

WARIO WARE

Game Design Document "Ctrl S"



Pitch

Windows va crasher ! Le souci, c'est que la dernière fois que tu as sauvegardé, c'était ce matin... Et là, il est 17 heures ! 5 secondes... C'est le temps qu'il te reste pour sauver tes fichiers d'une suppression certaine ! Tous tes logiciels sont encore ouverts... Arriveras-tu à TOUS les sauvegarder à temps et t'épargner de longues heures de dépression ?



Sommaire

<u>Intro</u>	4
<u>Intention</u>	5
<u>Conditions de Victoire</u>	6
<u>Exemple basique</u>	7
<u>Visuel / Audio</u>	8
<u>Intention</u>	9
<u>Éléments importants</u>	11
<u>Indices Ctrl S</u>	12
<u>Humour</u>	12
<u>Taille des visuels</u>	13
<u>Gameplay basique</u>	14
<u>Intention</u>	15
<u>Éléments de l'écran</u>	15
<u>Input Joueur</u>	16
<u>Spécification des mécaniques</u>	18
<u>Comportement des fenêtres de logiciels</u> ...	19
<u>Système victoire / défaite</u>	21
<u>Sauvegarder</u>	22
<u>Système d'aléatoire (difficulté 2)</u>	24
<u>Système Barre d'outils (difficulté 3)</u>	28
<u>Difficultés (rythmes et spécificités)</u>	34
<u>Difficulté 1</u>	35
<u>Difficulté 2</u>	36
<u>Difficulté 3</u>	38
<u>Feedbacks</u>	40
<u>Backlog</u>	43

INTRO

Intention

1. Ce mini-jeu est axé sur la **vitesse** et la **dextérité**. Le but est de permettre au joueur de comprendre comment se joue le mini jeu par ses propres connaissances et utilisations d'un ordinateur.
2. La simple tâche de **sauvegarder** des documents permet d'utiliser des inputs sans devoir abuser d'indications, la subtilité étant que le **raccourci Ctrl S** peut être utilisé pour aller plus vite.
3. Toutefois, son utilisation n'est jamais clairement indiquée, seuls quelques **INDICES** permettent de comprendre que c'est possible.

But du jeu

Sauvegarder TOUS les logiciels avant le temps imparti.

Mot

« **SAVE !** »

Conditions de victoire

1. Pour gagner, le joueur devra **sauvegarder** tous les logiciels en veillant à n'en oublier aucun.
2. ATTENTION, à partir de la difficulté 2, plusieurs logiciels apparaissent et dans la difficulté 3, certains sont réduits dans la barre d'outils en bas de l'écran.
3. Inversement, si à la fin du temps imparti le joueur n'a ne serait-ce oublié qu'un seul logiciel, le jeu est perdu.

Introduction sur les difficultés

Il y a 3 difficultés, chacune étant découpées en 3 rythmes différents.

Difficulté 1 = 1 logiciel à sauvegarder

Difficulté 2 = 4 logiciels à sauvegarder

Difficulté 3 = 8 logiciels à sauvegarder, dont 3 réduits dans la barre d'outils.

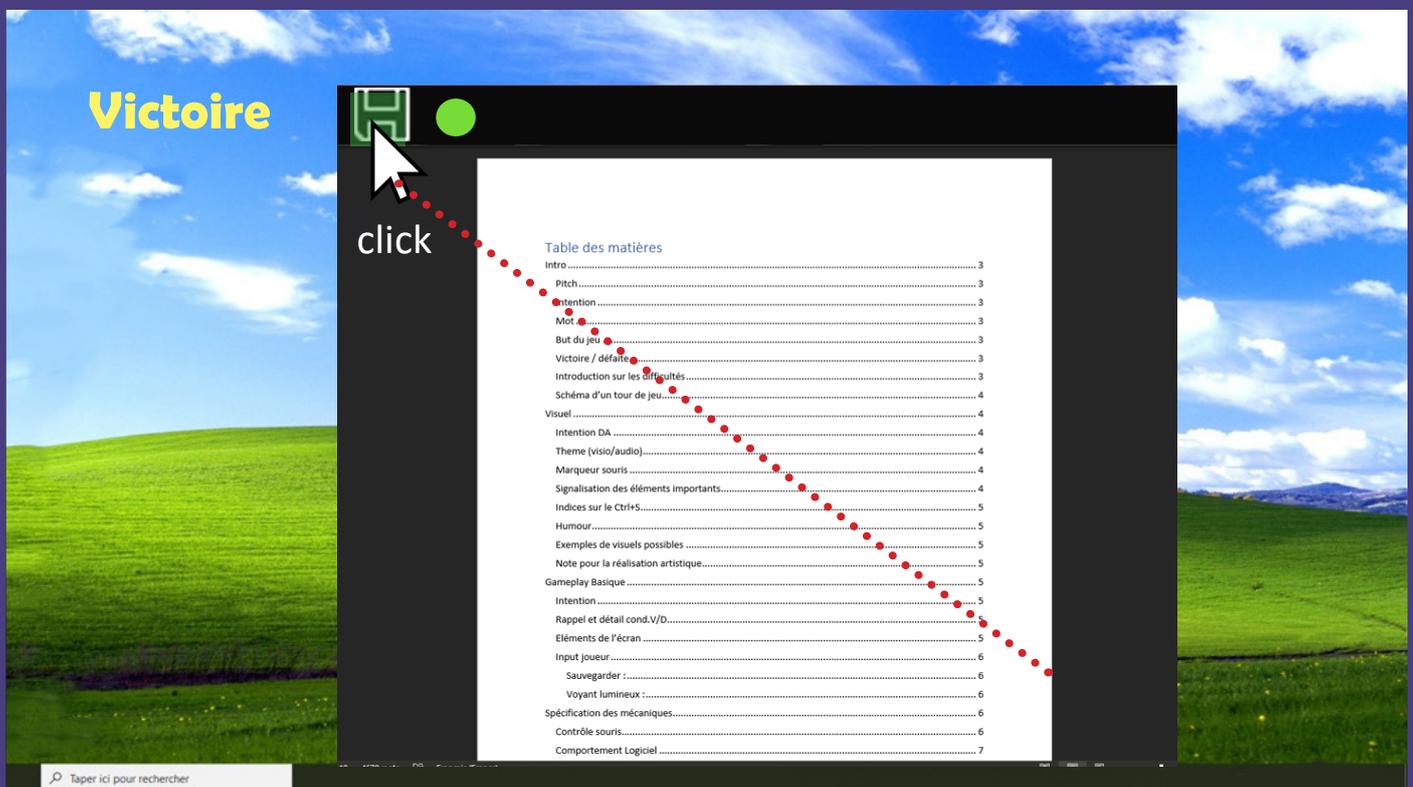
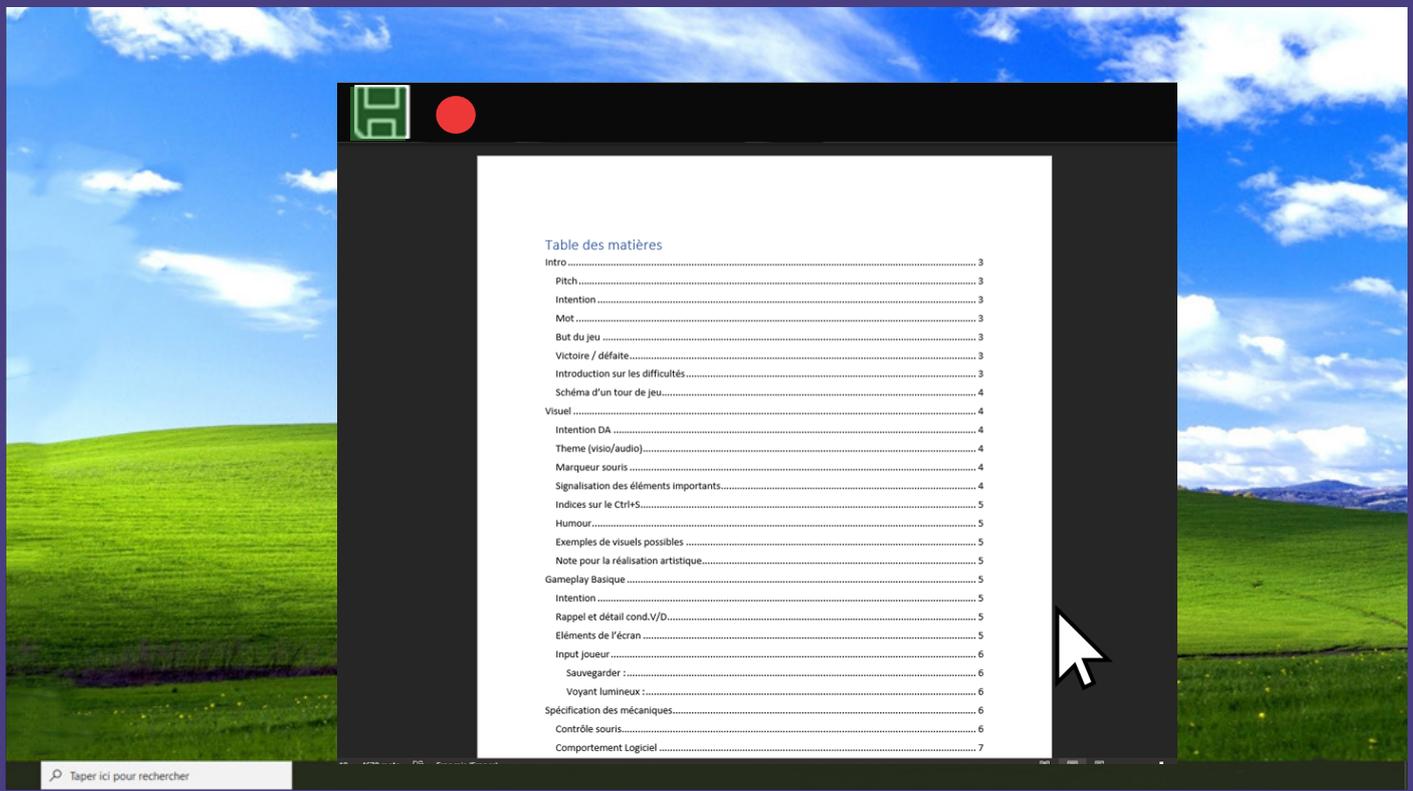
La gestion des rythmes se fait par la gestion du temps imposé au joueur pour réussir.

