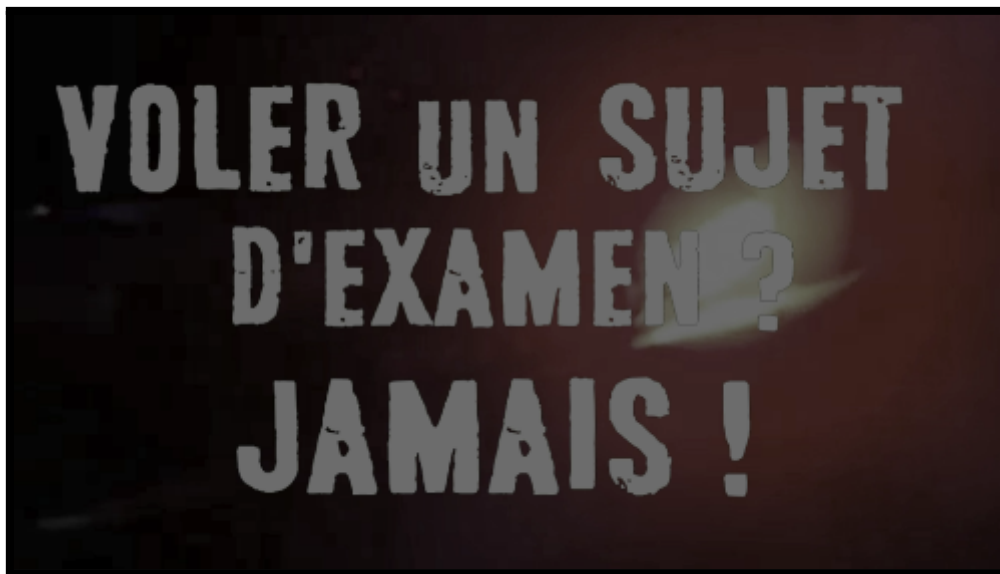


SI28 - Écriture interactive et multimédia
Rapport de projet

ENQUETE DANS LE WEB PERDU



Réalisé par :

GODOY PELLINI ANTONIO
KHALIFA MARIETTE
MENEC JULIE
RUCHOT ELOISE

Enseignant : Serge Bouchardon
Semestre : A24

Sommaire

I. Note d'intention	2
Concept	2
Public	2
Objectif	2
II. Cahier des charges	3
Ressources médias (textes, images, sons, vidéos)	3
Structuration et navigation	3
Formes et degrés d'interactivité	4
Choix techniques, graphiques et d'interface	4
III. Scénario	5
Page d'accueil	5
Sites de 2024	6
Sites de 2016	8
Sites de 2010	9
Site de 2002	12
Fin de l'expérience	14
IV. Conclusion	16

I. Note d'intention

Concept

Notre projet consiste en la résolution d'énigmes faisant voyager l'utilisateur à travers les différentes époques d'internet et des réseaux sociaux (sous forme de pages web). Il s'agit d'un jeu de recherche et d'énigmes ludique.

L'objectif du jeu est de résoudre une enquête. Il s'agit d'un délinquant en série qui effectue toujours le même délit : le vol de sujets d'examens de l'UTC. Il a enchaîné une dizaine de crimes à partir de l'année 2013 jusqu'en 2024 où il réitère sous un nom de code particulier, une fausse identité. Le joueur devra trouver : son nom, prénom, année de naissance, lieu de résidence et le motif du délit.

Le joueur aura donc pour mission de naviguer à travers les anciens réseaux sociaux du délinquant, et inspecter certains posts précis (de l'ancien internet) pour réussir à le démasquer. Les types d'interactivité évolueront en cohérence avec l'époque. Chaque site internet représente une époque du web sous forme de réseau social ou de site web. À chaque époque, il récupère un ou plusieurs indices sur le vrai profil du criminel. Le but est d'accumuler tous les indices nécessaires à la réussite de l'enquête.

