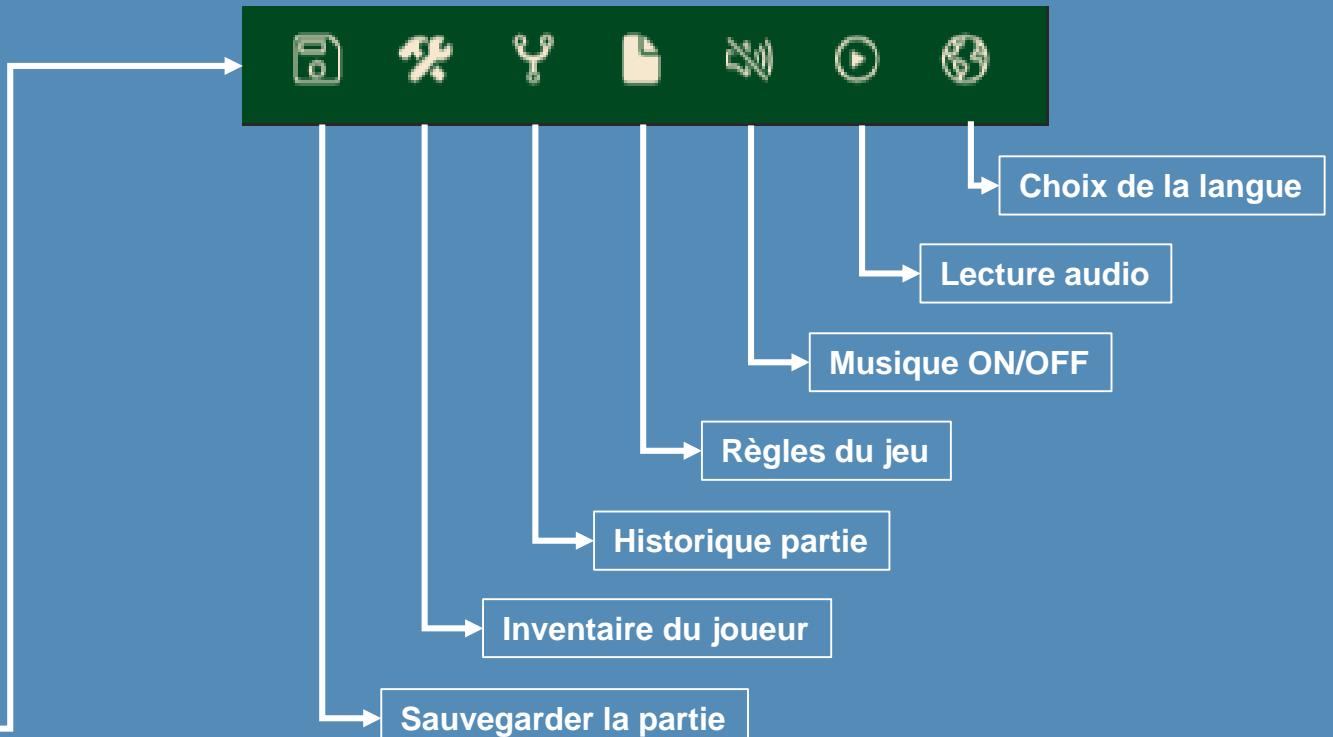
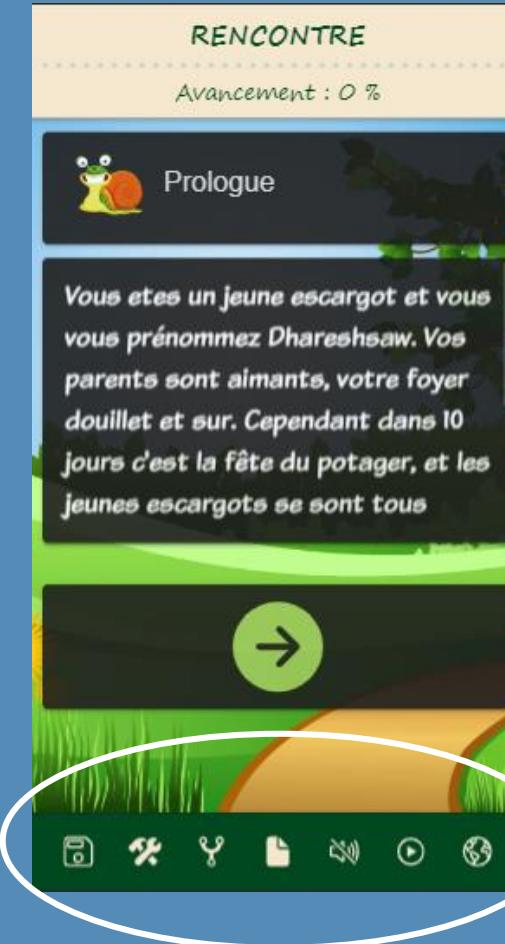
    return res;
}
```



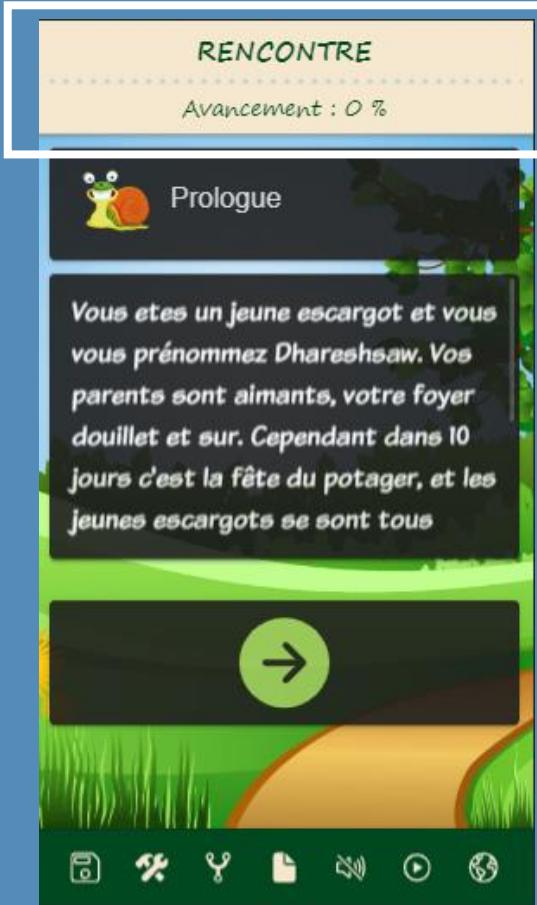
# FOOTER



# FOOTER



# BARRE DE PROGRESSION



# RESPONSIVE DESIGN

Affichage Smartphone



Affichage page Web



7

Raphaël Dompé

# SLASH SCREEN



- Objectifs :
  - Faire patienter le joueur
  - Capter 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

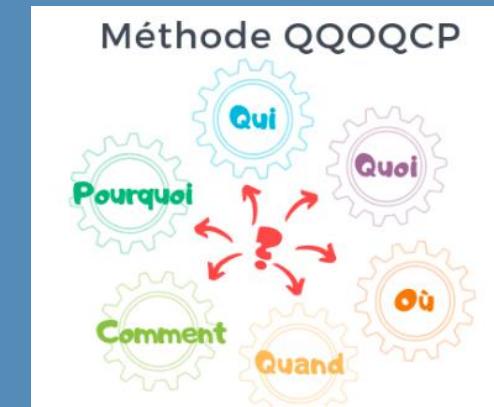
# GESTION DES RISQUES

## Ordre du jour :

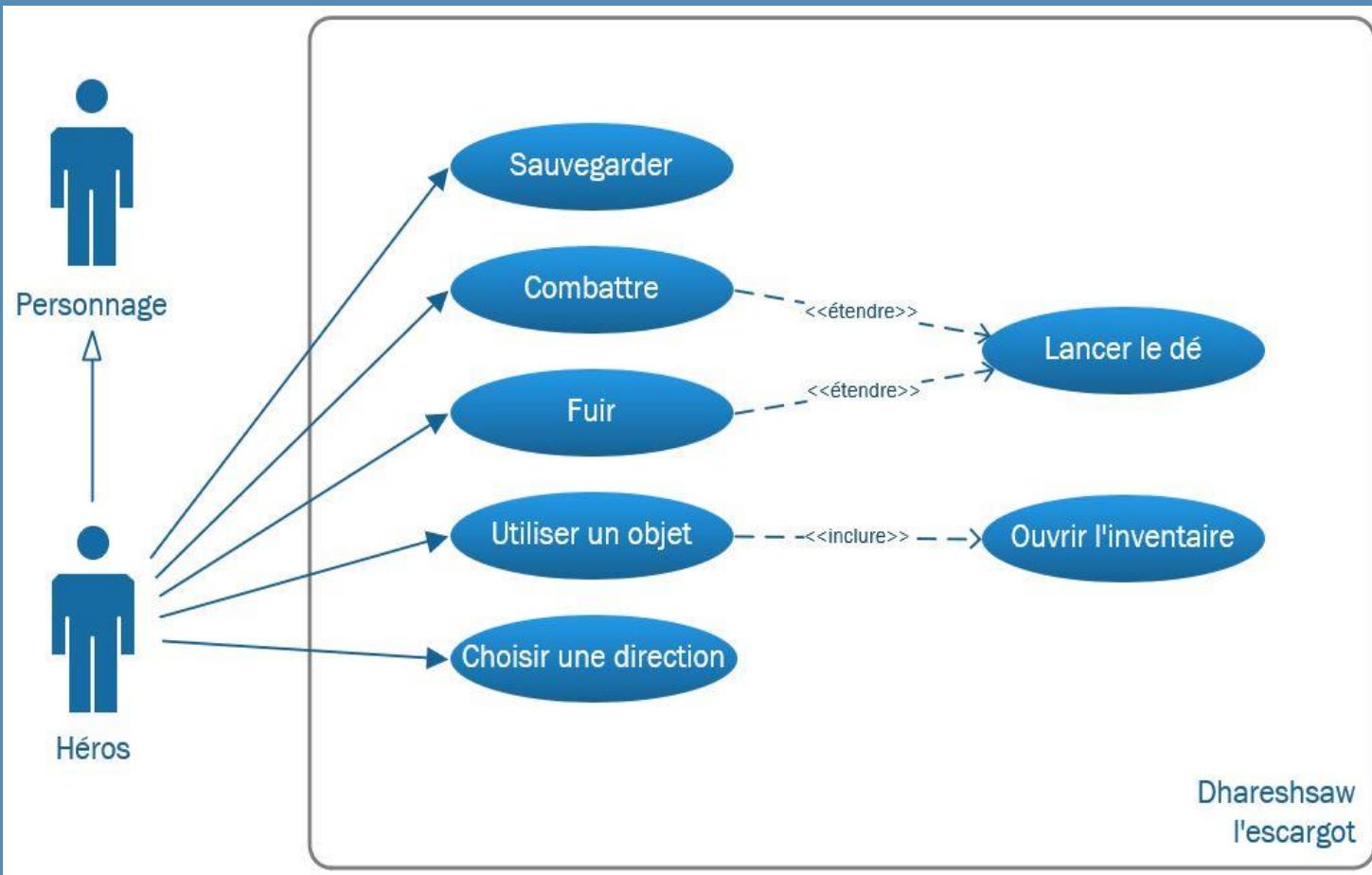
- ▶ Présenter les risques sous forme de tableau

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

