



NOM DU PROJET : Le Memory des Pokémon

**Créateur : VUITTENEZ Joshua, BOSSI Nathan, MUSY
Clément et RODEL Noémie**

I. PRÉSENTATION GÉNÉRALE :

Notre projet a pour objectif de divertir et d'amuser les utilisateurs de notre site web.

Nous avons choisi de créer un site web avec un jeu universel, connu de tous : le memory. En outre, nous avons choisi le thème des Pokémon car c'est un thème très apprécié des enfants et pas que. Pour finir, nous pouvons aussi atteindre des personnes aveugles du fait de la mise en place de son au retournement de chaque carte. Nous pensons donc pouvoir atteindre un large public avec ce jeu sur notre site web.

II. ORGANISATION DU TRAVAIL :

Noémie Rodel a mis en place les cartes dans un tableau, créer le logo du site web et à coopérer avec Nathan Bossi pour la recherche des cartes Pokémon que nous avons utilisé dans notre site web ainsi que pour créer la page d'accueil du site web.

Nathan Bossi a finalisé la page d'accueil chez lui notamment en reliant la page d'accueil à la page html du site web avec la création d'un bouton et a été régulièrement avec Joshua Vuittenez pour l'aider, notamment pour la création de variable aléatoire.

Joshua Vuittenez a créé une variable aléatoire pour que les changements de place entre chaque partie. De plus, il a réussi à faire changer l'apparence de la carte quand on lui clique dessus et à ajouter un compteur de coups.

Pour finir, Clément Musy a réussi à faire émettre le bruit du Pokémon de la carte que l'on souhaite retourner en cliquant sur cette dernière.

Nous avons travaillé très souvent les 4 en groupe en cours de NSI dès que nous en avons la possibilité. De plus, nous sommes aussi restés en étude lorsque nous avons des trous aux mêmes horaires pour pouvoir coopérer. Enfin, pour finaliser notre projet, nous avons travaillé chez nous séparément pendant les vacances.

Pour échanger entre nous, nous avons privilégié les réseaux sociaux, notamment Snapchat. Nous avons créé un groupe tous ensemble pour pouvoir communiquer et que tout le monde est les mêmes informations sur l'avancé du projet. Pour échanger nos fichiers et faire des mises en commun, lorsque nous nous voyons nous mettions tout ce que nous voulions partager sur des clefs USB. Puis, pendant les vacances nous avons utilisé Microsoft Teams ainsi que les adresses électroniques de chacun.

III. LES ÉTAPES DU PROJET :

Tout d'abord, le 15 mars, la première étape de notre projet a été de se mettre d'accord à l'unanimité sur notre choix de projet. En effet, nous avons mis presque déjà deux heures pour choisir quel projet nous souhaitions présenter. Nous avons deux idées qui s'opposaient, la première était de faire une course de robot et de l'autre côté nous voulions créer un site internet avec comme sujet principale la NSI. Au bout de ces deux heures nous nous sommes enfin décidés, nous laissons tomber les robots, pour créer un site internet avec un jeu de memory à l'intérieur. Nous avons choisi de faire un fichier html pour que notre projet soit sur YouTube et qu'il soit donc facilement accessible pour tous.

Ensuite, le 22 mars, nous avons commencé à nous partager les tâches, s'imaginer comment nous voulions que le site web soit et commencé par créer le tableau de carte car nous avons que très peu de temps à consacrer au projet ce jour-ci.

Le 24 mars, nous avons pu consacrer une heure à la création de notre projet. Ce jour, Nathan et Noémie ont travaillé ensemble pour rechercher les cartes Pokémon que nous voulions utiliser. Parallèlement, Clément essayait de comprendre comment nous pouvions insérer un son dans une page web. Pendant ce temps, Joshua a créé un fichier JavaScript pour créer la variable aléatoire qui mélange et change de place les cartes en début de partie.

Ensuite, le 6 avril, Joshua a modifié le code pour que le memory puisse fonctionner correctement en essayant de donner l'apparence d'une carte retournée lorsque l'on cliquait sur le dos de cette dernière.

