

Les éléments à télécharger sont disponibles à l'adresse suivante :
<http://www.editions-eni.fr>
 Saisissez la référence ENI de l'ouvrage **RIJARCW** dans la zone de recherche
 et validez. Cliquez sur le titre du livre puis sur le bouton de téléchargement.

Chapitre 1 Introduction

1. Ce que propose le livre	9
1.1 Petite histoire du jeu vidéo.	9
1.2 Les grandes catégories de jeu vidéo	11
1.3 Théories techniques du jeu vidéo pour le Web.	14
2. Prérequis pour réaliser les projets de ce livre.	14
2.1 Connaissances préalables	14
2.2 Logiciels requis	15
3. Déroulement général des chapitres	15
3.1 Description du comportement attendu du jeu.	15
3.2 Concevoir les interfaces graphiques générales	16
3.2.1 Les polices de caractères	16
3.3 Préparer les éléments graphiques des jeux	20
3.4 Préparer les éléments sonores des jeux	20
3.4.1 Un logiciel à la rescousse	21
3.4.2 Obtenir des sons et des bruitages	23
3.4.3 Obtenir de la musique	24
3.5 Développer le jeu	25
3.5.1 Organisation et structure des fichiers	25
3.5.2 Adoption des bonnes pratiques	26

2 ————— Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

Chapitre 2 Pris au piège

1. Description	29
1.1 Les règles du jeu	29
1.2 Les choix retenus	30
1.2.1 L'interface du jeu	30
1.2.2 Les commandes du jeu	32
1.2.3 Marquer des points.	33
1.2.4 Mettre en œuvre des bonus malus	33
1.2.5 Gérer les niveaux de jeu	34
1.3 Le but du jeu	35
2. Le visuel général	36
2.1 L'écran d'accueil et le menu	36
2.1.1 Le logo	36
2.1.2 Les polices de caractères	39
2.2 Le choix des options	40
2.3 La progression dans le jeu.	40
2.4 La fin du jeu	40
3. Le matériel du jeu	41
3.1 Les éléments graphiques.	41
3.1.1 Le fond d'écran	41
3.1.2 La mouche.	45
3.1.3 La toile d'araignée	57
3.1.4 Les ennemis.	60
3.1.5 Les effets spéciaux	72
3.1.6 Les objets.	77
3.2 Les sons et les bruitages	78

4. L'exécution	79
4.1 Installation de la structure de la page	80
4.2 Premières interactions	86
4.3 La gestion des ennemis	96
4.4 La gestion des impacts	107
4.5 La gestion du score	112
4.6 L'enchaînement des vagues d'ennemis	115
4.7 La gestion des vies	118
4.8 L'affichage des informations	120
4.9 La gestion des bonus et des malus	129
4.9.1 L'ajout de renforts	137
4.9.2 L'ajout d'une nouvelle vie	138
4.9.3 Le tir en éventail	138
4.9.4 Le tir enrayé	140
4.9.5 Le tir déréglé	141
4.9.6 Le tir à fragmentation	142
4.9.7 Le tir perforant	143
4.10 La gestion de la fin de partie	144
4.11 Proposer un menu d'accueil pour démarrer une partie	149
4.12 Compléter l'habillage de l'écran de jeu	153
4.13 Prendre en compte différents niveaux de difficulté	156
4.14 Parfaire l'affichage des informations	161
4.15 Ajouter une ambiance sonore	162
4.16 Modifier l'écran d'accueil	168
5. Pour aller plus loin	171

4 — Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

Chapitre 3

Le maître des mots

1. Description	173
1.1 Comment manier les mots ?	173
1.2 Ce que nous retenons pour le jeu	175
1.2.1 L'aspect visuel du jeu	175
1.2.2 Les commandes du jeu	176
1.2.3 La fin de partie	178
2. Le visuel du jeu	178
2.1 Le logo	178
2.2 Les polices de caractères	186
2.3 Le plateau de jeu	187
2.4 Les commandes de jeu	187
3. Les éléments du jeu	188
3.1 Les éléments graphiques	188
3.1.1 Le plateau de jeu	188
3.1.2 Les commandes de jeu	204
3.1.3 Bouton de validation	204
3.1.4 Bouton d'annulation du coup	205
3.1.5 Bouton de mélange	206
3.1.6 Bouton pour échanger les tuiles	206
3.1.7 Bouton pour passer son tour	208
3.1.8 Bouton pour abandonner la partie	209
3.1.9 Bouton pour mettre la partie en pause	209
3.2 Les éléments sonores et les bruitages	210
3.3 Autres éléments nécessaires au bon déroulement d'une partie	211
4. Le développement	212
4.1 Le plateau de jeu	212
4.2 Les tuiles de jeu	225
4.3 Interaction : placer les tuiles sur le plateau	232