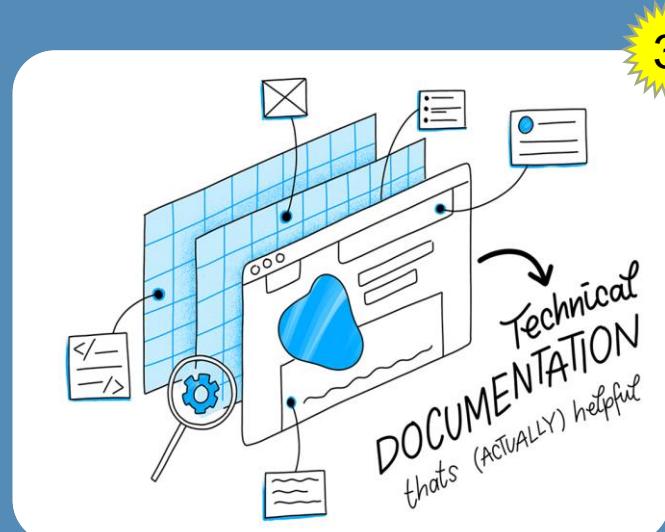
9

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 chercher les salades", vous vous prénommez Dhareashaw. Vous habitez encore la maison familiale, entouré d'un grand et vaste jardin. Vos parents aiment à faire des foyers doux et tout copérant, un petit je ne sais quoi dans l'air du dehors fait frétiller vos antennes. Dans 10 jours, c'est la fête du potager, et les projets se sont tous déroulés et tout le monde change 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, et vous vous réjouissez. Une belle journée pour une promenade. Toute la famille vous attend. 