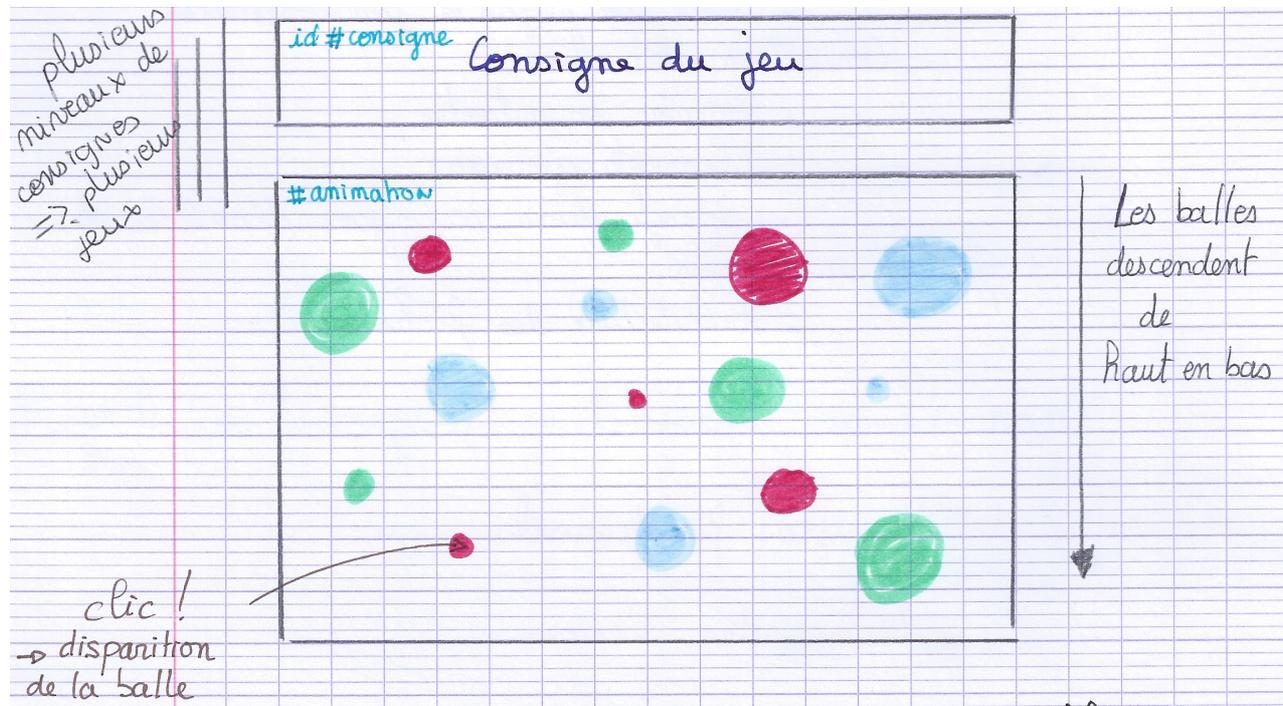


## JEU DES BALLEs - CAHIER DE SPÉCIFICATIONS



# Jeu des balles

Préparé pour : MOOC HTML 5

Préparé par : Julie Chaumard, architecte de l'information

Le : 10 décembre 2016

# Sommaire

<b>I - INFORMATIONS GÉNÉRALES</b>	<b>3</b>
1. VERSIONS	3
2. ENVIRONNEMENT DE DÉVELOPPEMENT	3
3. OBJECTIF	4
4. POUR QUI	4
5. LE JEU	4
6. LA VERSION 1 DU JEU	4
<b>II - CAHIER FONCTIONNEL</b>	<b>5</b>
1. L'ARBORESCENCE ET LE PROCESSUS	5
2. LES ÉCRANS	6
3. LES RÈGLES ET FONCTIONNALITÉS	7
<b>III - CONCEPTION DÉTAILLÉE</b>	<b>9</b>
1. DONNÉES IMPORTANTES	9
1. ARCHITECTURE DES FICHIERS	10
<b>III - SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DÉTAILLÉES</b>	<b>10</b>
1. ESTHÉTIQUE	10
2. PROGRAMMATION	10
2. ALGORITHME	10
3. CODE	10

---

# I - INFORMATIONS GÉNÉRALES

## 1. Versions

Version	Date	Auteur
Version 1	10 décembre 2016	Julie Chaumard

## 2. Environnement de développement

Le jeu se déroule dans une page Web et est accessible par un navigateur internet ayant accès au réseau internet.