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

Rythme 3 = 3s

Exemple basique



VISUEL / AUDIO

Note pour la réalisation artistique :

Les intentions sont d'avoir un écran réaliste (screens de vrais écrans), mais d'y ajouter un peu d'humour (jouer avec le nom et icône des raccourcis bureaux, travaux visibles dans les logiciels, nom de fichiers...). Du moment que ces intentions (style, technique et humour) sont respectées, le réalisateur du concept est libre dans son choix d'assets visuels et sonores, ainsi que du style d'humour qu'il souhaite importer.

De plus, pour les tailles [\[cf\]](#), ce ne sont que des valeurs indicatives et non définitives, il est possible et conseillé de les modifier selon la situation.

Intention

L'objectif ici est double :

1. Proposer une interface **cohérente et réaliste** plongeant directement le joueur dans le contexte du jeu, diminuant ainsi le temps de compréhension sur les actions à effectuer.
2. Utiliser des techniques **simples** et basiques permettant au réalisateur du concept de produire des assets très rapidement, ne demandant aucune compétence particulière.

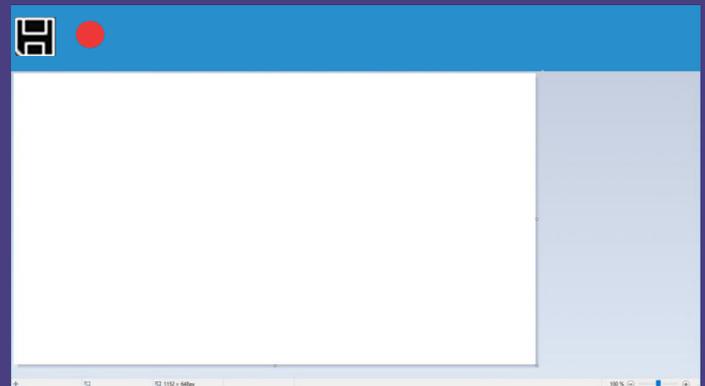
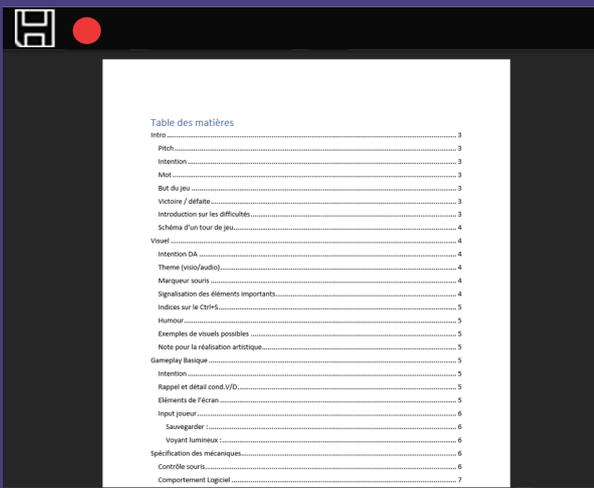
Thème visio/audio

- On reste sur la recherche de réalisme, basée sur l'utilisation de screenshots d'écrans. Un fond Windows cliché avec des screens de différents logiciels placés par-dessus.
- En terme d'audio, seulement des feedbacks apparaîtront quand un logiciel est sauvegardé et quand le compteur tombe à 0. Le choix du son est libre au programmeur du moment qu'ils respectent les intentions de réalisme de «crash windows», libre à lui d'ajouter d'autres bruitages qu'il juge pertinents en fonction de son temps.

Exemple Visuel



**Exemples fonds d'écrans
(screens Windows simplifiés)**



**Exemples fenêtres de logiciels (screen
World et Paint simplifiés sur Photoshop)**



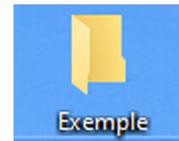
Le curseur de la souris in Game sera celle de base de l'ordinateur pour rester cohérent avec les intentions de simplicité et réalisme.

Signalisation des éléments

Il y a 2 types d'éléments dans le jeu [\[détails sur le format des éléments\]](#):

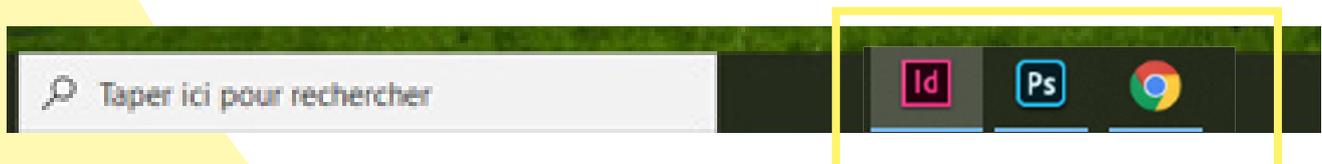
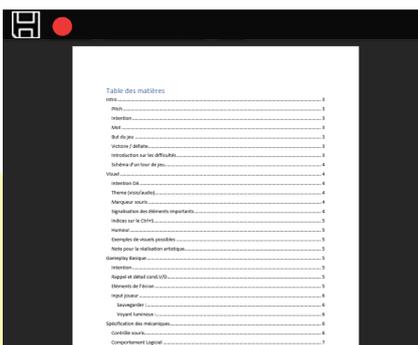
- **Les éléments de décors** : placés pour soutenir les intentions, et permettre d'ajouter des éléments humoristiques et des [indices](#) liés à l'utilisation du Ctrl S. Le joueur ne peut pas interagir avec ces éléments.

Fond d'écran, icônes de raccourcis, éléments non-interactifs de la barre d'outils.



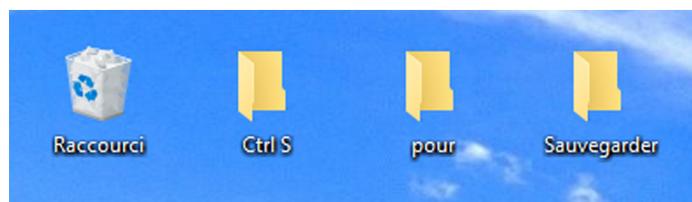
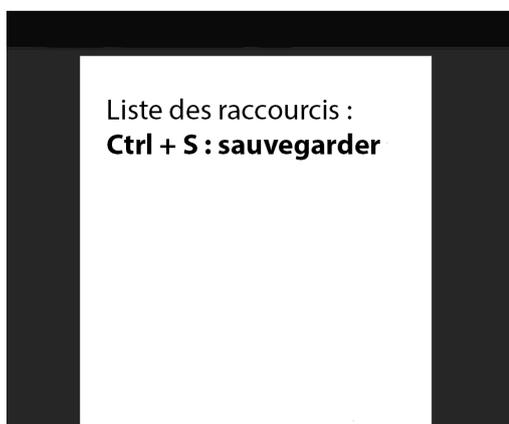
- **Les éléments de jeu (interactifs)** : éléments ayant un impact sur la condition de victoire du joueur.

Logiciels, icônes disquettes, voyant lumineux de sauvegarde, logiciel réduit dans la barre d'outils.



Indices Ctrl + S

Ces indices sont disséminés à la fois dans les éléments du décors (fond d'écran, raccourcis bureaux...) et dans les logiciels.

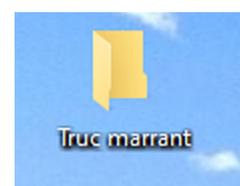
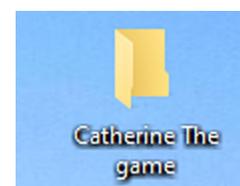
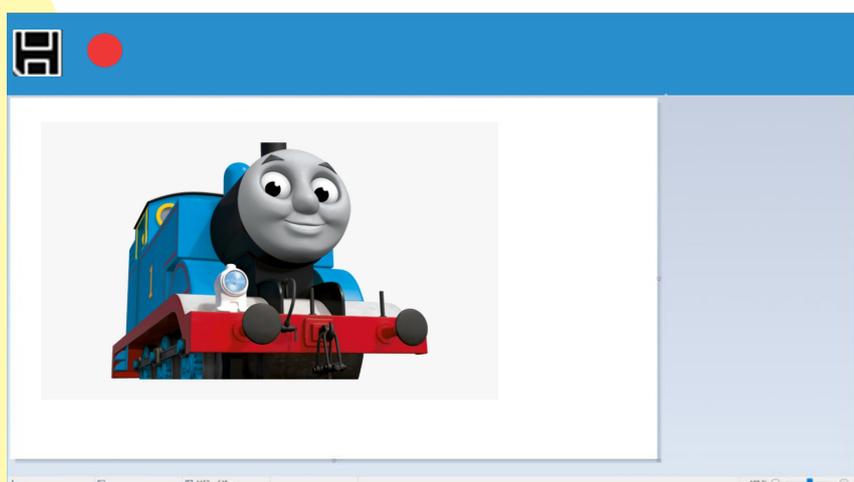


Exemple : schéma des indices possibles (le réalisateur du concept pourra en ajouter à sa guise, le joueur doit rapidement comprendre que le raccourci existe dans le jeu, sans forcément que se soit trop évident, le dosage demande un peu d'attention).

