

Cahier des charges

Takoyaclick



PROJET IDLE GAME

Stéphanie MAUREL-CHARTROU
Célia GRETILLAT
Jessica GRAMMONT

Début du projet : 20/01/2020

Fin du Projet : 29/01/2020

Table des matières

I. Acteurs.....	3
II. Présentation du projet.....	4
II.1. Objectifs.....	4
II.2. Planning Prévisionnel.....	4
II.3. Idle game.....	4
III. Présentation du jeu.....	5
III.1. Description du jeu.....	5
III.2. Contenu du jeu.....	5
III.3. Fonctionnalité.....	5
IV. Charte graphique.....	7
IV.1. Logotype.....	7
IV.2. Couleurs.....	8
IV.3. Typographies.....	9
IV.4. Iconographie.....	9
IV.5. Fond d'écran.....	10
IV.6. Curseur.....	10
V. Spécifications techniques.....	11
VI. Maquettes.....	12

I. Acteurs

Client :

ADRAR Montpellier



Adresse : 4657 Rue de la Jeune Parque Garosud

34070 Montpellier

Mail : montpellierinfo@adrar-formation.com

Tél : 04 81 09 89 44

II. Présentation du projet

II.1. Objectifs

L'objectif de ce projet est de créer un « Idle Game » en groupe de 3 personnes en prenant l'exemple du jeu « Cookie Clicker ».

Les objectifs attendus :

- Concevoir une maquette.
- Rédiger le cahier des charges.
- Développer le jeu sous HTML, CSS et JavaScript.

II.2. Planning Prévisionnel

Afin d'organiser le projet, un Trello a été mis en place. Celui-ci permet de visualiser dans le temps les diverses tâches et jalons composant le projet, ainsi que de représenter graphiquement l'avancement de ce dernier.

II.3. Idle game

Le « jeu incrémental » (de l'anglais *incrémental*), ou « idle game » (littéralement « jeu inactif »), ou encore « clicker game » est un genre de jeux vidéo dont la mécanique de jeu principale consiste en de simples actions à l'interactivité volontairement limitée : il peut s'agir de cliquer à répétition ou bien de simplement laisser le jeu s'exécuter, le joueur n'ayant alors rien à faire. Le plus souvent, cette mécanique de jeu entraîne une progression monétaire virtuelle permettant d'améliorer certaines caractéristiques afin encore une fois d'accélérer l'acquisition monétaire. Ce genre apparu au début des années 2000 s'est popularisé avec le succès de « Cookie Clicker » en 2013 et s'est largement répandu au sein des jeux sur navigateur.

Source: <https://fr.wikipedia.org/>

III. Présentation du jeu

III.1. Description du jeu

Takoyaclick est un « Idle Game » dont le principe est de produire un maximum de Takoyaki en cliquant plusieurs fois sur le Takoyaki avec la souris.

Ainsi, la production va générer des options qui seront payables en Takoyaki afin d'incrémenter de manière exponentielle cette « monnaie ».

Le joueur aura atteint son objectif quand tout les bonus auront été débloqués.

III.2. Contenu du jeu

HAUT DE PAGE

- Titre du jeu
- Drapeau de la zone géographique

GAUCHE DE LA PAGE

- Le bouton cliquer
- compteur de clique par seconde
- Compteur de clique

DROITE DE LA PAGE

- Indicateur de bonus et auto-cliques





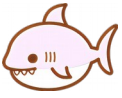
III.3. Fonctionnalité

BONUS TAKOYAKI

Le joueur devra cliquer sur le bouton Takoyaki plusieurs fois pour accumuler des cliques et ainsi pouvoir déclencher des bonus et des auto-cliques.







BONUS

Les bonus permettront de gagner des cliques.

Bonus	Désignation	Gains	Prix	Augmentation du prix après achat	Maximum d'achat
	Takoyaki	1 clique	Gratuit	0	0
	Pâte à beignet	1 clique	50 cliques	+50 cliques	500
	Poulpe	10 cliques	100 cliques	+100 cliques	500
	Sauce	100 cliques	1.000 cliques	+300 cliques	500
	Katsuobushi	1.000 cliques	5.000 cliques	+1.000 cliques	500

AUTO-CLIQUES

Les auto-cliques permettront de générer des cliques automatiques.