<b>Programmation</b>	Langage	HTML5	Structure et contenu page Web
		CSS	Feuilles de style
		JavaScript	Programmation de dessin, animation, interactivité
	Plateforme de développement	Brackets	Edition des fichiers de probation
<b>Exécution du jeu</b>	Navigateur Internet	Firefox v??	
		Chrome v??	
		Safari v??	
		Internet Explorer v??	
<b>Mise en ligne réseau Internet</b>	Serveur internet	OVH	

---

### 3. Objectif

Ce jeu proposé met en oeuvre de l'animation et de l'interactivité. Il est facile à mettre en oeuvre dans sa version initiale et actuelle. Il pourra être enrichi au fil des mois pour y ajouter de la difficulté et de l'esthétique.

Ce jeu fait partie des jeux simples et intemporel et ludique éprouvant les capacités d'observation et de rapidité du joueur.

La qualité principale de ce jeu est donc qu'il est adaptable et pour le développeur et pour le joueur.

### 4. Pour qui

Ce jeu est donc réalisable pour des développeurs débutants. Le développeur pourra améliorer le jeu au fur et à mesure que ces compétences s'améliore.

### 5. Le jeu

C'est un jeu d'observation et de rapidité.

Le jeu consiste à cliquer sur les objets qui apparaissent à l'écran en fonction d'une consigne.

Il est composé de plusieurs niveaux. A chaque niveau, la consigne est modifiée ainsi que les objets, leur vitesse, leur visibilité.

On peut créer des objets différents, des vitesses différentes et des consignes différentes.

Chaque niveau doit se terminer dans un temps imparti qui fut changer à chaque niveau

A la fin de la séance de jeu, le joueur pourra trouver un bilan de ses scores

### 6. La version 1 du jeu

la version créée ici est une version pour débutant.

Il y aura 5 niveau avec 10 objets par niveaux.

Les objets sont uniquement des balles. Elles auront 3 couleurs et 3 tailles différentes.

Le temps imparti pour chaque niveau sera de 60 secondes.

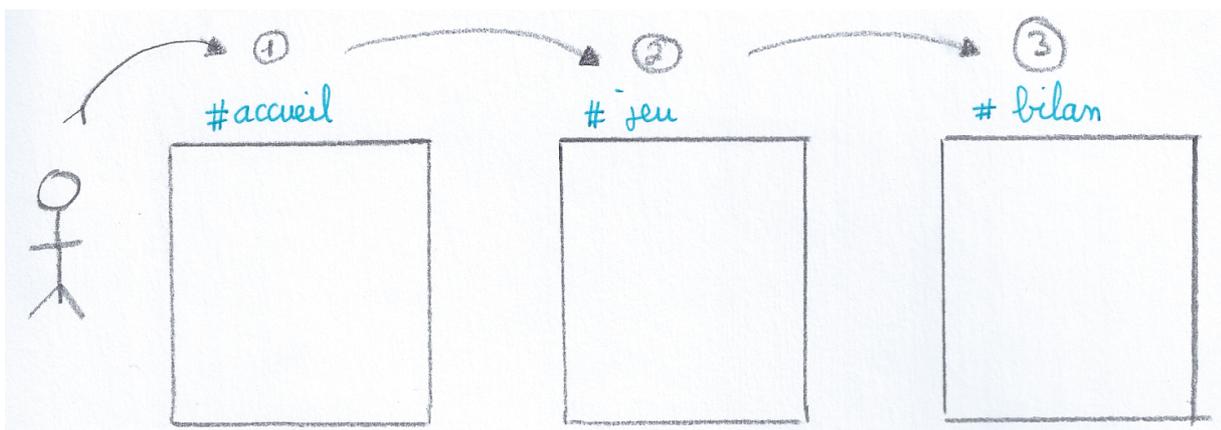
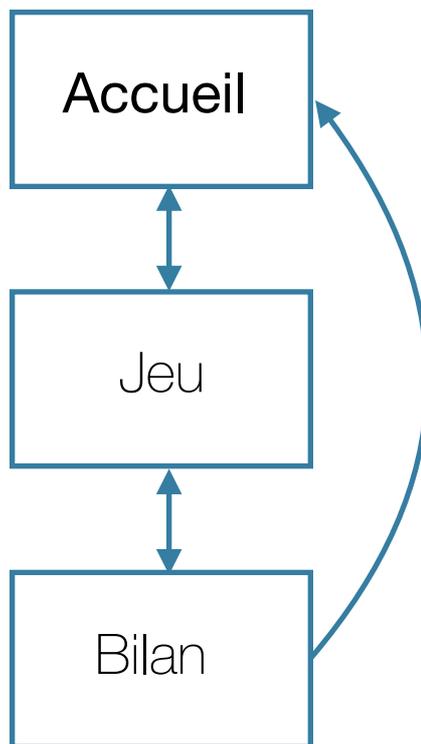
La consigne, la forme des balles et la vitesse changera pour chacun des 5 niveaux.