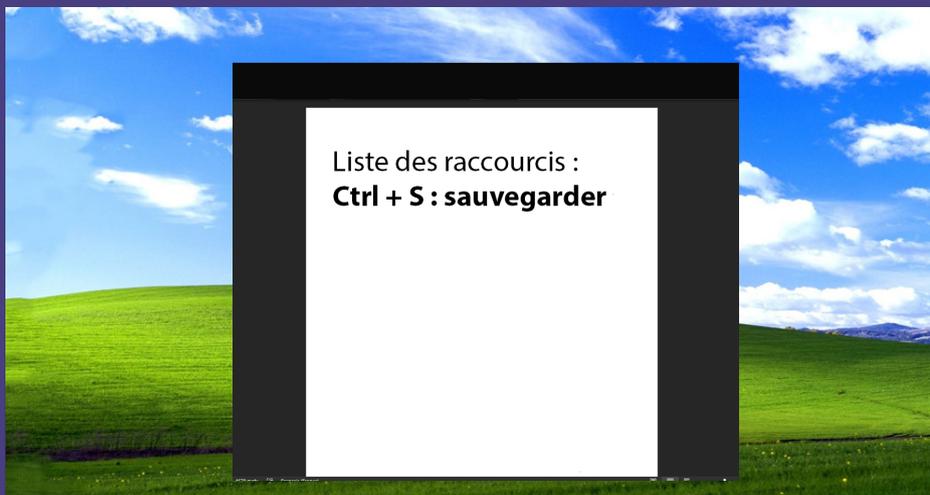
Humour

Pour ajouter au joueur un aspect attractif au mini jeu et continuer à le surprendre, les logiciels ouverts laisseront visibles des travaux plus ou moins sérieux (exemple : illustration Thomas Le Train sur Paint).

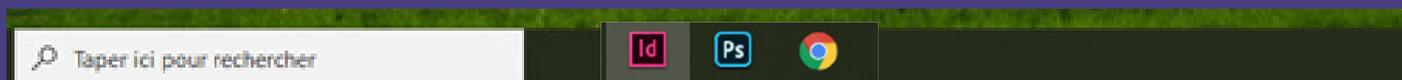
Exemple schéma des possibilités d'apport humoristique (le réalisateur peut apporter tous les idées qu'il juge pertinente sur cette partie.)



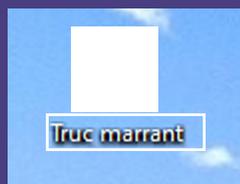
Taille des éléments



Full Screen (fond d'écran)
Difficulté 1 : logiciel prend environ
50% de l'écran et est centré.
(Différent pour les difficulté 2 et 3)



largeur des icône de logiciel réduit : 32 px
largeur barre d'outils : largeur d'écran
hauteur : 1/10 de l'écran



dossier 32*32 pixels
police nom : 12 pt



Voyant lumineux : 20px/20px



icône disquette : 25 px/25 px

GAMEPLAY BASIQUE

Intention

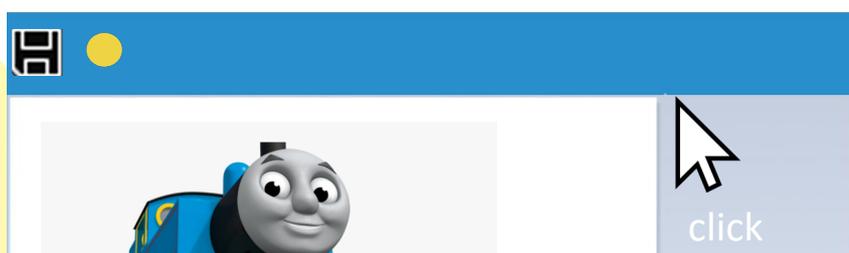
- Garder des inputs extrêmement simples et intuitifs. Tout doit déjà être acquis par le joueur.
- L'utilisation basique de la souris et le raccourci clavier Ctrl S permettent de justement utiliser ses connaissances sans ajouter d'inputs supplémentaires.
- Cette compréhension instinctive des inputs fait partie du jeu.

Condition V/D

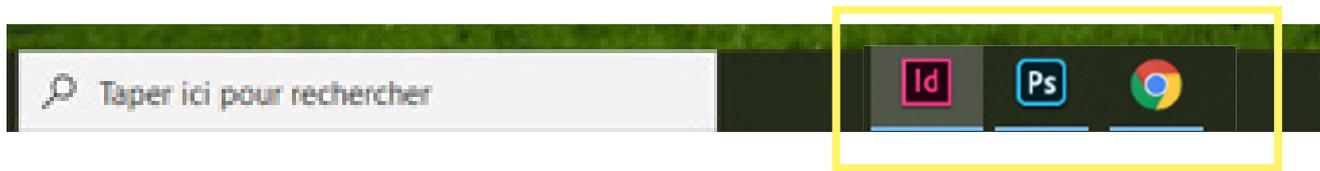
- **Victoire** : Sauvegarder tous les logiciels dans le temps imparti.
- **Défaite** : oublier 1 seul logiciel
- [\[système de victoire défaite\]](#)

Elément de l'écran

- **Eléments de décors** : éléments qui ne peuvent pas ou plus entrer en interaction avec les actions du joueur. [\[exemples page 11\]](#)
- **bouton «icône disquette»** : Cette icône est un bouton sur lequel le joueur peut cliquer pour sauvegarder la fenêtre de logiciel. 
- **Voyant** : à côté de la disquette se trouve un voyant initialement rouge pouvant varier au jaune et au vert selon l'état du logiciel ([sélectionné ou sauvegardé](#)).
- **Logiciel** : le joueur peut cliquer dessus pour le sélectionner (le voyant passe au jaune).



- Barre d'outils : barre sur laquelle des logiciels vont être en forme réduite à partir de la difficulté 3.

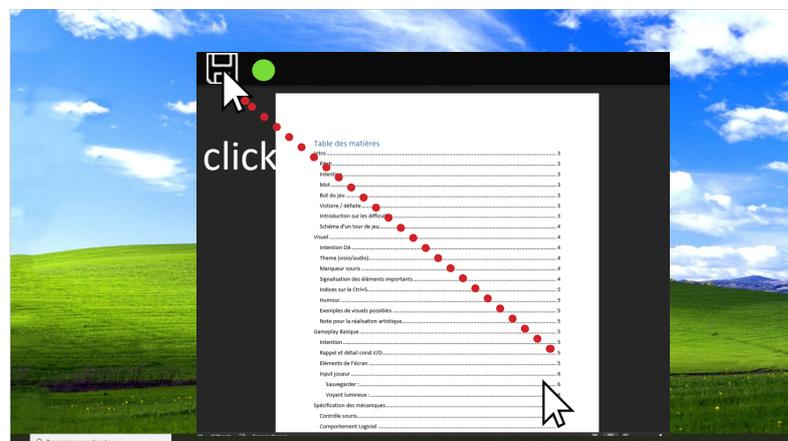


Inputs joueur

- **La souris** : Le joueur, de la même manière que sur une vraie interface d'ordinateur, pourra déplacer un curseur de souris pour sauvegarder les logiciels.
- **Sensibilité** : standart

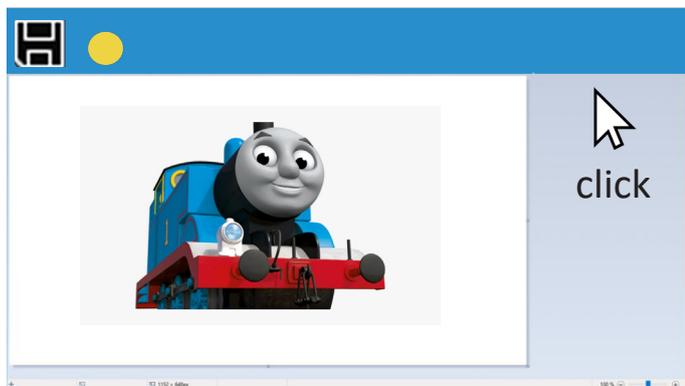
Sauvegarder :

- **Utiliser la souris** : cliquer sur le bouton icône disquette présent en haut à gauche du logiciel.
 - devient ●

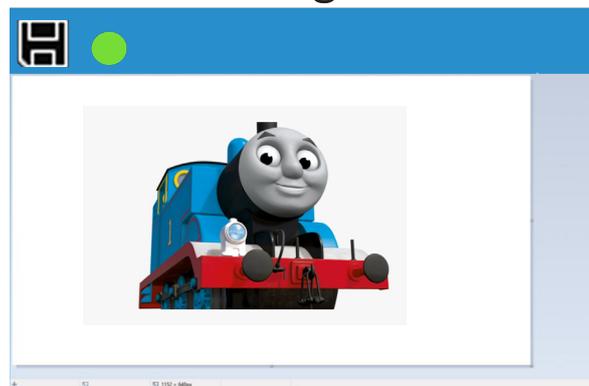


- **Ctrl S** : avec la souris, cliquer n'importe où sur le logiciel pour le sélectionner, puis appuyer en même temps sur Ctrl et S.

sélectionner



sauvegarder



● devient ●

● devient ●

Puis

Le joueur appuie sur Ctrl + S

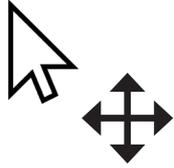
Voyant lumineux :

- Le voyant est une zone lumineuse à côté du bouton « icône disquette » : de base, le voyant est rouge. ●
- **Sauvegarder** allume ce voyant en vert. Un voyant vert demeure vert jusqu'à la fin du mini jeu. ●
- Quand le logiciel est juste **sélectionné**, le voyant est orange. Il devient rouge si le joueur sélectionne un autre logiciel, ou s'allume en vert s'il le sauvegarde (cf Sauvegarder). ●

SPECIFICITE DES MECANIQUES

Input rappel

Le joueur doit pouvoir déplacer sa souris librement dans la scène de jeu à une sensibilité standard sur laquelle est habitué.