Sur chaque site, nous souhaitons imaginer un type d'énigme différent. *Exemple : décoder le message crypté laissé par le voleur sur une page web.*

Finalement, lorsque le joueur aura démasqué le criminel, il pourra rentrer toutes les informations qu'il a pu récolter sur son téléphone (format Google Forms) et cliquer sur valider, un message apparaîtra pour lui indiquer s'il a gagné ou s'il a fait des erreurs, auquel cas, le nombre d'erreur lui sera affiché et il devra continuer son enquête.

Public

Ce concept vise un public large – qui apprécie les jeux d'énigmes - puisqu'il est intergénérationnel. En effet, certaines personnes vont se retrouver dans une époque d'internet plutôt qu'une autre. Les plus jeunes découvriront l'internet d'avant.

Objectif

- Nous souhaitons, à travers ce projet, divertir le joueur dans un environnement ludique, accessible et divertissant et le faire réfléchir.
- Nous aimerions retranscrire l'internet de différentes époques et l'évolution de l'interactivité que certains ont connu et d'autres non. Cela peut susciter de la

nostalgie et des souvenirs d'enfance pour les uns tandis que d'autres seront en pleine découverte.

II. Cahier des charges

Ressources médias (textes, images, sons, vidéos)

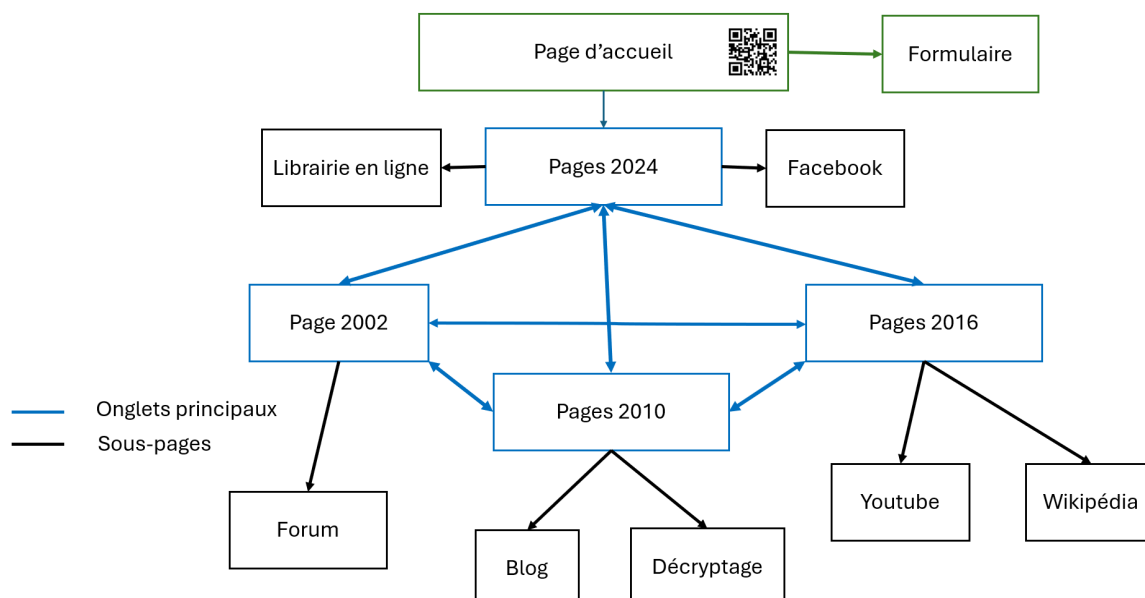
Pour reproduire le style des sites internet d'auparavant, nous nous servons des archives internet disponibles sur le site web [Wayback Machine \(archive.org\)](http://Wayback Machine (archive.org)).

Les vidéos Youtube insérées sont de vraies vidéos disponibles sur le Youtube actuel. La vidéo du vol a été prise par nous-mêmes.

Structuration et navigation

La navigation ne sera pas linéaire. Le joueur pourra naviguer librement entre les différentes époques d'internet et récolter les informations dans l'ordre qu'il veut (même si certains indices sont liés). Cependant, il y aura un point de contrôle sur le blog (2010) et le joueur devra entrer un indice pour accéder à son contenu.

