

Projet – Javascript

Création du jeu «Shifumi»



Réaliser le jeu du Shifumi en Javascript. Ce jeu pourra être joué en 1 contre 1 (utilisateur contre ordinateur).

Pour ce faire, nous sommes partis sur l'univers Disney et nous avons nommé le jeu «Magic Shifumi» en mettant également une musique libre de droit pouvant coller à l'univers (Discover Wave de Hartzmann) qui s'enclenche dès que le jeu démarre.



La police utilisée est la «Walt Disney Script Regular»

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

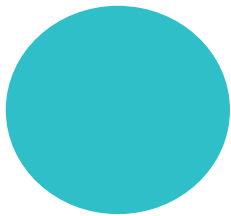
A B C D E F G H I J K L M N P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

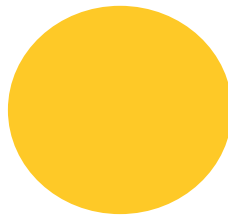
Pour que la police soit plus lisible. Nous avons préféré d'écrire en lettre majuscule.

«UMENE MINIS QUAES NES EX ES ES APEREPTAT IPITATEMP Q QUAM QUE
REST LATUR, C SEQU DIT EXPLA V CAPTAM ESEQUI V DECTEST, Y DCUM
QUAM, ETUR APED EXPERCHITUM RE, SUNT DEREM EATEST ET AUT PLAUT UT
FUGIT, OFICIAE M DIS E RES ET ALIGNISQUAE V CAPTUR ALIST EAQUAE.
EQUI OFIC YES ET ILIT V CAPTI ATURESTIUS»

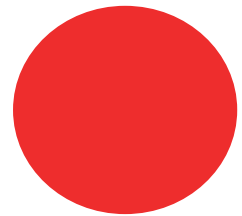
Afin de respecter l'univers Disney, très enfant et coloré, nous avons choisi les couleurs suivantes:



#3DBBC9



#FFCC01



#FF0000

ECRAN D'ACCUEIL



Au démarrage, nous avons décidé de mettre un espace afin de pouvoir récupérer le nom du joueur pour la partie ainsi pour que l'écran «score final».

ECRAN JEU



Sur l'écran de jeu, plusieurs informations y sont présentes:

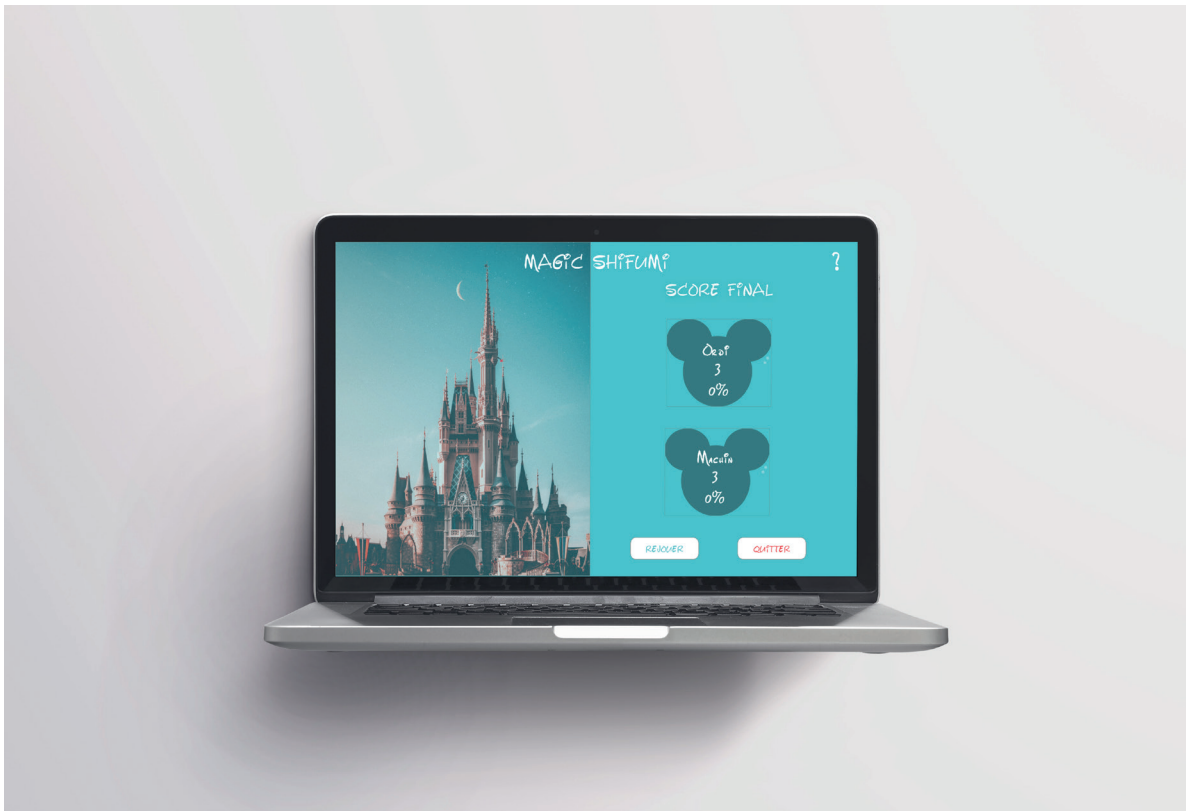
- _ le nom du joueur.
- _ les scores des joueurs (ordinateur et joueur).
- _ ainsi que le choix des symboles choisis Le symbole choisi par l'ordinateur est généré automatiquement et de manière aléatoire en Javascript.

ECRAN RESULTAT PENDANT LA PARTIE



Nous avons opté pour un écran différent selon le résultat.

ECRAN RESULTAT PENDANT LA PARTIE



Sur l'écran final, toutes les données sont récupérées et le joueur a la possibilité de recommencer la partie. S'il recommence, toutes les données sont bien évidemment remises à zéro.