Déplacement curseur
souris



click gauche



touches clavier Ctrl+S

Comportement Logiciels

- **Agrandir** : A partir de la difficulté 3. Quand un logiciel est réduit sur la barre d'outils Windows, le joueur doit cliquer dessus pour la faire apparaître sur l'écran. ATTENTION, un logiciel venant de se faire agrandir **N'EST PAS SÉLECTIONNÉ**. Il faudra alors cliquer sur la fenêtre de logiciel venant d'apparaître pour la sélectionner.
- **Sélectionner** : A partir de la difficulté 1. Quand le joueur clique sur un logiciel autre part que sur le bouton « icône disquette », le [feedback](#) « sélectionné » (voyant jaune) est apposé au logiciel jusqu'à ce qu'il soit sauvegardé ou qu'un autre logiciel ait été sélectionné.
- **Sauvegarder** : A partir de la difficulté 1. Soit le joueur clique sur le bouton « icône disquette » du logiciel, soit il sélectionne le logiciel et active le raccourci Ctrl + S. Le feedback « sauvegardé » est apposé au logiciel (voyant vert)

Aucune autre interaction n'est prise en compte. On ne peut pas fermer un logiciel, le déplacer, l'agrandir ou le réduire. Un logiciel sauvegardé reste apparent sur l'écran.

Illustration



Le joueur appuie sur le bouton de la barre d'outils

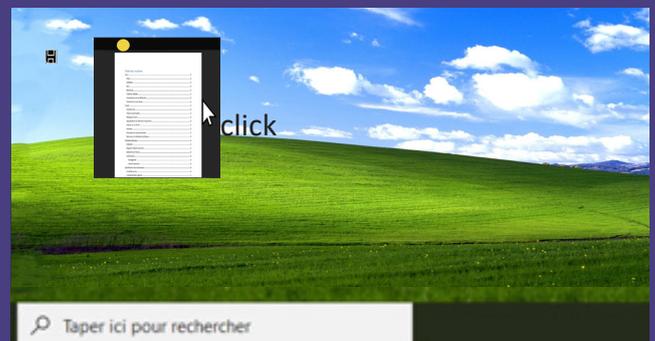


Le bouton disparaît, la fenêtre apparaît.



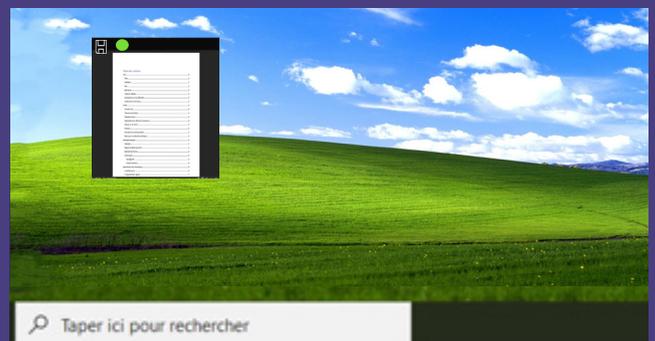
Le joueur clique sur le bouton «icône disquette», le logiciel est sauvegardé.

OU



Le joueur clique sur le logiciel, il est sélectionné.

ET



Le joueur appuie sur Ctrl+S, le logiciel est sauvegardée.

Condition de victoire

Définir si un joueur a atteint la condition de victoire :

Variable Victoire = x x étant le nombre logiciel à sauvegarder

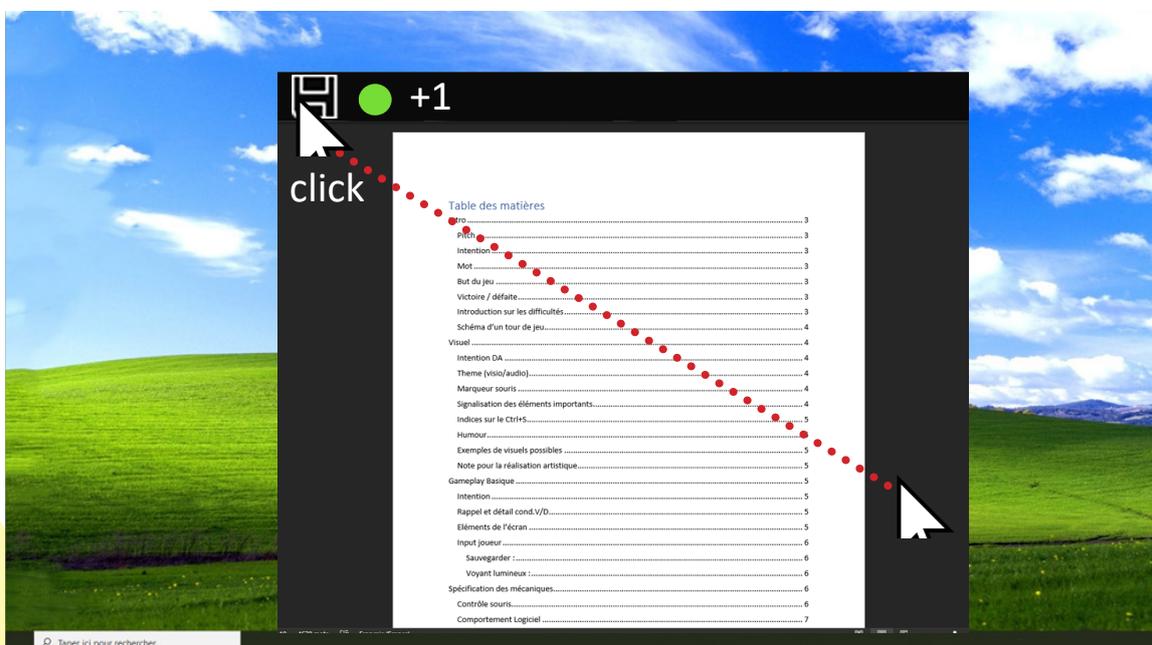
Variable Score = 0 vérifie le nombre de logiciel sauvegardé

Quand un logiciel est sauvegardé :

Score = +1

Si à la fin du temps imparti :

- Score = Victoire, alors la condition de **victoire** est atteinte.
- Score < Victoire, alors la condition de **défaite** est atteinte.



Victoire = 1

Score = 0+1

Sauvegarder

Souris :

Avec le contrôle de la souris, le joueur doit viser le bouton « icône disquette » :

S'il clique dessus : le bouton « icône disquette » s'active.

1 - L'icône « disquette » s'assombrit ponctuellement ([feedback](#) « appuyé »).



2 - Le voyant lumineux rouge juste à sa droite s'allume en vert (feedback « sauvegardé »).



3 - Variable Score = +1.

4 - **Désactiver** le bouton « icône disquette » pour que le joueur ne puisse plus sauvegarder de nouveau CE logiciel.

5 - **Désactiver** le feedback « sélectionné » de CE logiciel pour clarifier le fait que ce logiciel n'a plus besoins d'intervention du joueur.

6 - Le logiciel est alors considéré comme [un élément de décors](#).

Ctrl S :

Avec le contrôle de la souris, le joueur doit viser une zone sur le logiciel autre que le [bouton « icône disquette »](#).



S'il clique sur zone :

Le voyant lumineux rouge devient jaune (feedback « sélectionné »).



S'il appuie sur les inputs clavier Ctrl +S :

Le bouton « icône disquette » de la fenêtre de logiciel sélectionnée est activé sans avoir eu besoin de cliquer dessus.



S'il clique sur le bouton « icône disquette » :

Le bouton « icône disquette » de la fenêtre de logiciel sélectionnée est activé.



S'il clique sur un autre logiciel (non sauvegardé):

1. Le voyant jaune devient rouge (feedback « danger »)
2. Le voyant sur le logiciel sur lequel il vient de cliquer passe du rouge au jaune (feedback « sélectionné »).
3. Le peut alors appuyer sur les inputs Ctrl + S pour activer son bouton « icône disquette ».



Note : Si le joueur clique sur [élément de décors](#), le logiciel jusqu'alors sélectionné reste sélectionné.