Chaque page principale, représentant une époque, va donner accès à un ou plusieurs sous-onglets. Voici le schéma de navigation :



Formes et degrés d'interactivité

- Au début du jeu, le joueur est amené à scanner un QR code avec son téléphone pour accéder à un formulaire où il peut rentrer les informations sur l'identité du délinquant qu'il pense avoir identifiées.
- Une barre de navigation est présente en haut de l'écran du joueur ce qui lui permet de naviguer entre les différentes époques.
- Pour chaque époque sélectionnée, il y a un ou plusieurs onglets de sites internet entre lesquels le joueur peut naviguer.
- Les degrés et les types d'interactivité varient en fonction de l'époque du site internet, plus on retourne loin dans le temps, moins il y a de types d'interactivités différentes.
- Le joueur est amené à saisir des données en remplissant des champs et également à cliquer sur des boutons et des liens pour accéder à d'autres sites ou valider des informations (notamment lors de la fin du jeu).
- Un des sites propose également du contenu multimédia interactif (reproduction de Youtube), le joueur peut contrôler la lecture (play, pause, volume) de vidéos sur Youtube.
- Le joueur peut aussi insérer du texte sur les différentes pages internet (commentaires youtube et blog, réponses forum, etc.) pour ajouter un côté plus réaliste, faire "reprendre" vie au site (mais sans intérêt pour le scénario).

Choix techniques, graphiques et d'interface

Le format final est une page HTML contenant du CSS et du Javascript. Celle-ci a été développée grâce à React, le tout en utilisant Vite comme environnement de développement. Ainsi le langage utilisé est à 95% du javascript avec pour framework React, le HTML devient donc du JSX, quant au CSS, nous avons utilisé le framework Tailwind.

Certaines pages viennent de la Wayback machine. Il faut donc les exporter pour ensuite les convertir de HTML à JSX et "nettoyer" tous les liens sortants (on ne veut pas qu'un clic puisse rediriger vers une page externe à notre site). Une fois ceci fait, on peut ajouter une logique à chaque page : ajouter des commentaires, ajouter une fonction de décryptage, autoriser l'accès à une page si le bon texte est rempli...

La page Facebook a été recrée de toutes pièces car les pages Facebook contiennent des scripts les rendant non compilables en local, autrement dit exporter la page et l'ouvrir rend une erreur.

La page de décryptage a été créée également, ainsi que la page de réponses.

Pour travailler en collaboration, nous avons 4 dossiers contenant la partie de chacun. Ensuite nous avons créé un repository sur Github. Sur ce repository, chacun a travaillé sur sa branche pour qu'à la fin on puisse 'merge' le tout sur un projet final contenant la partie de chacun. Tout le monde a donc touché à ce côté technique via sa partie.

Le projet final sera donc composé d'un fichier HTML, un fichier javascript et un fichier CSS. Le fichier javascript permet de gérer la génération de chaque page en fonction des routes et de l'interaction de l'utilisateur. Ce type de page web s'appelle des 'single-page application'.

III. Scénario

Page d'accueil

Pour démarrer le jeu, nous avons décidé d'annoncer l'intrigue via un mail d'actualité de l'UTC. Il s'agit de la direction de l'UTC qui demande de l'aide à ses étudiants pour la résolution de l'enquête.

Dans cet article, l'utilisateur devra scanner un QR code qui va le mener à un formulaire de réponses où il devra entrer certaines informations sur le délinquant. Ainsi, il aura deux supports pour mener l'enquête sur son ordinateur et entrer ses réponses sur son téléphone.

Page d'accueil :



A la une, l'UTC a besoin de votre aide pour résoudre une enquête !

Vol de sujets d'examens à l'UTC : aidez-nous

Ce mardi 22 octobre, alors que nos étudiants de l'université de Technologie de Compiègne s'apprêtent à passer leurs habituels examens médians, nous sommes désormais plongés dans un climat ...spécial.

