

AJAX 2024 - Descriptif du projet

D.Moreaux

7 septembre 2024

1 Introduction

Le projet sera composé de deux volets auxquels on accédera par des URL différentes.

- L'éditeur de scénario
- Le moteur de jeu

Il permettra d'encoder une aventure en mode texte selon le principe du système The Quill

<https://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0006857>

un programme utilisé pour créer un bon nombre d'aventures en mode texte dans les années 80.

Plusieurs versions ont existé, les dernières permettant des actions automatiques sur les objets. Le manuel de la version Amstrad de ces versions de The Quill peut être trouvé à l'adresse

https://www.cpcwiki.eu/imgs/c/cf/The_Quill_%28Gilsoft%29_Manual.pdf

Un guide du débutant qui propose une petite aventure peut être trouvé à l'adresse

<https://archive.org/details/QuillBeginnersGuide>

Il est possible de tester le programme directement sur archive.org à l'adresse

https://archive.org/details/zx_Quill_Adventure_System_The_vC02_1983_Gilsoft_International

2 Structure du projet

2.1 Le moteur de jeu

Pendant une partie, les éléments variables (drapeaux, position, position des objets) sont conservés dans la session.

Un système de connexion (login/pass) permettra à plusieurs joueurs de jouer simultanément mais permettra aussi une sauvegarde automatique lorsque l'on fait un logout (si on quitte la page sans demander "sauver et quitter", la partie en cours est perdue). Cette sauvegarde est automatique ainsi que la récupération de l'état de la partie au retour.

En plus de cela, il sera possible d'utiliser les mécanismes de sauvegarde et chargement "in game". Quand on demandera pour sauvegarder ou charger, une liste des emplacements de sauvegarde sera proposée et on choisira l'emplacement qui convient.

La page de jeu contient principalement la zone de texte (prévoir un nettoyage lorsqu'on se déplace) et la zone d'entrée (validation soit par un bouton, soit en interceptant la touche "enter").

La totalité de la mécanique de jeu sera située côté serveur, le client ne recevra que ce qu'il doit afficher (ce qui permet d'éviter la fuite des informations).

2.2 L'éditeur

Contrairement au programme The Quill, le projet proposera un menu fixe (barre de menu) qui permettra d'accéder aux différentes sections.

Au lieu d'utiliser un sous-menu permettant de lister, ajouter, effacer, . . . on affichera les informations accompagnées de la mécanique qui permet de les modifier (formulaire d'ajout, bouton d'effacement et d'édition). On utilisera des boutons avec icônes pour modifier (un crayon) et effacer (une croix).

Pour les descriptions des pièces et les programmes, seule une version abrégée sera affichée et en cliquant dessus, on aura un affichage complet.

Pour l'éditeur d'actions, les choix des mots, des conditions et des actions seront fait à l'aide de listes déroulantes.

Lorsqu'il est nécessaire de préciser un objet, une salle ou un message, une liste déroulante affichera le numéro et le nom de l'objet, la première ligne de la description de pièce (ou un nombre maximum de caractères) ou le début du message.

Le mode de test ne sera pas inclus dans l'éditeur (il suffira de passer dans la page du mode de jeu).

2.3 Ajoutes possibles

- On peut prévoir d'associer une image à une pièce qui apparaîtra quand la pièce sera décrite.
- On peut prévoir les extensions présentes au niveau du programme qui a suivi The Quill à savoir The P.A.W. (Professional Adventure Writer) mais ces ajoutes ne sont pas toujours aisées à implémenter (parser amélioré avec une gestion des adverbes et prépositions + mot par exemple)
- On peut prévoir l'ajout de musiques (sous la forme de fichiers mp3 par exemple). Cela nécessiterait une nouvelle commande et la possibilité d'upload de fichiers (pas évident à réaliser en AJAX)
- On peut utiliser l'API WebAudio pour implémenter la commande de son d'origine (l'API en question est assez compliquée)
- On peut prévoir une rose des vents cliquable sur la page de jeu qui effectue automatiquement les ordres correspondant aux directions
- ...

3 Aides au projet

Différentes informations seront poussées dans la DB en cours de projet. Ces mises à jour de la DB effaceront des changements que vous pourriez avoir faits.

Il s'agira de données de tests (pour lesquelles un fichier .SQL supplémentaire sera fourni).

Je préviendrai avant d'effectuer ces changements, si vous désirez conserver les données que vous avez encodées, pensez à sauvegarder votre base de données dans un fichier SQL.

Si de nouveaux éléments apparaissent dans la DB, il s'agira exclusivement d'ajoutes (de colonnes, tables ou contenu). Aucune colonne ou table ne sera renommée ou effacée en cours d'année. Cela assurera que le programme reste compatible avec la DB modifiée.

Les manuels cités ci-dessus décrivent parfaitement le cycle de jeu (sous forme d'ordinogramme) et autres informations. Il y sera régulièrement fait référence.