Louanne Thevenoux – Coline Feliciano

Breath of the wild

# DÉROULEMENT DU JEU

## PAGE D’ACCUEIL

Vous arrivez sur la page d’accueil du jeu. Vous devez appuyer sur le bouton **«**Choix du personnage » pour entrer dans le jeu.

Une image contenant texte, vallée, canyon, nature

Description générée automatiquement

## CHOIX DU PERSONNAGE

### Pour pouvoir jouer, pour devez sélectionner un personnage. Vous avez le choix entre 3 personnages : Link, Zelda ou Urbosa.

### LINK ZELDA URBOSA

### Une image contenant musique Description générée automatiquement

### 180 40 20 120 50 25% 21035 15%

### Pour commencer le combat, cliquer sur le bouton avec le nom du personnage souhaité.

## CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE / MONSTRE

### Chaque personnage / monstre a ses propres caractéristiques, plus ou moins avantageuses pour le combat qu’il s’apprête à réaliser. On distingue :

### HP : le nombre de point de vie

### Attack : attaque du personnage

### Dodge : le taux du personnage / monstre à éviter l’attaque provoquée par son adversaire

## DÉROULEMENT DU COMBAT

### Le personnage que vous avez choisi va affronter une série de monstres.

### Les monstres et leurs caractéristiques sont les suivants :

### BOKOBLIN GARDIEN GANON

### Une image contenant texte Description générée automatiquementUne image contenant sombre, allumé, légume Description générée automatiquement

### 20 2 50% 80 10 10% 200 16 35%

### Vous devez cliquer sur le bouton « Fight ! » pour jouer un coup. Ce même coup pouvant être esquivé par le personnage ou le monstre. La jauge au-dessus des personnages indiquent leurs points de vie (HP), qui se dégradent en fonction des coups reçus.

### 

## COMBAT GAGNÉ

### Lorsque votre personnage a réussi à combattre tous les monstres sur son passage, il a alors terminé le jeu sain et sauf. Le nombre d’ennemis vaincus est alors affiché. Vous pouvez, si vous le souhaitez, relancer une partie en cliquant sur le bouton « Rejouer ! ».

## Une image contenant texte, extérieur, nature Description générée automatiquement

## COMBAT PERDU

### Si votre personnage ne parvient pas à battre tous les monstres, le jeu est alors terminé. Le nombre d’ennemis vaincus est alors affiché malgré la mort de votre personnage. Le monstre qui a tué votre personnage est alors affiché. Vous pouvez tout de même retenter votre chance en cliquant sur le bouton « Recommencer ».

### 

# SPÉCIFICITÉS

## TECHNOLOGIES UTILISÉES

## Globalement, la technologie utilisée a été celle du Framework Maven avec du back-end JAVA et essentiellement du front-end HTML / CSS.

## Afin d’être plus performant, nous avons envoyé des données / objets qui n’ont pas à être sauvegardés via la technologie de JSON. Pour ce qui est des statistiques courantes aux personnages et aux monstres, nous avons utilisé la technologie des cookies.

## OUTILS UTILISÉS

## En plus du CSS, malgré quelques soucis de conflits, nous avons utilisé le Template en Frame-Work Materialize.css.

## Afin de vérifier les cookies pour nos tests unitaires, nous avons utilisé l’API Postman.

# PROCÉDÉS DE RÉALISATION

## PRÉSENTATION DES MEMBRES

## Coline Feliciano : apprentie MOA à la DGFiP, a acquis durant sa formation de DUT informatique les bases de la programmation web.

## Louanne Thevenoux : apprentie Ingénieure d’exploitation à la banque du Crédit Agricole, a acquis quelques compétences en programmation web durant ses années BTS (orienté développement). Elle a aussi participé à des projets sur le web durant ses stages et durant cette année d’alternance (projet venant de démarrer en entreprise).

## ORGANISATION

## Étant habituées en entreprise à travailler en méthode Agile ainsi qu’en amélioration continue, nous avons décidé de travailler sous la forme d’un **Kanboard** qui référence les petites tâches à faire sous forme d’itérations afin d’implémenter le programme petit à petit (le Kanboard est disponible sur le GitHub).

## RÉPARTITION DES TÂCHES

## Coline Feliciano : a travaillé essentiellement sur l’affichage et les outils CSS ainsi que les méthodes d’affichage des personnages. Elle a également tenu en place le GitHub.

## Louanne Thevenoux : a travaillé sur le back-end (le contrôleur ainsi que les technologies JAVA et JSON), mais également sur l’affichage dynamique tel qu’Ajax et la mise en place des cookies et du fonctionnement de l’application.