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 à la fois pour les enfants et leurs amis d'autres. Ils ont tout prévu pour un repas vert gâtanousque. Vége, c'est votre credo mais veggie avec des amis, c'est votre gânnik. Vous savez que vous, comme tous les chats, chemisez à parcourir pour atteindre ce champ riche. Soins d'escargots ? 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, 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 limeace ! - Je suis un escargot mais je mange ! - 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



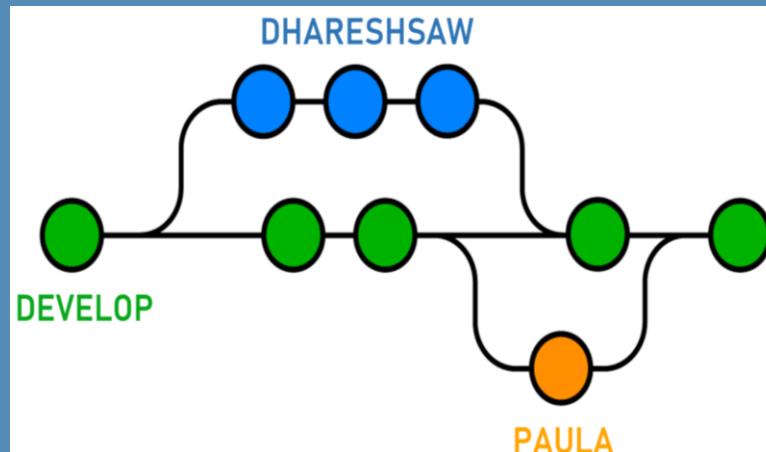
TESTS

- WinLooseModal<sup>2</sup>

- LanguageModal<sup>5</sup>

# ORGANISATION DU BINÔME

NOS ESSENTIELS :