Par la suite, le 7 avril, Joshua a continué la présentation du memory et a réussi à donner l'apparence aux cartes quand on souhaite les retourner. Nathan a partagé ses images de Pokémon à Joshua et il l'a aidé à réussir à donner l'apparence aux cartes. Parallèlement, Clément et Noémie ont cherché les sons des Pokémon et cherchaient sur Internet comment faire disparaître le bouton pour lancer un document audio sur un site web. Nous nous rendons compte par la suite que ce n'était pas la bonne technique et qu'il fallait faire un fichier JavaScript.

Le 9 avril, chez eux, Noémie et Joshua ont travaillé. Joshua a finalisé la mise en place des apparences et a testé, pour la mise en page, un tableau en 6*6 et un en 9*4. Finalement, il conclut que le tableau des cartes rendait mieux en 9*4 car c'est plus simple d'utilisation. De son côté, Noémie a créé le logo du site web, qui sera afficher en gros sur le page d'accueil à l'aide du logiciel Canva.

Ensuite, le 14 avril, avant les vacances, Nathan et Noémie ont créer une page d'accueil à notre site web, pendant que Joshua essayait de créer une partie à deux joueurs. En même temps, Clément testait des instructions dans JavaScript pour pouvoir réussir à lancer les sons au retournement d'une carte.

Pendant nos vacances, donc entre le 16 et le 1^{er} mai, dans un premier temps, Nathan a créé un bouton redirigeant l'utilisateur de la page d'accueil à la memory. Ensuite, Joshua a essayé de permettre aux joueurs d'être deux, ce n'a malheureusement pas abouti. Clément et Joshua ont finalement réussi à mettre le son sur les cartes à leur retournement. Et pour finir, Noémie a rédigé le compte-rendu de la présentation de projet, et a monté la vidéo de présentation de projet.

IV. FONCTIONNEMENT ET OPÉRATIONNALITÉ :

La majeure partie du programme fonctionne. En effet, l'utilisateur peut accéder à la page d'accueil du site web, puis cliquer sur le bouton qui le redirige vers le jeu de memory des Pokémon. Nous avons aussi réussi à faire jouer un son au retournement de chaque carte. Ce jeu marche complètement, le joueur peut jouer très simplement au memory. Cependant, nous n'avons pas réussi à concrétiser une partie à 2 joueurs.

Pour vérifier l'absence de bugs, nous avons passé l'entièreté de notre programme dans un valideur html : [The W3C Markup Validation Service](https://validator.w3.org/). Pour être sûr de la facilité d'utilisation du jeu et du site web, nous l'avons fait tester à des membres de notre entourage, qui ont très bien réussi à se servir de notre programme.

Nous avons rencontré nos principales difficultés au moment de l'écriture de notre fichier JavaScript qui devait lancer le son dès qu'une carte était cliquée. Pour essayer de remédier à ce problème, nous nous sommes aidé d'Internet et de forum. Pour finir, cette aide nous a beaucoup aidé et le résultat fut concluant. En outre, nous avons eu du mal à permettre une partie à deux joueurs, nous avons finalement abandonné cette idée par manque de temps.

V. OUVERTURE :

Pour améliorer notre projet, nous avons penser à la mise en place d'un chronomètre pour permettre au joueur de se chronométrer et se défier lui-même pour battre son record de vitesse. Nous aurions aussi aimé réussir à pouvoir faire jouer deux joueurs pour créer une compétition et de l'adversité.

Pour toucher un très large public, nous avons penser à diffuser des vidéos de ce jeu sur les réseaux sociaux comme Instagram ou Tiktok et inviter les utilisateurs de ces derniers à être plus rapide que nous. Nous pensons que cette stratégie de diffusion est optimale car de nombreux adolescent seront touché par la vidéo et essayerons alors de relever le défi.

Si c'était à refaire, nous voudrions penser dès le départ à créer un minuteur. En outre, nous changerions peut-être notre organisation. En effet, la réalisation de la mise en place des sons a été très laborieuse et nous aurions peut-être du lâcher l'affaire plutôt en nous concentrant sur d'autre aspect essentiel du projet. Effectivement, il aurait peut-être été judicieux de plus réfléchir à un mode multijoueur.

DOCUMENTATION

Ouvrez le fichier `accueil.html` et jouez !

A vous de retrouver les Pokémon ! Retournez les cartes et retrouvez les 18 paires, et c'est gagné !