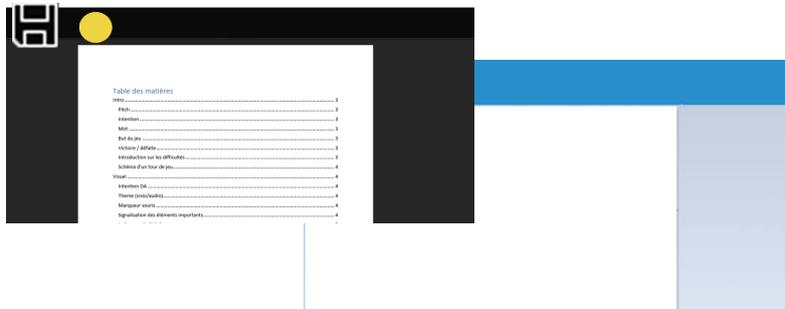
Random system (difficultés 2 et 3)

Difficulté 2 : 4 logiciels à sauvegarder.

Difficulté 3 : 8 logiciels dont 3 réduits sur la barre d'outils.

Comme ces deux difficultés imposent plusieurs logiciels sur l'écran, un système **d'aléatoire** doit se mettre en place pour définir l'emplacement de ces fenêtres.

Ce système sera toutefois très contrôlé pour éviter que des logiciels n'**appa-**
raissent sur le bouton « icône disquette » d'autres logiciels :

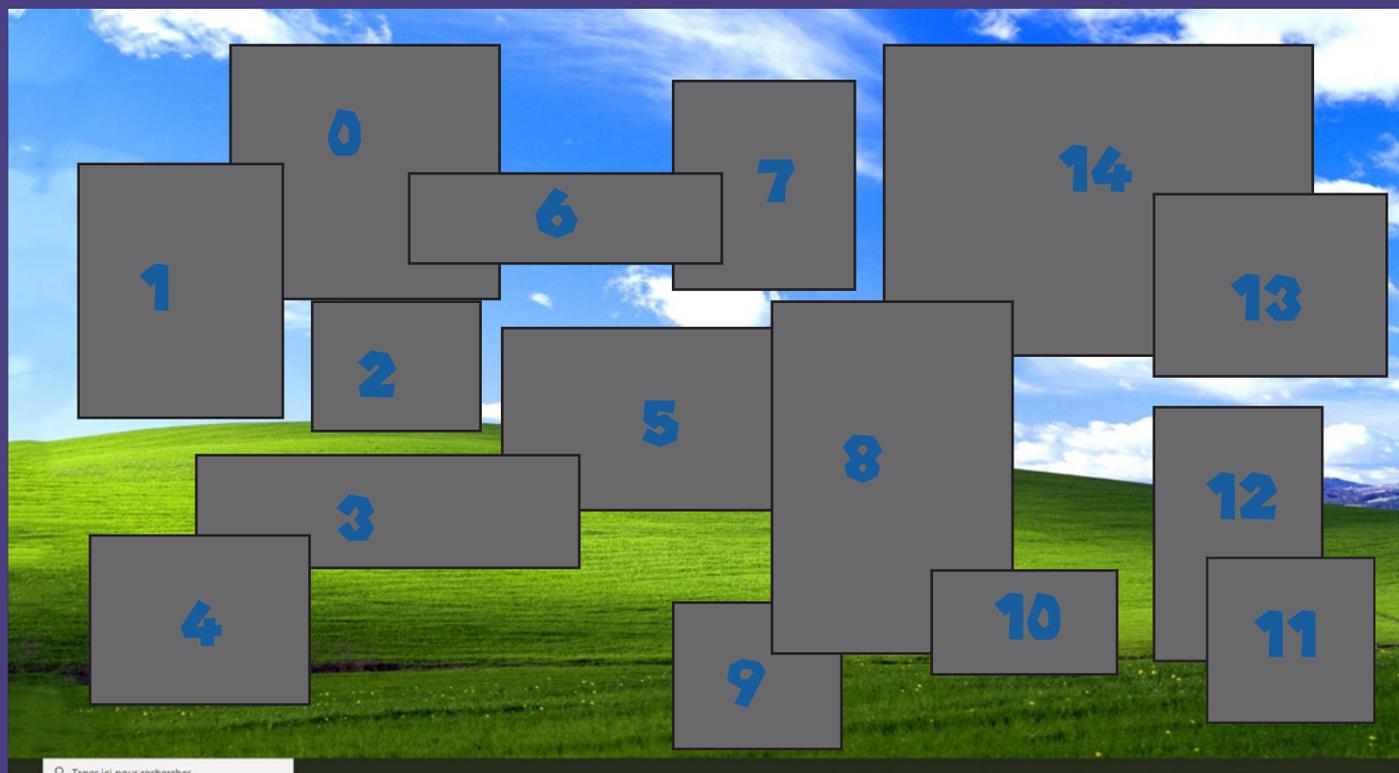


Découpage d'écran :

L'écran sera donc découpé en **15 emplacements distincts**. Ces emplacements sont des rectangles dont les côtés sont de tailles variables.

Ils correspondent à un unique logiciel prédéfini qui sera activé si le système de random a retourné le numéro de cet emplacement.

Grille LD lvl 2 et 3



La taille des fenêtres n'est pas importante. Elles doivent cependant être réparties de manière équilibrée sur l'écran, de taille variées et ne pas cacher le bouton «icône disquette» d'une autre fenêtre de logiciel.

Cette représentation est un exemple sur lequel s'appuyer, indiquer des valeurs exactes n'est ici pas nécessaire.

Systeme :

Les cases de la grille réfèrent chacune à un nombre.

Si la difficulté du jeu est de 2 : [[difficulté 2](#)]

Variable Nb = **4** nombre d'emplacement à définir

Variable Possibilités = (**liste**) **0/1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14**
soit les emplacements disponibles

Variable EmplacementChoisis = (**liste**)
soit les 4 emplacements finaux

Fonction Random (Nb, Possibilité) : Nb * nombre aléatoire parmi la liste Possibilité

Random.Liste = 4, un nombre au hasard de la liste

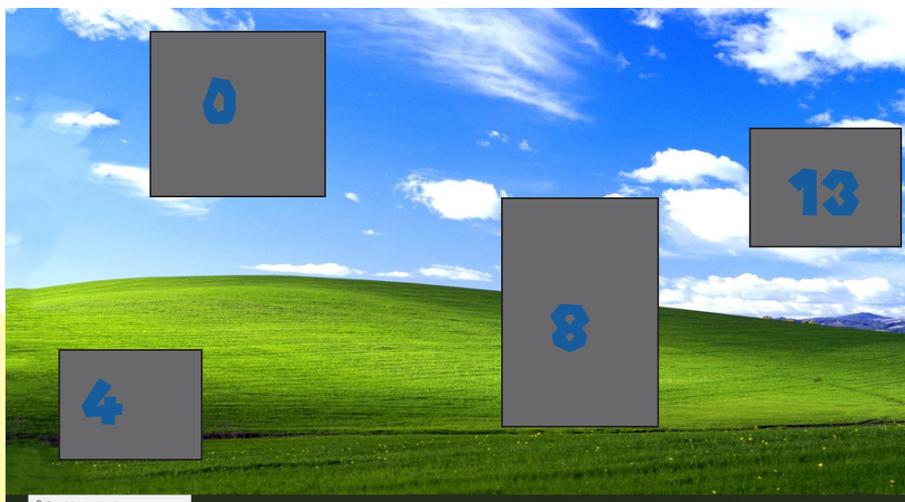
Random.Liste = 8, un nombre au hasard de la liste

Random.Liste = 0, un nombre au hasard de la liste

Random.Liste = 13, un nombre au hasard de la liste

Variable Emplacement = (**liste**)**4/8/0/13**

Les fenêtres des logiciels des emplacements **4, 8, 0 et 13** seront alors activées et visibles. [[grille](#)]



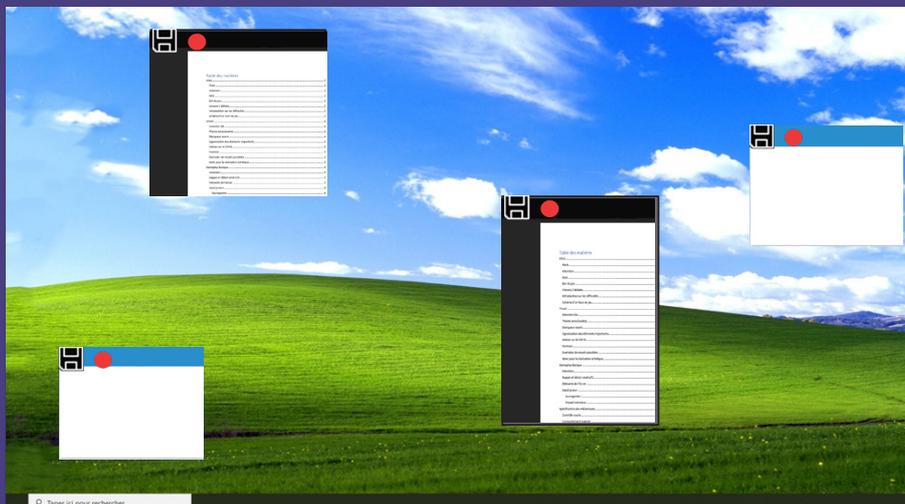
Exemple



Fonction Random



4/8/0/13



(variable victoire = 4)