Bonus	Désignation	Gains	Prix	Augmentation du prix après achat	Maximum d'achat
	Brochette	3 cliques	500 cliques	+500 cliques	500
	Bento	6 cliques	1.000 cliques	+1.000 cliques	500
	Petit cuisinier	12 cliques	10.000 cliques	+1.000 cliques	500
	Livreur	50 cliques	100.000 cliques	+5.000 cliques	500
	Isakaya (restaurant)	250 cliques	1.000.000 cliques	+10.000 cliques	500
	Chaîne de isakaya	500 cliques	6.500.000 cliques	+300.000 cliques	1

BOUTON INFO

Le joueur pourra avoir des informations sur les bonus et les auto-cliques.

BOUTON DRAPEAU

Après avoir débloquer tous les bonus et les auto-cliques, le joueur pourra changer de pays (niveau) en cliquant sur le drapeau.

COMPTEUR DE CLIQUES

Le joueur peut voir le nombre de cliques qu'il possède dans le compteur principal.

COMPTEUR DE CLIQUES PAR SECONDES

Le joueur peut voir le nombre de cliques que le jeu lui donne par seconde grâce aux auto-cliques.

IV. Charte graphique

IV.1. Logotype

Concept

Il s'agit d'un Takoyaki, qui signifie « pieuvre grillé ou cuite » en japonais.

C'est un met provenant du Japon, préparé avec de la pâte à beignet, contenant des morceaux de poulpe en forme de boulette.

Nous avons choisis une image de Takoyaki avec un air « kawaii » (mignon) pour utiliser ce style très reconnaissable et vite associé à la culture japonaise par les utilisateurs potentiels du jeu.



IV.2. Couleurs



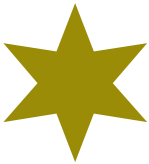
#C40A0A Fond du Bento

La couleur rouge fait référence au bento traditionnel (coffret repas au Japon)



#320F04 Bordures / Titre / Texte

La couleur marron fait référence aux nuances des couleurs des takoyakis



#9B8C08 Compteur principal

La couleur verte fait référence à la sauce wasabi



#923434 Compteur par seconde

La couleur bordeaux fait référence à la sauce soja



#D1CB8D Info-bulle/ bonus et auto-cliques

La couleur verte est ici pour contraster avec le fond rouge pour que la lecture soit plus agréable

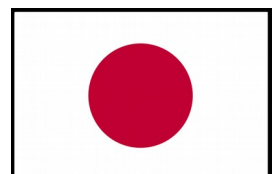
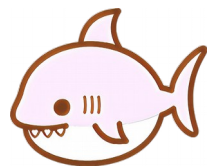
IV.3. Typographies

Pangolin regular à été choisie par son style bulbeux rappelant les boulettes de Takoyaki. Il a été utilisé sur tous les textes.