L'école a été victime d'un vol de sujet d'examens et de la revente de ceux-ci sur internet. Le/la coupable a publié un post sous le nom de Sasha Gauthier affirmant qu'il/elle détenait le sujet de médian de "MT02" sur un compte Facebook. L'interrogatoire de l'enseignant a bien confirmé qu'il s'agissait des sujets prévus à l'examen. Ce n'est d'ailleurs pas la seule matière dont les sujets ont été dérobés. Ce délit n'est malheureusement pas un cas isolé, et il est probable qu'il soit le fait de la même personne qui a déjà sévi par le passé.

D'après les recherches des experts, Sasha Gauthier serait un nom de code pour ne pas révéler son identité. Une équipe d'enquêteurs, l'ensemble des professeurs, le BDE, le CA de l'école se sont mobilisés pour élucider ce mystère, tandis que la direction tente de rassurer ses étudiants. Rejoins les pour découvrir la réelle identité de ce malfaiteur.

Tu dois retrouver les vraies informations du délinquant : Nom, Prénom, Date de naissance, Lieu de résidence, Motif du crime. Une fois ces informations récoltées, tu dois en informer l'UTC via ton téléphone pour qu'ils puissent le retrouver et l'arrêter donc scanne bien ce QR-code. Pour récolter ces informations, tu as accès à plusieurs pages web, représentant les étapes de l'évolution du Web.

Attention, pour la suite de ce rapport, de nombreux spoils/indices de résolution sont présents.

Sites de 2024

Page Facebook

L'utilisateur doit trouver un tag datant d'il y a 8 ans sur le mur de Sacha Gauthier et montrant un screenshot de la miniature d'une vidéo youtube avec la mention : "C'est toi?". Cette vidéo aura la même miniature que celle sur Youtube en 2016. Sur la page il y aura pas mal d'interactions avec des utilisateurs comme "Joyeux anniversaire" à l'image du Facebook actuel.

Dans les faits, le compte a été créé pour vendre les sujets donc les interactions sont liées à ceci. Des gens lui demandent s'il a tel sujet à l'avance, auquel il répond d'aller en message privé sans plus de détails, ni indice, le seul doit être le lien avec la vidéo youtube.

Exemples de posts sur le mur :

Jean Dupont

“Hey, tu as réussi à avoir le sujet de l’épreuve MT02 ?”

Sasha Gauthier

“Check tes MP”

Marie Lemoine

“Salut Sasha, tu as déjà le sujet de la matière ML01 pour le contrôle de la semaine prochaine ?”

Sasha Gauthier

“MP”

Pierre Martin

“J’ai entendu dire que tu pouvais avoir des infos sur les sujets des exams. T’as des détails ?”

Sasha Gauthier

“Passe en message privé.”

Antoine Bernard

“Ça va, tu continues à vendre les sujets comme l’année dernière ?”

Sasha Gauthier

“MP.”

Julie Tremblay

“Hey, tu te rappelles de cette vidéo ? 😊”

(Accompagné d’un tag datant d’il y a 8 ans avec une miniature de la vidéo YouTube)

Site de librairie en ligne

Sur un autre onglet de l’époque 2024, il y a un site de librairie en ligne sur lequel il est possible de lire différents synopsis de livres. Un des résumés permettra au joueur de retrouver le lieu de vie du voleur. Celui-ci évoque dans un forum auquel le joueur a accès dans une autre époque qu’il a étudié un livre où l’histoire se déroule dans sa ville natale. Le joueur devra donc repenser à cet onglet de librairie pour retrouver le lieu en question.