PULL DE DEVELOP AVANT DE CODER

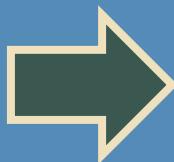
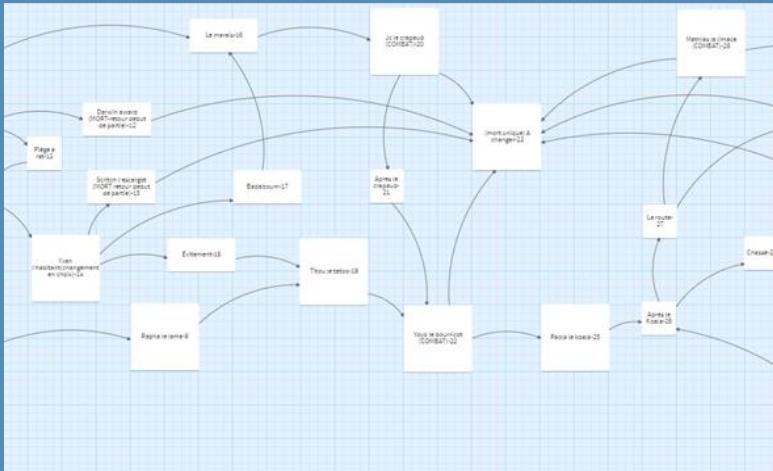
CHACUN SA BRANCHE

RESPECT DES RÈGLES DU LINTER

NETTOYER LE CODE AVANT DE PUSHER



# LISTE SCENES



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 sûr, cependant, un petit je ne sais quoi dans l'air du dehors fait frétiller 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 enssoleillé. 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 gargantuesque. Végan, 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, 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 limace ! » - « Je suis un escargot en fait » - « C'est assez la limite, on dirait. C'est quoi ton nom ? »	3	3	Vanessa le chat	2	4 5 6