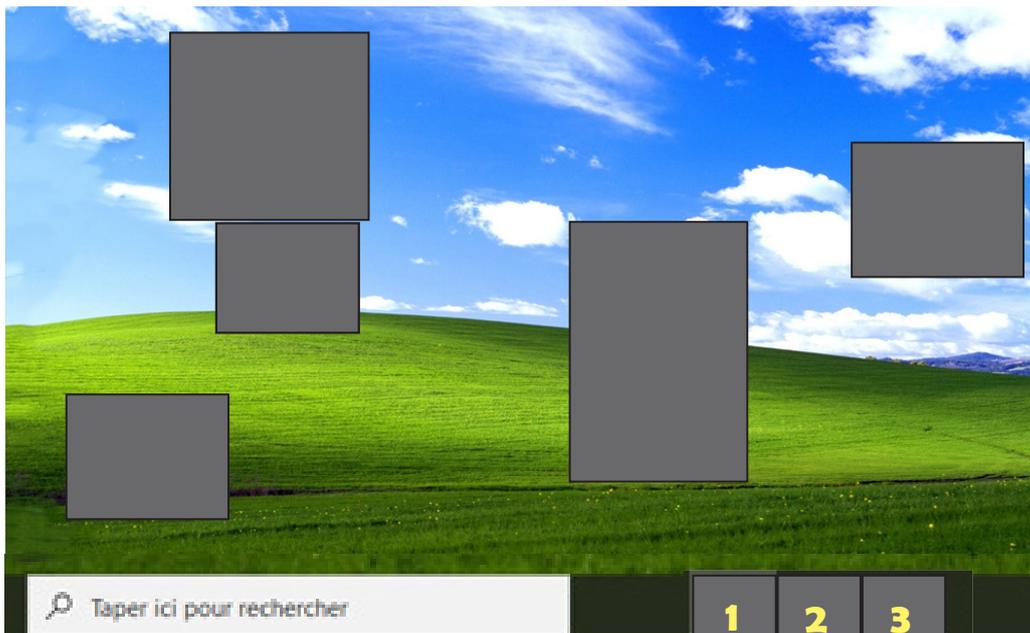
Barre d'outils : Difficulté 3

Difficulté 3 : 8 logiciels dont 3 réduits sur la barre d'outils.

Dans la difficulté 3, on retrouve le système de random de la difficulté 2 pour définir cette fois 8 fenêtres de logiciel.

Parmi ces 8 fenêtres, on fait de nouveau appel à un système de random pour définir 3 logiciels.

Ces 3 logiciels seront réduits sur la barre d'outils Windows et le joueur devra alors cliquer sur leur emplacement sur la [barre d'outils](#) pour les faire apparaître.



Bouton (logRéduit_1) = icône sur la barre d'outils 1

Bouton (logRéduit_2) = icône sur la barre d'outils 2

Bouton (logRéduit_3) = icône sur la barre d'outils 3

Systeme :

Si la difficulté du jeu est de 3 : [[difficulté 3](#)]

Variable Nb = **8** *nombre d'emplacement à définir*

Variable Possibilités = (**liste**) **0/1/2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14**
soit les emplacements disponibles

Variable EmplacementChoisis = (**liste**)
soit les 8 emplacements finaux

Fonction Random (Nb, Possibilités) : ([système random](#))

Variable Emplacement = (**liste**)**4/8/0/13/1/3/10/14**

En d'autres termes, le système d'aléatoire sélectionne 8 logiciels de la grille à faire apparaître durant le jeu.

Système aléatoire logiciels réduits :

Maintenant, il faut, parmi ces 8, en choisir 3 aléatoirement qui seront préalablement réduits sur la barre d'outils avant d'apparaître par l'action du joueur.

Fonction « BarreOutils » :

fonction qui définit les logiciels dans la barre d'outils

Variable « Réduits » = (liste)

soit les éléments qui seront réduits parmi les 8 éléments choisis

Variable Emplacement = (liste)4/8/0/13/1/3/10/14

soit les 8 logiciels tirés au sort

Fonction Random (3, Emplacement) :

fonction qui choisit au hasard 3 éléments dans la liste emplacement

Réduit = (liste) 4/8/0

Elmt 1 = élément 1 de la liste « Réduit » = 4

Elmt2 = élément 2 de la liste « Réduit » = 8

Elmt 3=élément 3 de la liste « Réduit » = 0

Le logiciel 4 n'apparaîtra pas au début de du jeu. Pour le faire apparaître, le joueur devra cliquer sur le bouton « logRéduit _1 » pour le faire apparaître.

Le logiciel 8 n'apparaîtra pas au début de du jeu. Pour le faire apparaître, le joueur devra cliquer sur le bouton « logRéduit _2 » pour le faire apparaître.

Le logiciel 0 n'apparaîtra pas au début de du jeu. Pour le faire apparaître, le joueur devra cliquer sur le bouton « logRéduit _3 » pour le faire apparaître.

Les logiciels 13/1/3/10/14 apparaîtront directement dans leur emplacement dès le début du jeu.

Exemple



Fonction Random



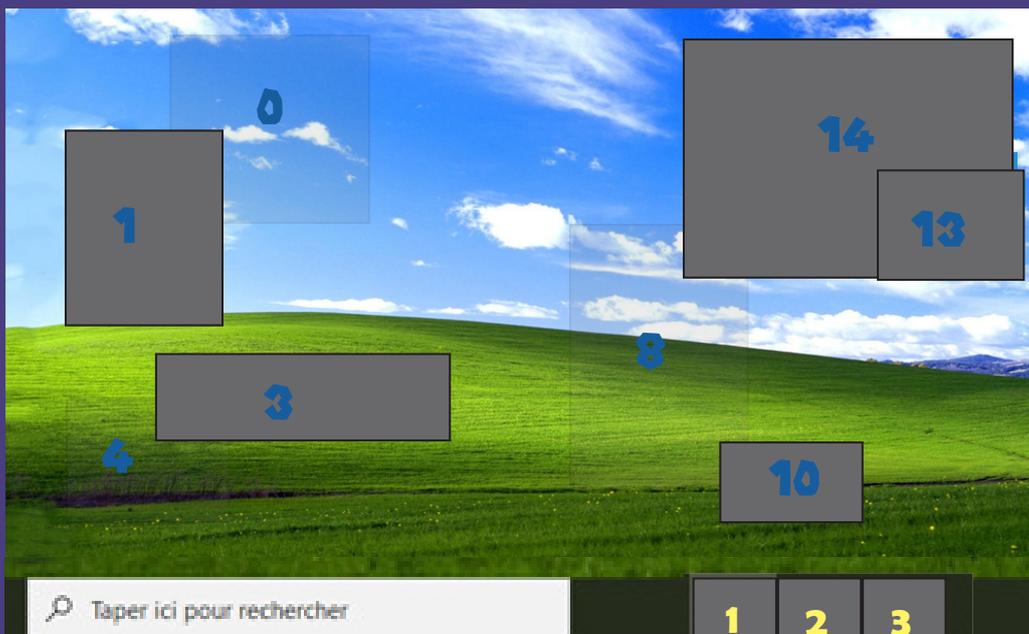
4/8/0/13/1/3/10/14



Fonction BarreOutils



4/8/0



Système aléatoire logiciels réduits :

Une fois qu'ils ont été définis, les 3 logiciels placés dans les boutons « logRéduit » ne sont pas visibles au début du jeu. Le joueur doit actionner ces boutons pour les faire apparaître.

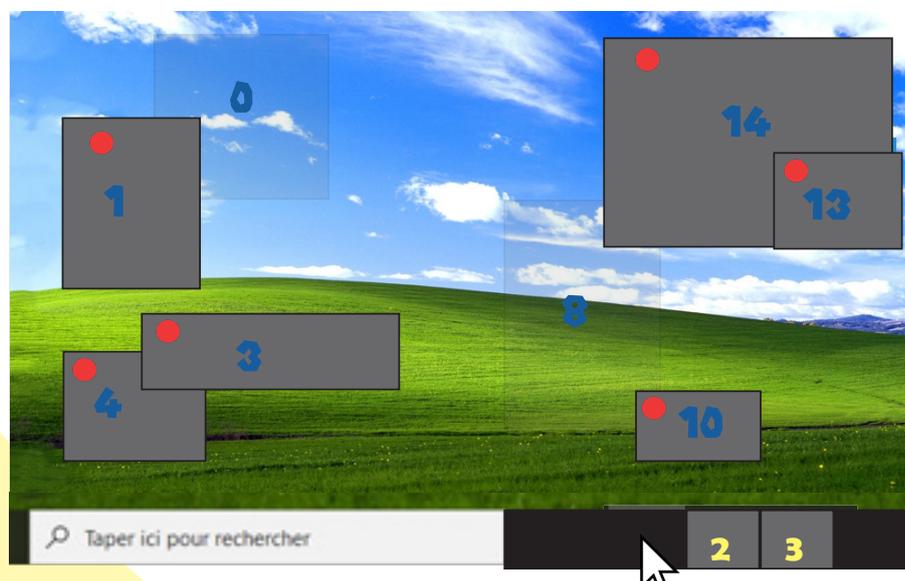
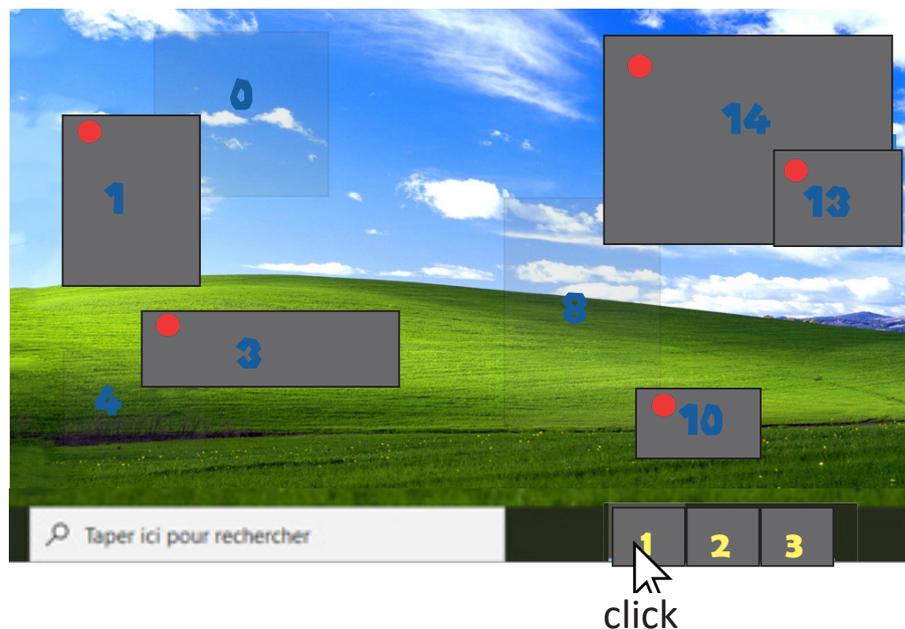
Avec la souris, le joueur vise un bouton « logRéduit _1 »

