

SPECIFICATIONS FONCTIONNELLES DES JEUX

Ces jeux vont être affichés en complément de dossiers thématiques sur le nautisme (régate, plaisance, culture maritime, pêche, ...), et auront pour but d'être didactiques en plus d'être ludiques.

Le site sur lequel on va intégrer ces jeux est en cours de développement sur Joomla. Dans l'administration de la création des pages, l'agence va prévoir un iframe dans lequel on pourra appeler le fichier php du jeu avec son identifiant en paramètre.

Il n'y a pas de graphisme particulier à créer, puisque les éléments graphiques sont téléchargés pour chaque jeu. Mais il faut soigner la mise en page. La largeur maximale pour chaque jeu est de 560 pixels.

NB : pour toutes les images à télécharger dans l'administration, on peut soit en télécharger une, soit en sélectionner une dans les images du même type déjà existantes. Je ne le précise pas forcément à chaque fois. Quand je fais une sélection dans une liste d'images existantes, je dois pouvoir la prévisualiser. Idem quand je la télécharge.

Pour tous les jeux : on doit pouvoir créer des thèmes auxquels on rattache chaque jeu.

Par exemple pour le thème « régates », je vais trouver des jeux de l'oie « traversée de l'océan » ou « tactique selon la météo », et aussi des quiz « la pavillonnaire de course », « les grands coureurs », etc...

Les jeux sont pensés pour être développés selon le même principe. Donc bien lire l'ensemble des jeux pour ne pas tout redévelopper à chaque fois. Il y a beaucoup de choses récurrentes au niveau fonctionnel.

Pour l'administration des jeux, on peut reprendre l'esprit Joomla pour la présentation, mais je ne fige rien, l'administration pourra se faire à part de toute façon.

JEU 1 : jeu de la mouette (= jeu de l'oie).

Dans l'administration, je dois pouvoir créer plusieurs jeux de la mouette et pour chaque jeu :

- On définit un libellé pour chaque jeu de la mouette qu'on crée.
- On le rattache à un thème existant ou on en crée un
- télécharger l'image du plateau de jeu ou le sélectionner dans une liste d'images de plateau déjà existantes
- télécharger l'image du pion ou le sélectionner dans la liste des pions déjà existants
- pour chaque case :
 - * définir son numéro,
 - * définir sa position (juste les coordonnées d'un point x,y du centre de la case, et qui servira aussi à positionner le pion quand il se déplacera)
 - * dire si c'est une case spéciale bonus ou malus ou normale
- définir une liste de questions/réponses possibles avec pour chaque :
 - * une question
 - * jusqu'à 4 réponses possibles (mais ça peut être moins)
 - * dire le numéro de la bonne réponse
 - * préciser le message à afficher en cas de bonne réponse, avec facultativement une petite image jointe qu'on télécharge ou qu'on sélectionne dans la liste des images de réponses existantes) ou en cas de mauvaise réponse (idem, avec une petite image jointe)
- définir une liste de commentaires malus/bonus possibles avec pour chaque :
 - * dire si c'est un malus ou un bonus
 - * créer le libellé de l'action (par exemple : "vous êtes tombé dans un trou, reculez de 3 cases" ou « vos voiles sont bien réglées et votre speedomètre s'affoie, avancez de 4 cases »). Idem, avec une petite image jointe.
 - * dire soit dans quelle case le pion doit aller automatiquement en donnant le numéro de la case destination, soit de combien de cases le pion doit avancer ou reculer (+3, -4. Si on dit 24 sans signe, ça veut dire directement case n°24)
- définir le message en cas de victoire finale (avec une petite image), c'est-à-dire quand le pion est sur la dernière case.

Principe du jeu :

On lance un dé (en cliquant dessus). Le pion avance automatiquement d'autant de cases que le dé l'indique.

- Si on est sur une case bonus ou malus, on affiche le libellé de l'action tiré aléatoirement parmi les libellés bonus pour une case bonus, ou les libellés malus pour une case malus, avec l'image correspondante s'il y en a. Et le dé va sur la case destination. On peut alors relancer le dé.

- Si on est sur une case normale, on affiche une question aléatoirement + son image s'il y en a, avec la liste des réponses possibles avec un bouton radio.

* Si on coche la bonne réponse, alors on affiche le message de la bonne réponse (et son image) et on peut relancer le dé

* Si on coche la mauvaise réponse, alors on affiche le message de la mauvaise réponse (et son image) et le dé recule de 5 cases (si on est déjà sur la case 1 ou 2 ou 3 ou 4, on revient au point de départ).

- Si on arrive sur la case finale, on a gagné et on affiche le message de victoire avec son image correspondante !

Et on propose de refaire une partie.

JEU 2 : QUIZ :

En gros ça reprend le principe du jeu de l'oie précédemment décrit (beaucoup plus simple puisqu'il n'y a pas de plateau ni de dé) :

Pour l'administration :

- On définit un libellé pour chaque quiz qu'on crée.
- On le rattache à un thème existant ou on en crée un
- définir une liste de questions/réponses possibles avec pour chaque :
 - * une question
 - * jusqu'à 4 réponses possibles (mais ça peut être moins)
 - * dire le numéro de la bonne réponse
 - * préciser le message à afficher en cas de bonne réponse (avec une petite image jointe) ou en cas de mauvaise réponse (idem, avec une petite image jointe)
- On définit des tranches de score (par exemple 0 point, de 1 à 4 points, de 5 à 7, de 8 à 10) comme on le veut et pour chaque tranche, un message de bilan (avec possibilité de mettre une image).
- On définit combien de questions il faudra afficher en tout.