Synopsis indiquant le lieu de vie :

"Le Comte de Marly"

Marc Delatour, un jeune capitaine sur le point de réaliser ses rêves, voit sa vie bouleversée par une trahison injuste. Accusé à tort, il est emprisonné dans une forteresse au large de la Seine. Des années plus tard, un mystérieux personnage, le

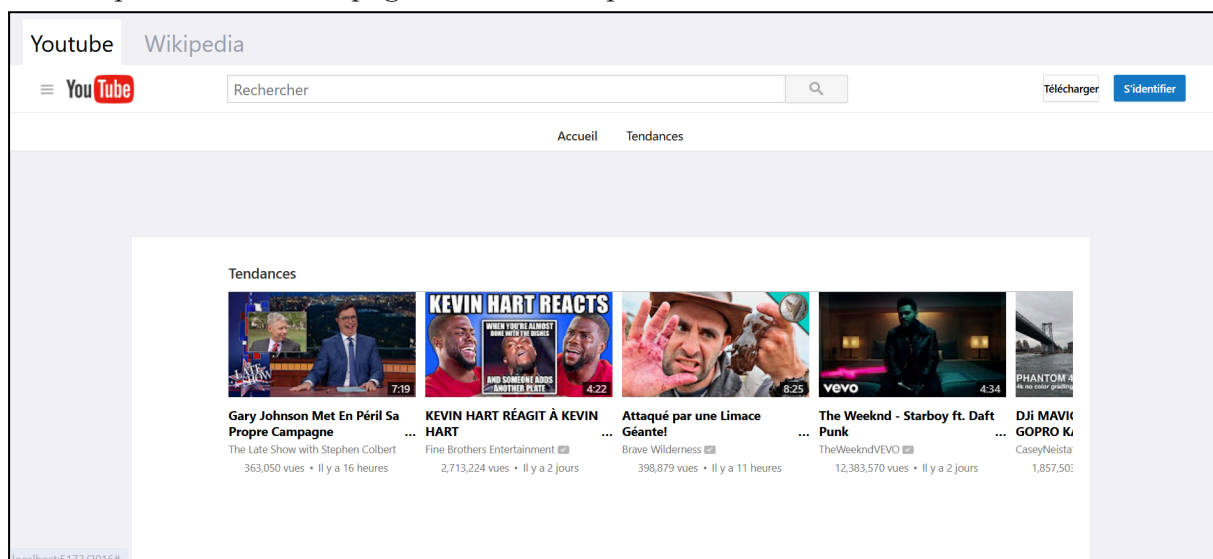
Comte de Marly, fait son retour dans la région, suscitant fascination et curiosité. Installé dans le village tranquille de Port-Marly au sein d'une forteresse, il intrigue par sa richesse soudaine et son passé secret. Derrière son énigmatique fortune se cache une histoire de trahisons passées et de comptes à régler.

Sites de 2016

Page Youtube

L'utilisateur doit retrouver, parmi plusieurs vidéos, celle qui a la même miniature que la capture d'écran trouvée sur Facebook. Il s'agit d'une vidéo de surveillance qui montre le délinquant en train de prendre en photo le sujet du médian de MT90 dans le bureau d'un professeur de l'UTC puis laisser un message codé sur son bureau avant de s'enfuir. Son visage est caché donc l'utilisateur ne peut pas l'identifier. L'utilisateur pourra décrypter ce message dans un des onglets présents à l'époque du blog, il doit donc se souvenir qu'il y avait un mot à décoder sur cette page.