Pangolin Regular

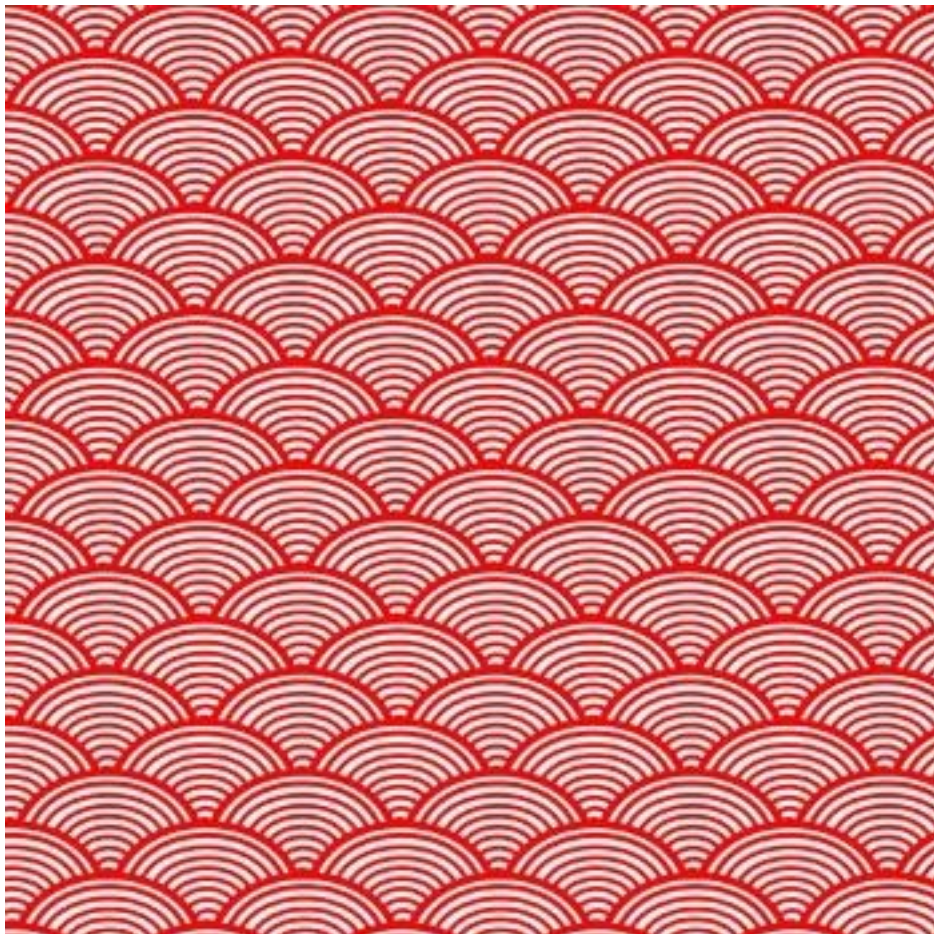
IV.4. Iconographie

Les icônes ont été choisis sur le site www.freepng.fr :



IV.5. Fond d'écran

Ce fond d'écran a été choisi pour son motif traditionnel japonais, on le retrouve très souvent dans le textile. Une opacité a été appliquée.



IV.6. Curseur

Le curseur baguette a été choisi sur le site www.rw-designer.com/cursor-library en référence à la gastronomie japonaise.



V. Spécifications techniques

Planning



Trello

Site permettant de planifier les différentes étapes du projet.

Mockup



Canva

Les croquis du projet sont réalisés à l'aide du site web canva.

Celui-ci nous permet d'avoir un aperçu du futur jeu.

Développement



HTML 5

Le jeu sera codé en HTML 5.



CSS 3

Le code CSS permettra de donner des couleurs et des formes au code HTML.



JavaScript

Le code Javascript s'occupera des animations et différents algorithmes.



Sublime Text

Programme utilisé afin de coder le jeu en HTML, CSS et JavaScript.



GitHub

Site web utilisé afin d'échanger/grouper des fichiers/dossier entre membres d'un même groupe de projets.

1



1



Maquette avec description des fonctionnalités

Rajoute de la pâte à beignet Petit Kukku ! Chaque pâte à beignet te rajoute 1 clique +1 achat / 500		
Rajoute du poulet Petit Kukku ! Chaque Poule te rajoute 10 cliques +1 achat / 500		
Rajoute de la sauce Petit Kukku ! Chaque Sauce te rajoute 100 cliques +1 achat / 500		
Rajoute du Katsubushi petit Kukku ! Chaque Katsubushi te rajoute 1000 cliques +1 achat / 500		
	Fais des Brochettes Petit Kukku ! Chaque brochette clique pour toi X 3 +1 achat / 500	Engage plus de Petits Livreurs ! Chaque livreur clique pour toi X 50 +1 achat / 500
	Fais des Bentos Petit Kukku ! Chaque Bento clique pour toi X 6 +1 achat / 500	Ouvre tes propres Isakaya ! Chaque Isakaya clique pour toi X 250 +1 achat / 500
	Engage plus de Petits Kukkus ! Chaque Kukku clique pour toi X 12 +1 achat / 500	Crée ta chaîne d'Isakaya ! Chaque Isakaya clique pour toi X 500 +1 achat / 1
	Chaque bulle info indique au joueur le détail de son achat et le nombre d'achat restant avant d'atteindre l'objectif/ 500	

Maquette des info-bulles