Principe du jeu :

Pour le quiz sélectionné, on affiche aléatoirement une des questions. Si on répond juste, on affiche un des messages de félicitations aléatoirement. Si on répond faux, on affiche un des messages d'erreurs aléatoirement. Puis on passe à la question suivante (attention à ne pas ressortir 2 fois la même question aléatoirement).

A la fin, on affiche le score avec le message correspondant au niveau atteint (avec image s'il y a).

On propose de rejouer.

JEU 3 : ASSOCIATIONS

Dans l'administration :

- On définit un libellé pour chaque jeu d'association qu'on crée
- On le rattache à un thème existant ou on en crée un
- On crée une liste d'associations (un élément A et un élément B).
- On définit des tranches de score (par exemple 0 point, de 1 à 4 points, de 5 à 7, de 8 à 10) comme on le veut et pour chaque tranche, un message de bilan (avec possibilité de mettre une image).

Principe du jeu :

On affiche 2 listes : tous les éléments A à gauche, figés dans leur emplacement, et tous les éléments B à droite, dans le désordre.

item A1	[]	item B2
item A2	[]	item B3
item A3	[]	item B1

On déplace les items B pour les relier aux items A

On relie ainsi toutes les paires.

Pour délier, il suffit de redéplacer l'item B dans la zone de droite.

On clique sur un bouton « Vérifier » quand on a fini, puis ça calcule le nombre de bonnes réponses.

Et ça affiche le score avec le message associé à ce niveau de score (et l'image s'il y a), en mettant en vert les bonnes associations et en rouge les autres. avec à côté la correction.

On propose de rejouer.

JEU 4 : LES ETIQUETTES :

Dans l'administration :

- On définit un libellé pour chaque jeu d'étiquettes qu'on crée
 - On le rattache à un thème existant ou on en crée un
 - Créer un descriptif d'intro (par ex : "Trouvez le nom des îles sur cette carte")
 - télécharger une image.
 - Créer des étiquettes de réponse et indiquer leur position valide sur l'image (coordonnées x,y)
 - Créer un message, par tranche de score (reprenre le même principe que les autres jeux, avec l'image associée)
- NB : là on n'a pas besoin de demander le nb de réponses max puisque c'est égal au nb d'étiquettes créées.

Principe du jeu :

Afficher le titre et en dessous le descriptif puis l'image.

Afficher à côté de l'image les différentes étiquettes.

Par un drag & drop, déplacer les étiquettes sur les emplacements possibles (les marquer avec des étiquettes vides centrées sur les positions x,y enregistrées, mais de même taille pour ne pas aider à trouver les réponses en fonction de la taille de l'étiquette). Si on déplace une étiquette sur un emplacement où se trouve déjà une étiquette, cette dernière retourne automatiquement dans la liste des étiquettes sur le côté.

Cliquer sur un bouton "Vérifier".

Pour les étiquettes bien placées, on les affiche en vert. Les autres en rouge. On affiche le message correspondant à la tranche de score (et son image associée s'il y en a)

On peut alors redéplacer les étiquettes avec le même principe et re cliquer sur "Vérifier".

Il y a aussi un bouton "Réinitialiser" qui remet toutes les étiquettes dans la liste de choix sur le côté.

Des exemples d'applications de ce jeu :

- * sur une carte de France, positionner les noms de chaque île
 - * sur la photo d'un bateau, positionner les noms des parties techniques
-

JEU 5 : MEMORY :

Dans l'administration :

- On définit un libellé pour chaque jeu de Memory qu'on crée.
- On le rattache à un thème existant ou on en crée un
- On définit si les paires d'images sont faites d'images semblables ou de 2 images distinctes mais associées.
- Selon le point précédent, on crée des paires de cartes en téléchargeant 1 image qui sera dupliquée, ou 2 images associées.
- On précise combien on a de colonnes et de lignes (attention, si colonnes * lignes = nb impair, il y aura un trou au dernier emplacement de cartes)
- On télécharge aussi un dos de carte (ou sélection parmi des images de dos de carte existantes)
- On peut créer des tranches de scores (pour le nb d'essais) et un message associé pour chacune (avec une image possible à télécharger).

Principe du jeu :

On sélectionne de manière aléatoire des paires de cartes parmi celles existantes pour ce jeu.

On range toutes les cartes de manière aléatoire sur le nombre de colonnes et de lignes définies, de dos (avec l'image définie).

On clique sur 2 cartes pour les retourner.

* Si les 2 cartes forment une paire, on les laisse retournées.

* Si les 2 cartes ne forment pas une paire, on les laisse 3 secondes, elles se retournent à nouveau automatiquement et on peut rejouer.

* un compteur indique le nombre d'essais

Quand toutes les cartes sont retournées, on affiche le message correspondant à la tranche de score selon le nb d'essais, et son image éventuelle associée.

On propose de refaire une partie.

NB : pour ce jeu, comme il n'y a pas forcément de score maximal, pour la dernière tranche on peut juste dire « >= tel nombre »