

Projet d'évaluation continue

AA : MMI - Multimédia Interactif - TP

2^e Bachelier en techniques graphiques, orientation techniques infographiques option Web
Haute École de la Province de Liège (HEPL)

Daniel Schreurs <daniel.schreurs@hepl.be>

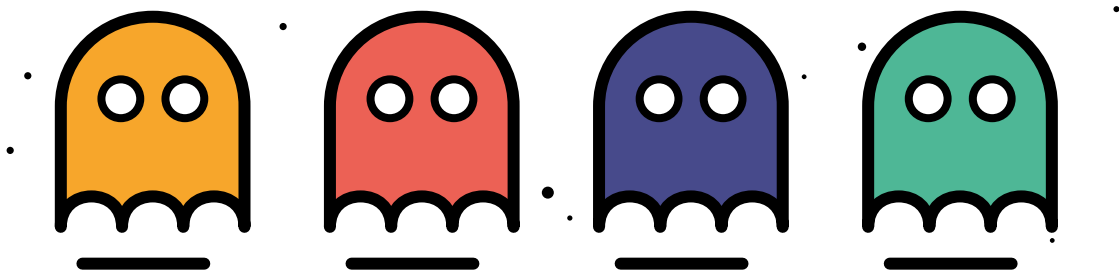
2022 – 2023

1 Introduction

L'objectif de ce travail est de vous donner une occasion supplémentaire pour entrainer votre maitrise de TypeScript, votre connaissance de l'API Canvas ainsi que l'élaboration d'une framework. L'idée étant de reproduire le plus fidèlement possible un jeu populaire dans un navigateur. Vous pouvez vous intéresser [aux jeux d'arcades](#), par exemple.

1.1 Procédure

- Rendez-vous sur [cette page](#).
- Acceptez le devoir. Ensuite, vous serez redirigés vers une page qui contient le lien de votre dépôt¹.
- Rendez-vous dans les réglages de votre dépôt afin de renommer celui-ci. Le but étant de remplacer votre nom d'utilisateur par votre nom suivi de votre prénom. Le nom de votre dépôt doit nécessairement devenir `projet-mmi-juin-linus-torvalds`. En remplaçant `torvalds` par votre nom et `linus` par votre prénom².
- Dès lors que vous avez renommé votre dépôt, vous pouvez le cloner et commencer la rédaction du document `readme.md`.



¹Il est nécessaire de rafraichir la page pour voir ce lien apparaitre.

²Notez qu'il n'y a pas d'espaces et de majuscules. Seuls les tirets séparent les mots. Suivez la notation [kebab-case](#).

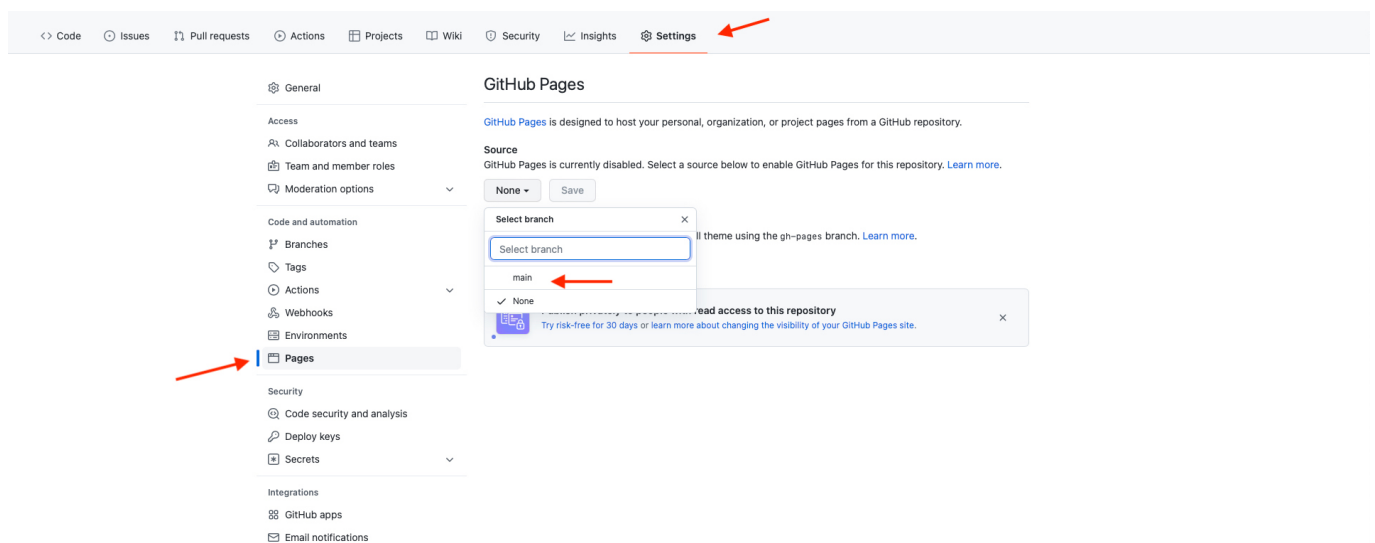
2 Contenu du dépôt

Votre dépôt doit au moins contenir :

- Un document `readme.md` à la racine avec :
 - Une présentation du jeu que vous souhaitez reproduire. Qui l'a inventé ? Dans quel contexte ? Le langage, etc.
 - Si vous créez votre propre jeu, vous devez fournir une petite étude de l'existant. Quels sont les jeux qui y ressemblent avec éventuellement un avis.
 - Détailler les règles du jeu.
 - Fournir la liste des règles que vous allez reprendre et/ou adapter.
 - Fournir une liste des points qu'il reste à faire ou qui méritent d'être améliorés. Cette liste doit-être maintenue, au début, pendant et surtout à la fin de votre projet. Elle permet d'acter votre état d'avancement, un peu comme une to-do list.³
- Un deuxième document `readme.md` à la racine du dossier *canvas-framework* avec une documentation de votre version du framework. Il n'est pas question de détailler chacune des fonction mais d'expliquer l'utilisation et ce que votre framework est capable de faire.
- Si vous êtes amené à redessiner certaines illustrations, vous devez fournir les sources. Notez que certaines ressources sont disponibles sur [spriters-resource.com](https://www.spritedatabase.com/).
- Vous devez également mettre à jour les [favicons](#).

3 Évaluation

Ce projet constitue l'une des 2 cotes de l'évaluation continue (20%). En plus de fournir une expérience utilisateur aboutie, votre jeu doit nécessairement respecter l'ensemble des [bonnes pratiques JavaScript](#) et [TypeScript](#). Ce projet sera clôturé, le jour de l'examen à 08h. Vous devez publier votre jeu grâce aux [GitHub Pages](#). Il s'agit simplement d'une option à activer dans les réglages de votre projet, comme illustré dans la capture ci-dessous.



³Notez qu'il est donc très intéressant de se servir des [cases à cocher](#).