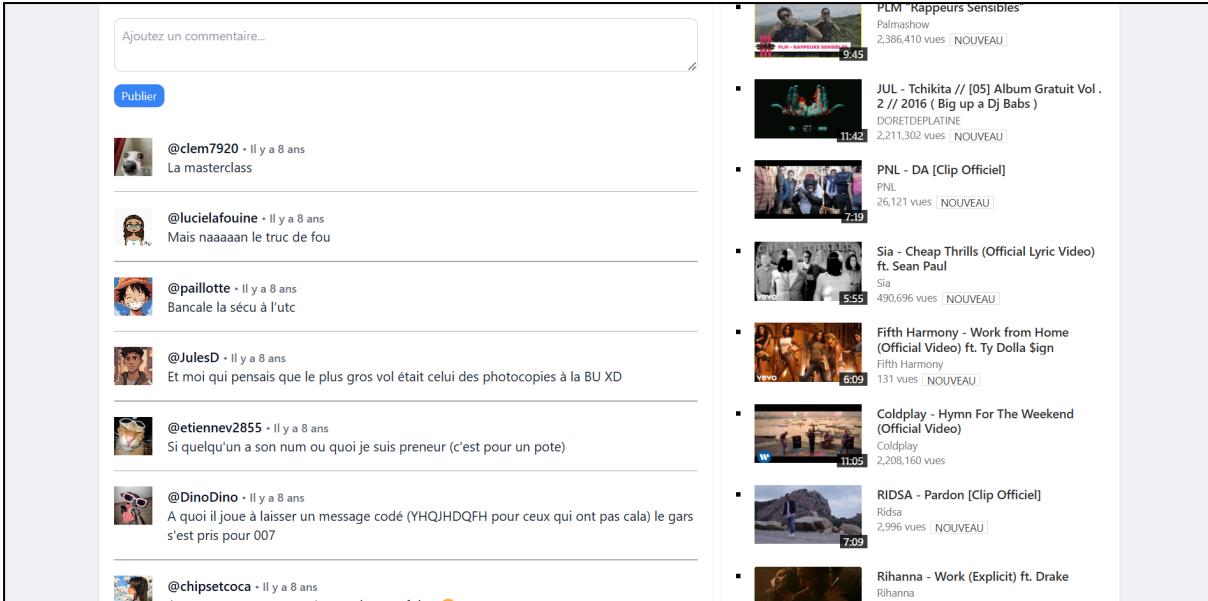
Voici à quoi ressemble la page Youtube lorsque l'utilisateur arrive dessus :



En dessous de la vidéo, il y a de nombreux commentaires mais seulement deux d'entre eux seront utiles au joueur. Au cas où il ne parviendrait pas à lire le message codé de la vidéo (s'il joue sur son téléphone par exemple), nous avons préféré l'indiquer également dans un commentaire. Un autre commentaire indique qu'une personne vend des sujets d'examens. L'utilisateur doit se souvenir du pseudonyme de l'auteur de ce commentaire (ou revenir sur cette page) car il pourra identifier le voleur sur le site du forum grâce à un pseudonyme très similaire.

Il a également la possibilité d'ajouter un commentaire sous la vidéo bien que cela n'ait pas d'utilité dans la réussite du jeu.

Voici un extrait de la section Commentaires de la vidéo Youtube :



The screenshot shows a YouTube interface. On the left, there is a comment input field with the placeholder text "Ajoutez un commentaire...". Below it is a "Publier" button. A list of comments follows, each with a user profile picture, username, and text:

- @clem7920 - Il y a 8 ans
La masterclass
- @lucielafouine - Il y a 8 ans
Mais naaaaa le truc de fou
- @pailotte - Il y a 8 ans
Bancale la sécu à l'utc
- @JulesD - Il y a 8 ans
Et moi qui pensais que le plus gros vol était celui des photocopies à la BU XD
- @etiennev2855 - Il y a 8 ans
Si quelqu'un a son num ou quoi je suis preneur (c'est pour un pote)
- @DinoDino - Il y a 8 ans
A quoi il joue à laisser un message codé (YHQJHDQFH pour ceux qui ont pas cala) le gars s'est pris pour 007
- @chipsetcoca - Il y a 8 ans

On the right, a list of recommended videos is shown:

- PLM - Rappeurs Sensibles
Palmashow
2,386,410 vues | NOUVEAU | 9:45
- JUL - Tchikita // [05] Album Gratuit Vol. 2 // 2016 (Big up a Dj Babs)
DORETDEPLATINE
2,211,302 vues | NOUVEAU | 11:42
- PNL - DA [Clip Officiel]
PNL
26,121 vues | NOUVEAU | 7:19
- Sia - Cheap Thrills (Official Lyric Video)
ft. Sean Paul
Sia
490,696 vues | NOUVEAU | 5:55
- Fifth Harmony - Work from Home (Official Video) ft. Ty Dolla Sign
Fifth Harmony
131 vues | NOUVEAU | 6:09
- Coldplay - Hymn For The Weekend (Official Video)
Coldplay
2,208,160 vues | 11:05
- RIDSA - Pardon [Clip Officiel]
Ridsa
2,996 vues | NOUVEAU | 7:09
- Rihanna - Work (Explicit) ft. Drake
Rihanna