---

## II - CAHIER FONCTIONNEL

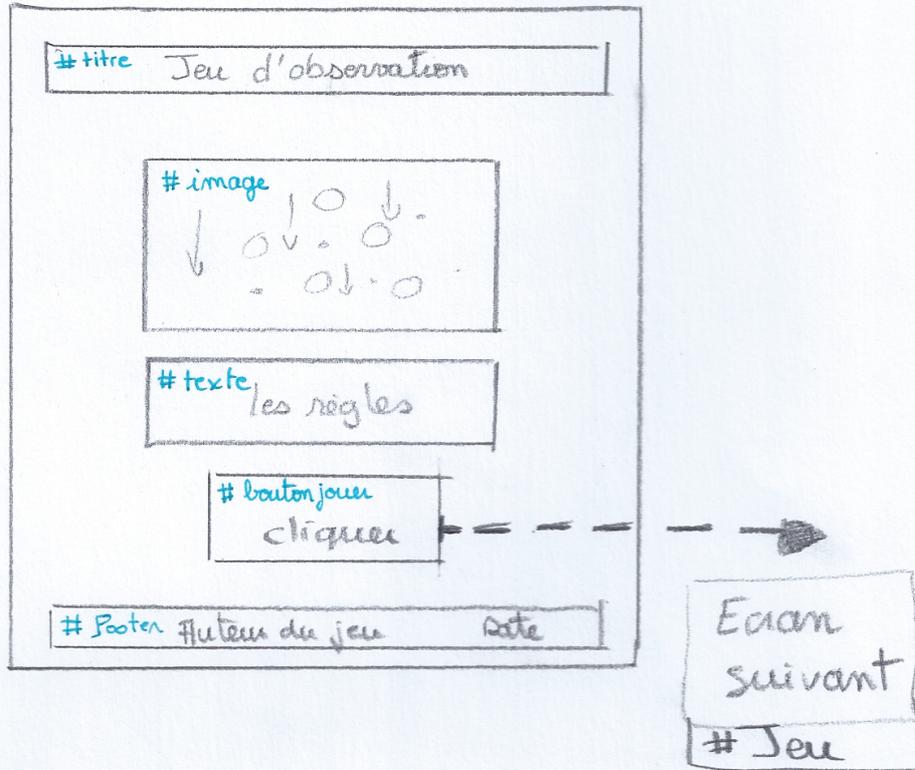
### 1. L'arborescence et le processus

Le jeu comporte 3 écrans

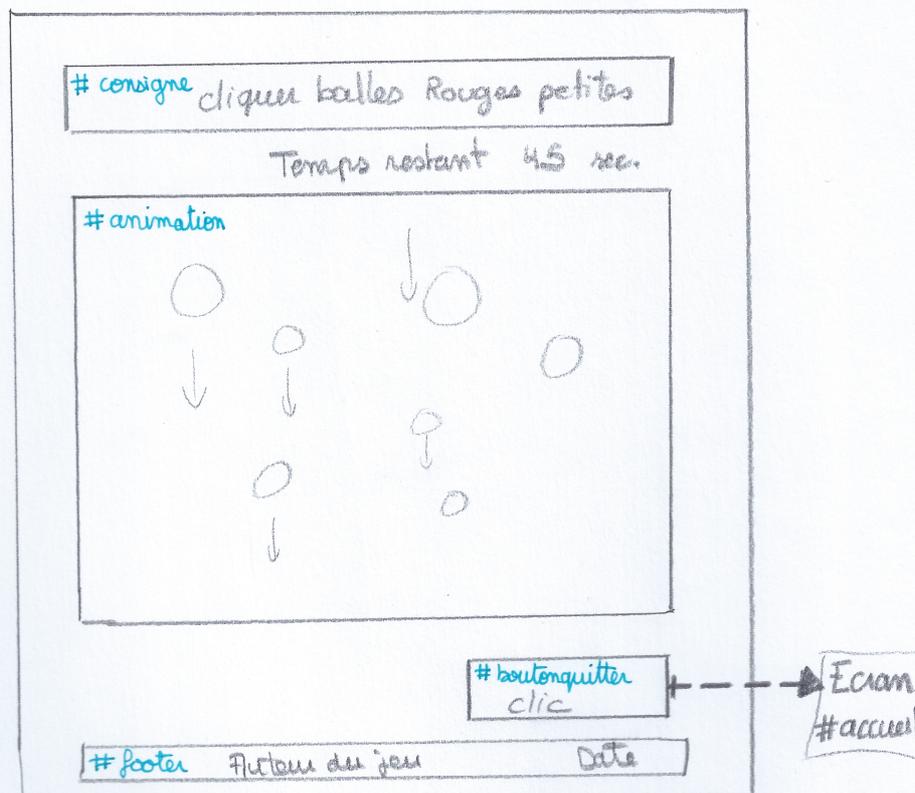


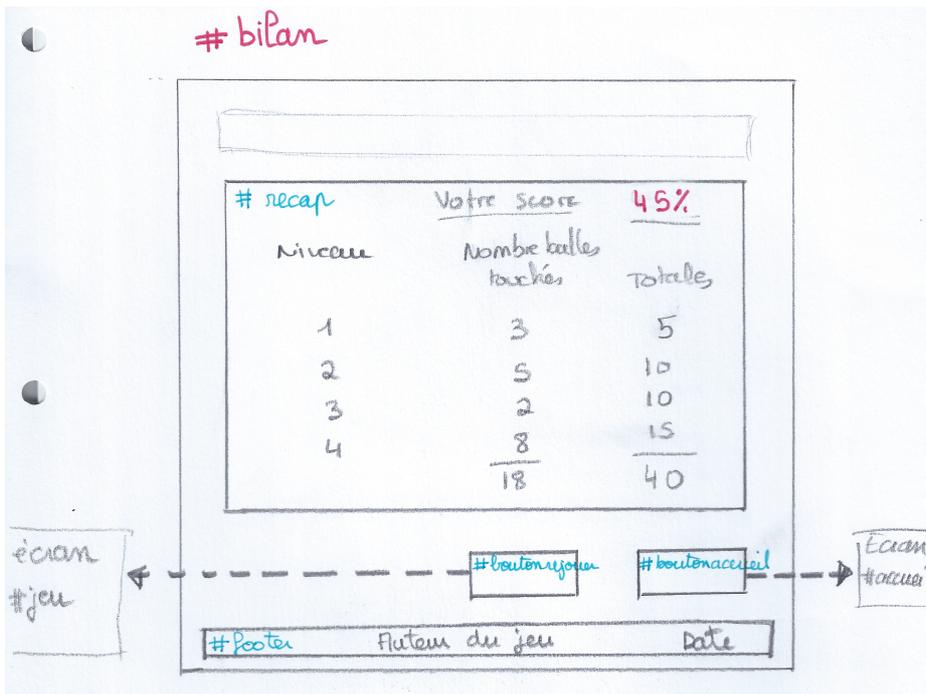
## 2. Les écrans

### # accueil



### # jeu





### 3. Les règles et fonctionnalités

#### Au chargement

-  Affichage de #accueil
-  Autres écrans masqués

#### #accueil

-  Clic #boutonjeu on passe à l'écran #jeu
-  Autres écrans masqués

## #jeu

-  Chargement de #animation
-  Si temps de jeu > 60 secondes alors affichage #bilan (masquer autres écrans)
-  Si balles d'un niveau toutes passées ou cliquées alors changement de niveau
-  Si changement niveau et dernier niveau passé alors affichage de #bilan (et masquer autres écrans)
-  Si clic sur une balle alors elle disparaît
-  Clic sur #boutonquitter on passe à l'écran #accueil

## #bilan

-  Clic #boutonrejouer on passe à l'écran #jeu (masquer autres écrans)
-  Clic #boutonaccueil on passe à l'écran #accueil (masquer autres écrans)

---