FICHIER WORD

FICHIER .TS

```
dhareshawLescargot > src > app > datas > TS listeScenes.ts > [e] 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',
```

TWINERY

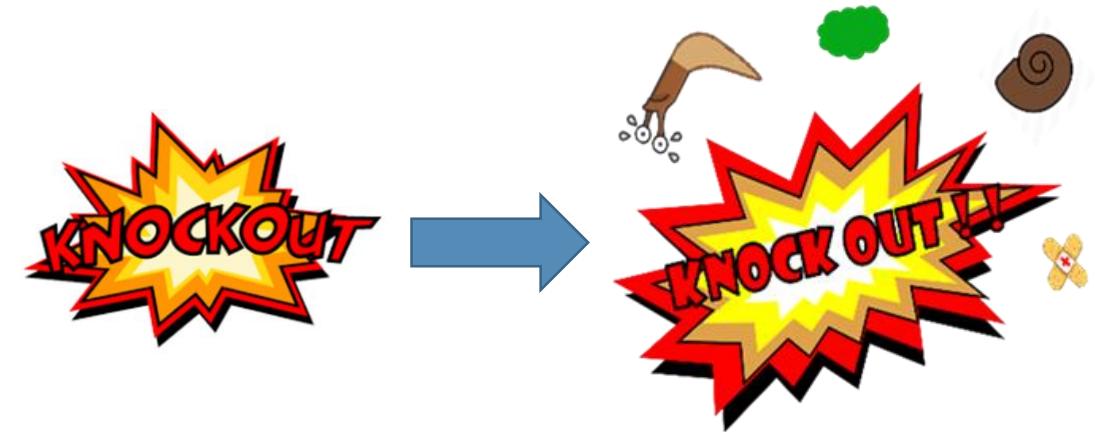
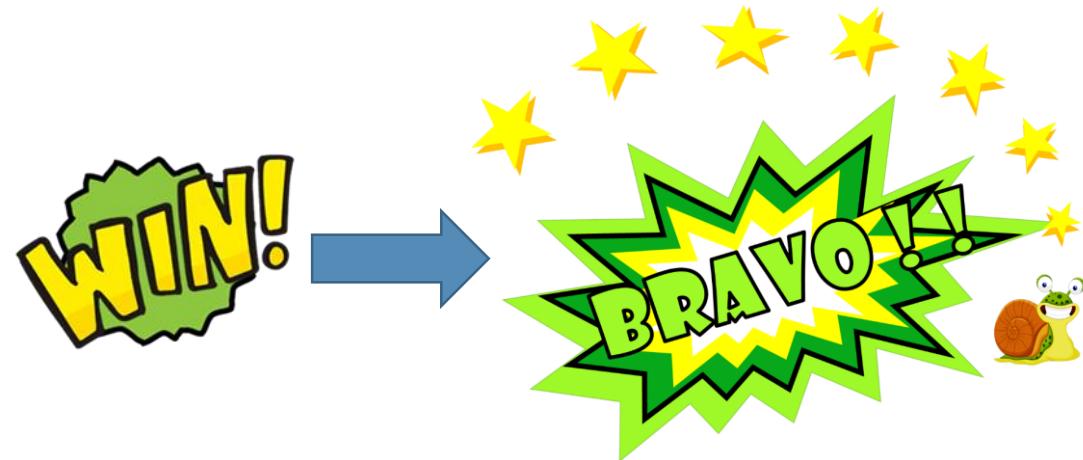
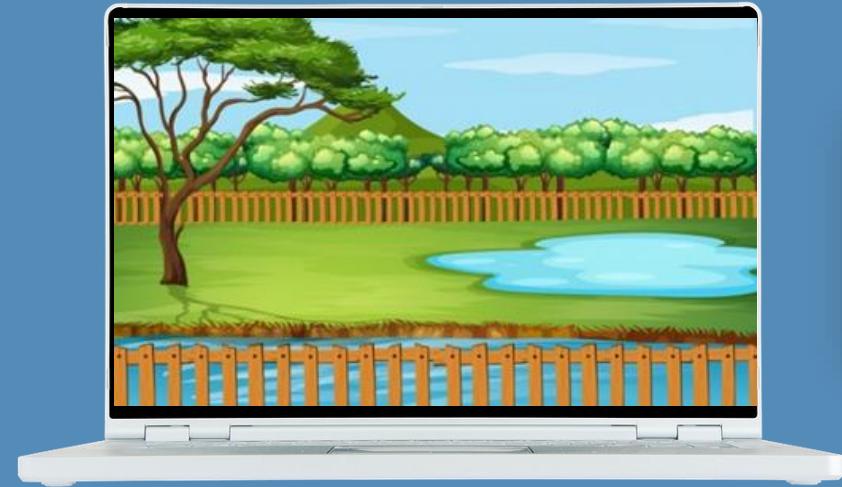


# PAGE MODALE

- 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

```
File   Terminal   Help       object-inventory-modal.page.ts - escargotIonic - Visual Studio Code   -   X
      win-loose-modal.page.scss    <> scene.page.html    TS object-inventory-modalpage.ts X  ⚡  ⏹  ...