Page Wikipédia

La page Wikipédia de 2016 servira à l'utilisateur pour retrouver la correspondance entre le signe astrologique chinois du malfaiteur évoqué dans un de ces posts de blog et sa date de naissance.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Astrologie_chinoise

Sites de 2010

Page Blog

Archive Wayback Machine pour cette page web : [La Vie En Bleu : création'scrap by NouNou.](#)

L'utilisateur retrouve le blog du voleur grâce au prénom 'Paul' qu'il aura trouvé dans le forum. Une fois cela fait, il peut noter dans la barre de recherche 'blog de paul' et le consulter. Il doit identifier les informations importantes parmi les différents posts du voleur où il raconte sa vie et notamment sa vie à l'UTC ce qui donne un indice sur le motif du délit.

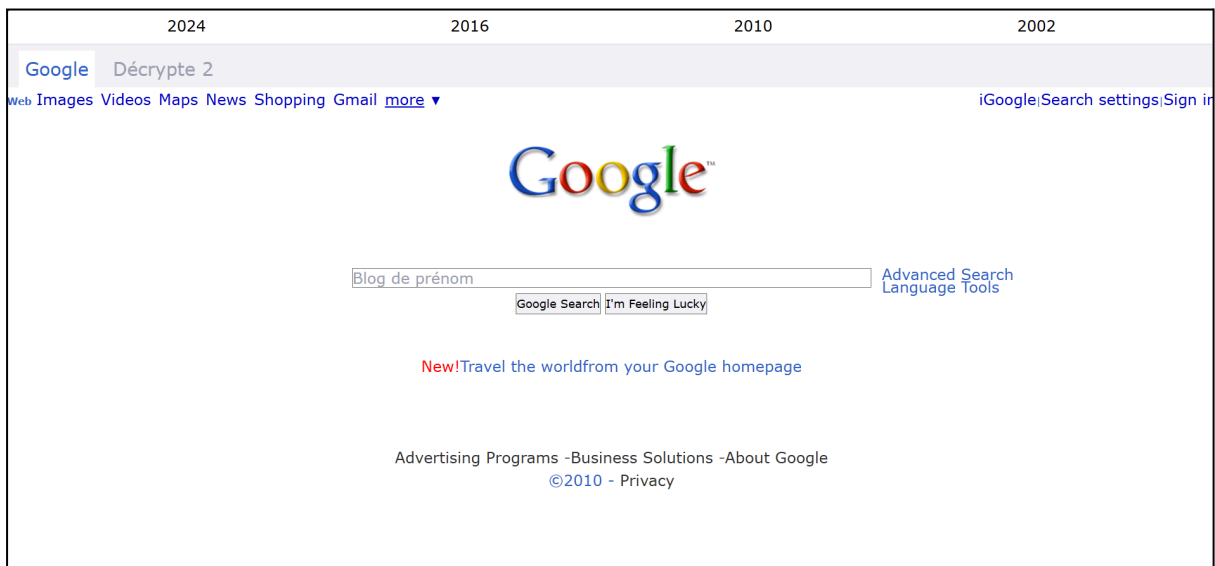
Dans un post, il parle d'une UV sur le cryptage qu'il a beaucoup aimé et il explique comment décrypter des messages ce qui donne une indication à l'utilisateur sur

la manière d'utiliser l'outil de décryptage. L'utilisateur retourne sur l'outil de décryptage et trouve ainsi le **motif du crime**.

Dans un autre post, le voleur donne son signe astrologique chinois. L'utilisateur doit donc se rendre sur l'onglet Wikipédia (présent dans la section 'sites de 2016') pour trouver les correspondances entre les signes chinois et les années. L'utilisateur trouve ainsi la **date de naissance** du voleur.

Pour l'écriture des posts des blogs, je me suis aidée de ChatGPT pour reformuler les textes qui vont apparaître à l'écran afin de les faire correspondre à un étudiant de 20 ans en 2010.