4.4	Valider ou annuler une proposition.	241
4.4.1	Petite réflexion	241
4.4.2	Vérifier l'alignement relatif des tuiles	242
4.4.3	Contrôler la longueur du premier mot de la partie	243
4.4.4	S'assurer du bon placement du premier mot de la partie	244
4.4.5	Empêcher le chevauchement des tuiles.	245
4.4.6	Valider une proposition	248
4.4.7	Contrôler le placement après le premier coup	251
4.4.8	Contrôler la validité des mots proposés au sens littéraire	253
4.4.9	Calculer les points marqués par un coup joué	264
4.4.10	Validation finale	267
4.4.11	Annuler un coup.	270
4.5	Implémenter les commandes restantes.	271
4.5.1	Un peu de réorganisation.	272
4.5.2	Mélanger les tuiles sur le chevalet.	274
4.5.3	Demander à échanger les tuiles du chevalet contre de nouvelles tuiles.	275
4.6	Lancer une partie	278
4.6.1	Afficher un écran d'accueil.	279
4.6.2	Créer une nouvelle partie.	287
4.6.3	Enregistrer une partie dans le navigateur	292
4.6.4	Charger une partie en vue de la continuer	295
4.6.5	Supprimer une partie enregistrée dans le navigateur . .	302
4.7	Finaliser le jeu	307
4.7.1	Gestion des tuiles joker	307
4.7.2	Révision du processus de changement de tuiles.	313
4.7.3	Gestion de l'alternance des tours et de la fin de partie. .	313
4.7.4	Mettre une partie en suspens.	338
4.7.5	Abandonner une partie.	339
4.7.6	Afficher les scores de manière permanente.	341
4.7.7	Ajouter des effets sonores	343

6 — Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

5. Pour aller plus loin	346
-----------------------------------	-----

Chapitre 4

Pluie de pierres précieuses

1. Description	349
1.1 Le comportement attendu	349
1.2 Les solutions retenues	350
1.3 Déterminer comment gagner	351
2. Le rendu à l'écran	351
2.1 La page d'accueil	351
2.2 Les options	353
2.3 Les changements de niveau	354
2.4 La fin de partie	354
3. Les médias du jeu	355
3.1 Les polices de caractères	355
3.2 Les pierres précieuses	355
3.3 Les tuiles spéciales	368
3.3.1 Les fusées	369
3.3.2 Les bombes	378
3.3.3 L'arc-en-ciel	389
3.3.4 Le sablier	391
3.4 Les images diverses	399
3.5 Les options	403
3.6 Les musiques	406
3.7 Les bruitages	406
4. La mise en œuvre	409
4.1 L'aire de jeu	409
4.2 Les tuiles	414
4.3 La notion de blocs	419
4.4 Interagir avec les pierres	429

4.5	Les tuiles spéciales	439
4.5.1	Le sablier	439
4.5.2	La bombe	440
4.5.3	L'arc-en-ciel	440
4.5.4	La fusée	440
4.6	Libérer les cases	448
4.7	Les contrats et les points	450
4.8	Gestion du temps et fin de niveau	470
4.9	Accorder un bonus aux contrats réussis	478
4.10	Mise en musique	481
5.	Continuer à faire évoluer le jeu	495

Chapitre 5

Combats dans la galaxie

1.	Le jeu	497
1.1	Les règles du jeu	497
1.2	Les choix retenus	498
1.3	Le but du jeu	499
2.	Décrire une partie	499
2.1	L'écran d'accueil	499
2.2	Aménagement de la page web	500
2.3	Les enchaînements	501
2.4	La fin de partie	501
3.	Le matériel	501
3.1	Les polices de caractères	501
3.2	Les éléments graphiques	502
3.3	Les bruitages	513
4.	Implémenter le comportement	514
4.1	Planter le décor	514
4.2	Afficher le canon	519
4.3	Afficher les boucliers	524

8 — Jeux d'arcade pour le Web

De la conception à la réalisation avec JavaScript

4.4	Afficher les ennemis	528
4.5	Premières interactions	531
4.6	Animer les vaisseaux ennemis	533
4.7	Tirer des projectiles avec le canon	536
4.8	Détecter les impacts	541
4.9	Des soucoupes volantes apparaissent	545
4.10	Gérer les tirs ennemis	548
4.11	Prendre en compte les impacts ennemis	550
4.12	Gestion des vies et de la fin de partie	555
4.13	Gérer le score du joueur	561
4.14	Intégrer un écran d'accueil	565
4.15	Ajouter une ambiance sonore	570
5.	Pour aller plus loin	575
Index		577