DevMultiSupport > dhareshsawLescargot > src > app > object-inventory-modal > TS object-inventory-modal.page.ts
78     |     this.keyToAppear = true;
79     | } else {
80     |     this.keyToAppear = false;
81     |
82 }
83     |     (method) ObjectInventoryModalPage.updateHeroInventory(nameItem
84     | Selected: any): void
85
86     | Method which updates the inventory board of the hero method called by the
87     | view to update the hero's Objects Inventory
88     updateHeroInventory(nameItemSelected: any) {
89         |     this.modalItemSelected = this.modalHero.items.find(
90         |     ({ description }) => description === nameItemSelected
91         );
92
93         |     switch (this.modalItemSelected.bonusPower[0]) {
94         |         case 'endurance': {
95             |             this.modalHero.endurance += this.modalItemSelected.bonusPower[1]
```



# DOCUMENTATION

The image shows a file explorer interface with three main sections. The left section displays the project's root directory structure, including folders like documentation, e2e, node\_modules, platforms, plugins, resources, src, www, and various configuration files. The middle section shows a detailed list of files under the documentation folder, such as classes, components, fonts, graph, images, injectables, js, miscellaneous, modules, styles, coverage.html, dependencies.html, index.html, modules.html, and routes.html, all modified on 11/10/2020. The right section is an 'Overview' page featuring a complex dependency graph with nodes for Modules, Components, Injectables, Classes, and Routes. Below the graph, five summary statistics are displayed: 16 Modules, 8 Components, 5 Injectables, 5 Classes, and 16 Routes.