S'il clique dessus :

Le bouton s'assombrit ponctuellement (feedback « appuyé »)

Le logiciel choisi par la fonction Random et attribué à ce bouton est instancié dans son emplacement prédéfini.

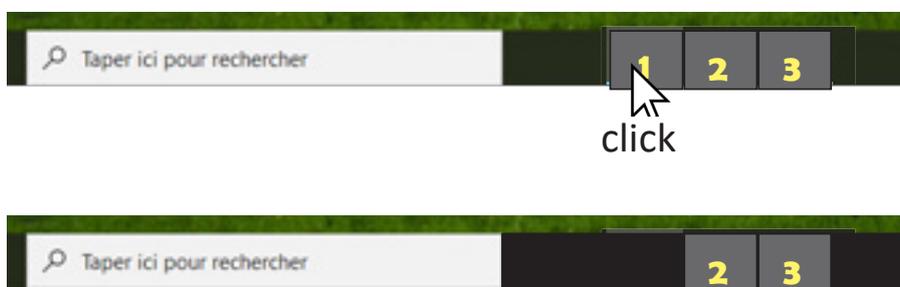
Le bouton « logRéduit _1 » sur lequel il vient de cliquer est détruit. [[grille](#) et [exemple](#)]



Note sur le système :

Même si le bouton « logRéduit _1 » est détruit, le bouton « logRéduit _2 » n'est pas décalé vers la gauche sur l'emplacement du bouton 1, de même que le bouton 3 n'est pas décalé sur l'emplacement du 2.

La position de ces boutons reste fixes, peu importe le contexte par soucis de facilité de programmation.



DIFFICULTES

Difficulté 1

Description : Ce niveau de difficulté permet une première prise en main facile du jeu. Le joueur a amplement le temps de comprendre les actions qu'il doit faire, dont la possibilité d'utiliser le Ctrl S grâce aux indices disséminés dans l'écran.

La difficulté est moindre, un seul logiciel est présent. Ce niveau correspond plus à un tutoriel qu'à un réel challenge.

Temps

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

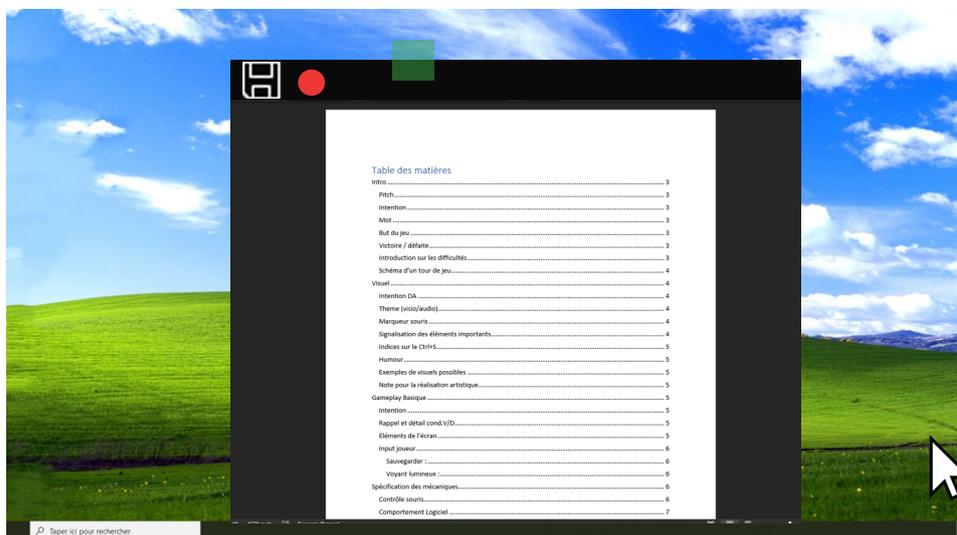
Rythme 3 = 3s

Logiciels / LD

Nombre : 1

Dont rétrécis sur la barre Windows : 0

Emplacement : centré sur l'écran



Conditions de victoire

Sauvegarder l'unique fenêtre de logiciel avant la fin du temps imparti imposé par le rythme.

[Exemple]

Difficulté 2

Ce niveau de difficulté commence à devenir bien plus **challengeant** même si toutes les subtilités du jeu ne sont pas encore présentes.

Plus de logiciels apparaissent à l'écran. Le jeu prend la forme d'un jeu de dextérité. Toutefois, en 5 secondes, il reste très abordable. Au rythme 3 cependant, on commence à comprendre que sauvegarder avec le bouton « [icône disquette](#) » va vite devenir compliqué, et le [Ctrl S](#) quasi-obligatoire.

Temps

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

Rythme 3 = 3s

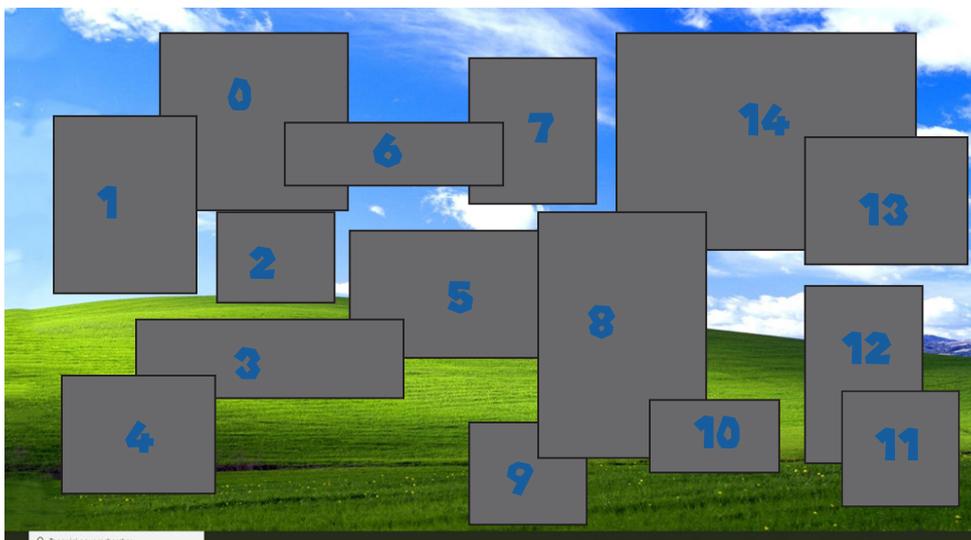
Logiciels / LD

Nombre : 4

Dont rétrécis sur la barre Windows : 0

Emplacement :

A partir de ce moment, on utilise la grille de prédécoupage du système de Random.



Le LD sera guidé par cette grille qui va aléatoirement faire apparaître 4 logiciels selon des emplacements prédéfini méconnu du joueur.

Chaque fois que le jeu se lance, l'emplacement des logiciels peut changer (cf système Random)

Système random

Il permet de choisir aléatoirement les logiciels à faire apparaître parmi 15 différents. Ces logiciels ont tous un emplacement fixe. Le choix de ces 4 logiciels et donc de la composition du LD se fait par un système de Random qui va choisir quel logiciel activer.

Conditions de victoire

Cette fois-ci, il faut sauvegarder les 4 fenêtres de logiciel sans en oublier 1 seule.

Variable Victoire = 4

Variable Score = 0

Score = +1 par fenêtres sauvegardés

Si Score = 4 c'est gagné

Si Score < 4 c'est perdu

[\[Exemple\]](#)

Difficulté 3

A ce niveau de difficulté, le jeu offre au joueur un **véritable challenge** mesurant les limites de sa **rapidité et dextérité**. Il faut au minimum **11 clics** pour gagner demandant une certaine précision dans le cas où le joueur se contente de sauvegarder avec les boutons « [icône disquette](#) ». L'utilisation du Ctrl S est quasiment obligatoire car il permet de diminuer l'effort de précision et doit avoir été compris par la plupart des joueurs arrivé à ce niveau-là.