### III - CONCEPTION DÉTAILLÉE

#### 1. Données importantes

Balles :

Chaque niveau à plusieurs balles.

Une balle appartient à 1 niveau



**tableau balles** : Décrire toutes les balles de la liste permettra de contrôler la difficulté du niveau.

- ▶ id
- ▶ idniveau
- ▶ idcouleur
- ▶ idtaille
- ▶ positionX
- ▶ positionsY
- ▶ vitesse/Y
- ▶ visibilité

**tableau niveaux** :

- ▶ id
- ▶ couleur
- ▶ taille

**tableau tailles** :

- ▶ id
- ▶ taille (px)
- ▶ intitulé

**tableau couleur** :

- ▶ id
- ▶ codecouleur
- ▶ intitulé

---

## 1. Architecture des fichiers

Un seul fichier HTML pour les 3 écrans car les mêmes données calculées sont nécessaires pour les écrans #jeu et #bilan.

- ▶ Index.html
- ▶ /images
  - imagejeu.jpg
- ▶ /js
  - code.js
- ▶ /styles
  - styles.css

## III - SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DÉTAILLÉES

### 1. Esthétique

### 2. Programmation

Langage HTML :

- ▶ Canvas

Langage JavaScript :

- ▶ Dessin
- ▶ Animation
- ▶ Interactivité souris

### 2. Algorithme

### 3. Code