Nom	Modifié le
classes	11/10/2020
components	11/10/2020
fonts	11/10/2020
graph	11/10/2020
images	11/10/2020
injectables	11/10/2020
js	11/10/2020
miscellaneous	11/10/2020
modules	11/10/2020
styles	11/10/2020
coverage.html	11/10/2020
dependencies.html	11/10/2020
index.html	11/10/2020
modules.html	11/10/2020
routes.html	11/10/2020

**Overview**

Zoom in Reset Zoom out

**16 Modules**

**8 Components**

**5 Injectables**

**5 Classes**

**16 Routes**

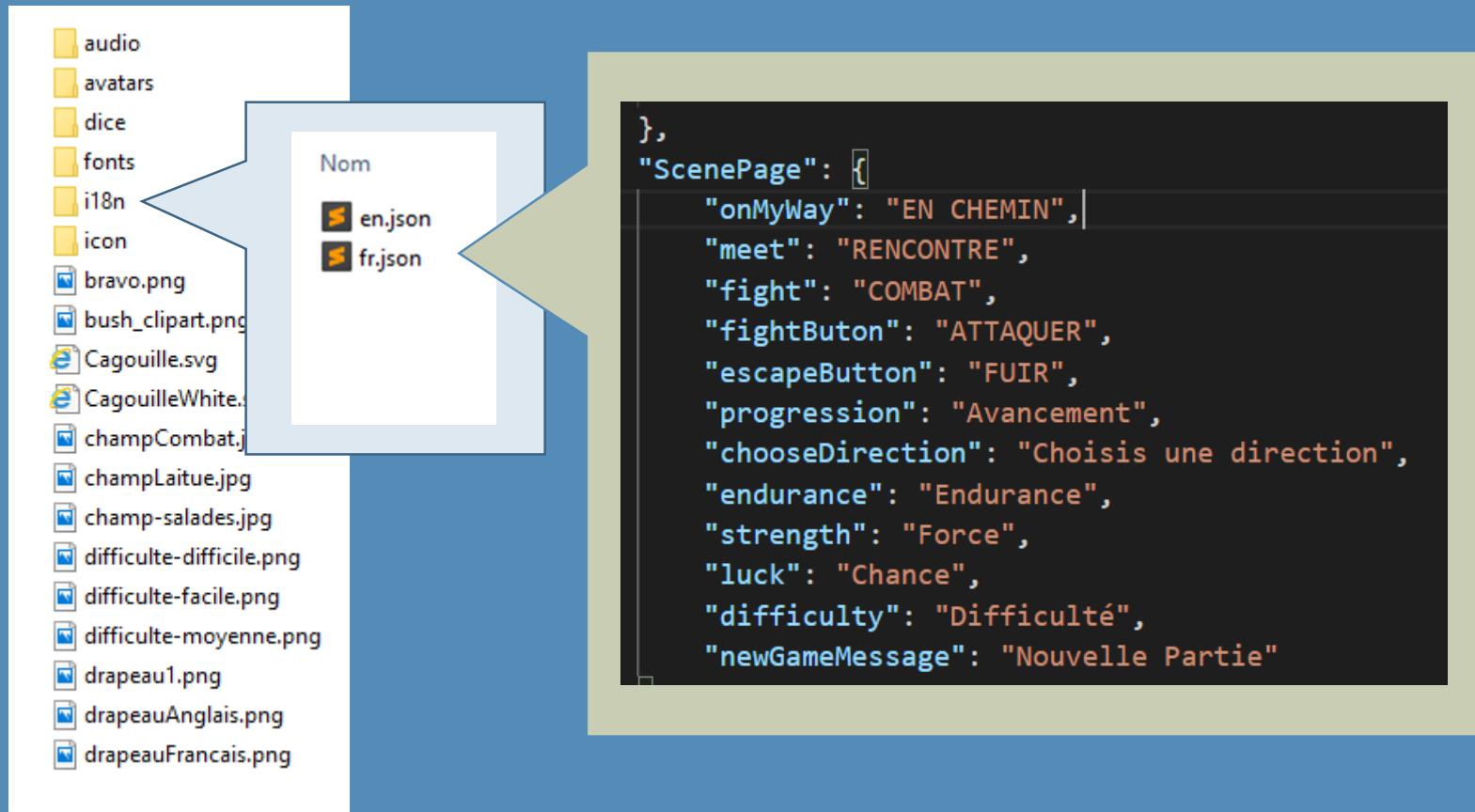


# INTERNATIONALISATION

- 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

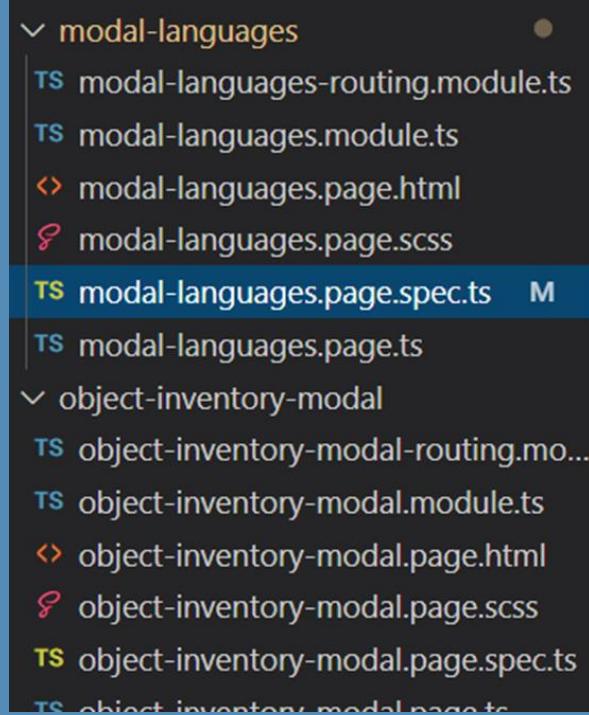
• KARMA

The screenshot shows a Jasmine test results page. At the top, it says "Jasmine 3.4.0" and "14 specs, 10 failures, randomized with seed 83344". Below this, there are two links: "Spec List" and "Failures". The main area lists 14 test cases, each with a status indicator (green dot for pass, red cross for fail) and a brief description. The failures are highlighted in red.

Spec	Status	Description
WinLooseModalPage	Pass	• should create
CharacterService	Fail	x should be created
AppComponent	Fail	x should create the app x should initialize the app
SceneService	Fail	x should be created
LeaderboardPage	Pass	• should create
ObjectInventoryModalPage	Fail	x should create
LanguageService	Pass	• should be created • should set and get the language
SauvegardeService	Fail	x should be created
ScenePage	Fail	x should create
HistoryModalPage	Fail	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');
});
```

# Conclusion

Johann Marais  
chef de projet

- 
- Objectif atteint
  - Expérience riche d'enseignements
  - Challenge personnel

# Conclusion



- Questions
- Libération des ressources