Temps

Rythme 1 = 5s

Rythme 2 = 4s

Rythme 3 = 3s

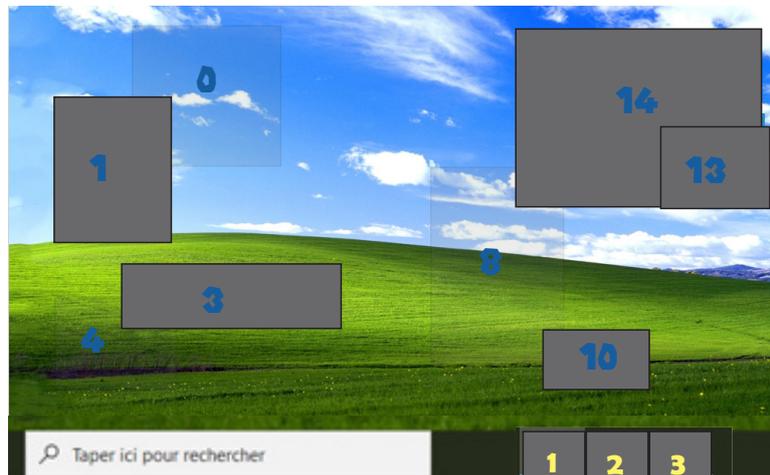
Logiciels / LD

Nombre : 8

Dont rétrécis sur la barre Windows : 3

Emplacement :

On utilise la [grille](#) de prédécoupage du système de Random.



Le LD sera guidé par cette grille qui va aléatoirement faire apparaître 5 logiciels selon des emplacements prédéfini méconnu du joueur. 3 autres fenêtres de logiciels n'apparaîtront pas immédiatement dans leur emplacement mais seront contenues dans les boutons « [logRéduit](#) » de la barre d'outils Windows. Il faudra alors cliquer sur ces boutons pour faire apparaître les fenêtres de logiciel. Chaque fois que le jeu se lance, l'emplacement des logiciels peut changer ([cf système Random](#))

Système random / barre d'outils

Il permet de choisir aléatoirement les logiciels à faire apparaître parmi 15 différents. Ces logiciels ont tous un emplacement fixe. Le choix de ces 4 logiciels, et donc de la composition du LD, se fait par un système de Random qui va choisir lesquels activer. De plus, un autre système de random va choisir parmi ces 8 sélectionnés 3 qui seront contenus dans des boutons sur la barre d'outils. Le joueur devra pour pouvoir les sauvegarder appuyer sur ces boutons pour les faire apparaître sur l'écran.

Conditions de victoire

Dans cet ultime niveau de difficulté, le joueur doit veiller à faire apparaître toutes les fenêtres dissimulées dans la barre d'outils Windows et ensuite sauvegarder tous les logiciels sur l'écran.

Variable Victoire = 8

Variable Score = 0

Score = +1 par fenêtres sauvegardés

Si Score = 8 c'est gagné

Si Score < 8 c'est perdu

[\[Exemple\]](#)

FEEDBACK

Bouton «icône disquette» :

Feedback « Appuyé » : quand on clique sur le bouton « icône disquette », le bouton s'assombrit une fraction de seconde pour accentuer le fait de cliquer.

Le feedback est actionné la première fois que le joueur clique dessus, puis est désactivé.



Voyant lumineux :

Ce voyant peut s'allumer de 3 couleurs différentes :

- Rouge : danger. // Cela signifie que la fenêtre de logiciel n'est pas encore sauvegardée et n'est pas n'ont plus sélectionnée par le joueur.

- Jaune : sélectionner. // Cela signifie que la fenêtre de logiciel en question est sélectionnée. Si le joueur active l'input Ctrl + S, ce logiciel serait sauvegardé et le voyant passera au vert

- Vert : sauvegarder. // Cela signifie que le logiciel est sauvegardé, et donc que la fenêtre de celui-ci ne représente plus qu'un élément du décors.

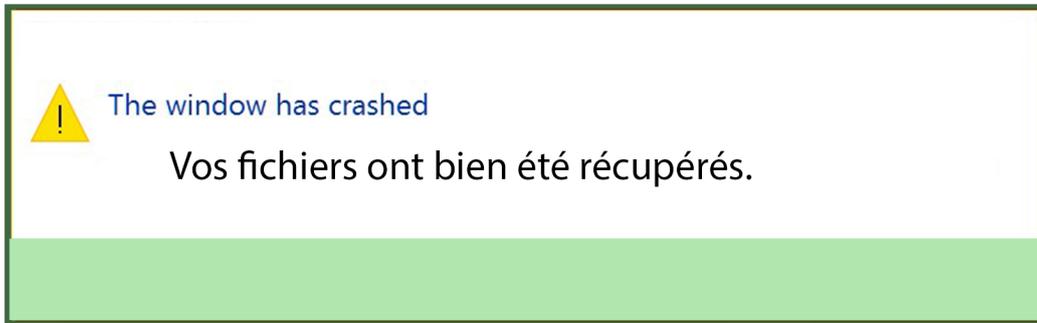
Bouton «logRéduit» :

Feedback « Appuyé » : quand on clique sur le bouton « icône disquette », le bouton s'assombrit une fraction de seconde pour accentuer le fait de cliquer.

Une fois le bouton actionné, le logiciel associé apparaît sur l'écran et ce bouton disparaît.

PC : Victory

Une fois le temps imparti écoulé, l'écran s'assombrit et une boîte de message s'ouvre au centre de celui-ci. Ce message indique que le PC a crashé, mais que les fichiers ont bien été sauvegardés et récupérés.



PC : Défaite

Une fois le temps imparti écoulé, l'écran s'assombrit et une boîte de message s'ouvre au centre de celui-ci. Ce message indique que le PC a crashé, et que les fichiers ont été perdus.



BACKLOG

Curseur de souris

Pouvoir déplacer un curseur dans la scène et cliquer à partir de celui-ci est la base du mini jeu.

Fenêtre de logiciel

Une fenêtre de logiciel apparaissant à l'écran au début du jeu (selon le modèle de la difficulté 1).

Bouton «icône disquette»

Sur cette fenêtre, programmer le bouton ou la zone de trigger permettant au joueur de cliquer dessus.

Score

Créer une variable de score qui augmente de 1 quand le logiciel est sauvegardé.

Rythme

Créer une variable permettant de définir le temps imparti.

Défaite

Créer un game over qui se déclenche à la fin du temps imparti

Victoire

Créer la variable « victoire » vérifier que la variable « score » est bien égale à 1 et déclencher l'écran de victoire.

Feedback voyant lumineux

Créer le voyant lumineux à côté du bouton « icône disquette ». Faire en sorte qu'il soit rouge initialement, puis vert quand on sauvegarde.

Sélection

Faire en sorte que quand le joueur clique n'importe où sauf sur le bouton « icône disquette » le voyant deviennent jaune.

CtrlS

Créer un raccourci Ctrl + S qui permette d'actionner le bouton « icône disquette » sans cliquer dessus.

Créer une fonction qui permettent de vérifier si le voyant est jaune et en faire une condition pour déverrouiller la possibilité au joueur de passer par le raccourci Ctrl + S.

Système Random

Créer les 15 emplacements sur la zone dans lesquels pourront apparaître les fenêtres de logiciel.

Créer les 15 fenêtres de logiciel (asset) et tous les placer dans la scène suivant leurs emplacements, avec leur propre bouton « icône disquette » fonctionnel.

Passer la variable « Victoire » à 15 et vérifier toutes les fenêtres fonctionnent.

Associer chaque emplacement de fenêtre de logiciel à un nombre et créer le système d'aléatoire retournant un nombre défini d'éléments (4 pour la difficulté 2 et 8 pour la 3).

Faire apparaître sur l'écran uniquement les fenêtres associées aux nombres retournés par le système.

Ajuster la valeur de la variable « victoire » et faire un test avec 4 fenêtres à sauvegarder, puis à 8.

Sélectionner

Vérifier que quand le joueur clique sur une nouvelle fenêtre de logiciel, celle précédemment sélectionnée ne l'est plus (changement de couleur du voyant) et que la nouvelle le soit (voyant jaune).

Vérifier que quand le joueur clique sur un élément de décors, la sélection de fenêtre reste inchangée.

Fond d'écran

Créer le fond d'écran avec les icônes et l'importation des assets choisis et du caractère humoristique.

Système barre d'outils

Créer les 3 emplacements des boutons « logRéduit» sur la barre de recherche Windows.

Créer la fonction Random2 qui va reprendre le résultat de la fonction Random retournant 8 choix de fenêtre de logiciel et en sélectionner de la même manière aléatoire 3 parmi les 8.

Créer les 3 boutons « logRéduit» qui vont chacun prendre 1 élément différent retournés par la fonction Random2.

Faire apparaître les 5 non choisis sur l'écran en début de jeu, et rendre inactives les 3 autres.

Faire en sorte que quand le joueur clique sur un bouton « logRéduit», la fenêtre de logiciel correspondant au nombre attribué au bouton (retourné par Random2) apparaissent dans son emplacement prédéfini (cf grille d'emplacement).

Test

Tester le jeu à la difficulté 3 et vérifier que tout fonctionne en faisant attention à mettre la variable « Victoire à 8 ».

écran de fin

Créer les 2 écrans de fin (1 pour la victoire, l'autre pour la défaite) qui apparaitront selon le résultat du joueur pour le féliciter ou lui signaler le Game Over.

Son

Créer tous les sons et assets supplémentaires demandés dans le document, ainsi que tout autres assets que vous jugez pertinents d'ajouter en accord avec les intentions initiales du jeu.

Décompresser

Faire de grosses soirées alcoolisées ou non pour oublier les soirs de rushes.