Interface avant d'accéder au blog :



Exemple de post :

Chronique d'un GI en détresse

Lundi 11 novembre 2010

Je suis un Cheval ?! Découverte de mon signe astrologique chinois

Salut la team !
 Bon, aujourd'hui, je vais parler d'un sujet un peu random, mais vous me connaissez, j'aime bien toucher à tout 😊. Donc, vous avez sûrement déjà entendu parler des signes astrologiques chinois. Ouais, je sais, l'astrologie c'est pas ton délire, mais j'avoue que c'est plutôt marrant de voir ce que ça raconte sur toi. Du coup, je me suis dit : pourquoi pas jeter un œil ?
 Apparemment, dans l'astrologie chinoise, chaque année correspond à un animal, je suis donc du signe du Cheval. Ouais, c'est stylé non ? Enfin, à première vue, parce que quand tu regardes ce que ça veut dire, c'est un peu le profil "aventurier dans l'âme, indépendant, sociable" et tout ça. Les gens nés sous le signe du cheval seraient des personnes toujours en mouvement, qui aiment la liberté. Je suppose que ça colle un peu... mais bon, j'ai jamais vraiment eu l'impression d'être un "Cheval" dans la vie de tous les jours 😊.
 Un autre truc, c'est qu'ils disent que les gens "Cheval" peuvent être impulsifs et impatient... OK, là, je dois avouer que ça peut m'arriver 😊. Mais bon, qui ne l'est pas à 20 ans ?! Apparemment, c'est aussi des gens pleins d'énergie, qui aiment foncer sans trop se poser de questions. J'sais pas trop si c'est moi, mais j'imagine que dans l'astrologie, chacun peut se reconnaître un peu partout, non ?
 Et vous c'est quoi votre signe chinois ? Franchement, je suis curieux de savoir ce que vous êtes dans le zodiaque chinois ! Dites-moi en commentaire c'est quoi votre signe et si vous pensez que ça colle à votre personnalité. Ça pourrait être drôle de comparer. Qui sait, peut-être qu'on va découvrir que certains d'entre nous sont des "dragons" cachés ou des "tigres" prêts à bondir 😊.
 Bon, perso, je crois pas trop à tout ça, mais faut avouer que c'est toujours fun de lire ce genre de trucs. Après tout, l'astrologie, c'est un peu comme un horoscope : on y croit pas, mais on aime bien savoir ce que ça raconte !
 Allez, balancez vos signes chinois, et à très vite pour un nouveau post (sur un sujet probablement tout aussi random 😊).
 Ciao la team !

Par Paul -Publié dans :Blog de Paul

Ecrire un commentaire Voir les commentaires Partager

Présentation

- Blog : "Chronique d'un GI en détresse, un blog de Paul"
- Catégorie : Vie étudiante
- Description Salut à tous ! Voici mon blog consacré à ma vie à l'UTC mais pas que 😊!

Newsletter

Inscription à la newsletter

Posts récents

- Je suis un Cheval ?! Découverte de mon signe astrologique chinois
- SI28 : l'UV à pas louper pour les GI
- PIC ça sort ouuuuuuuuuu ??
- Help !! Je me noie avec SY02 et SY32
- J'ai appris à décrypter des messages secrets !

Mes Jeux vidéos préf

- Counter-strike
- Myst
- Age of Empires 2

Mes activités préf

Exemples de commentaire :

Julie_94
 Haha, super marrant ton post ! Moi je suis née en 1994 donc je suis Chien 🐶. Apparemment, les gens Chien sont loyaux, honnêtes, et toujours là pour aider les autres. Franchement, ça me ressemble pas mal (je crois ?). Mais bon, comme toi, je suis pas trop branchée astrologie 😊. Par contre, j'avoue que c'est toujours fun de lire ces descriptions ! Et puis, Chien, ça fait plutôt cool, non ? 😊

Mardi 12 novembre

SnakeBoy2010
 Ah wsh c chelou ton délire 😊, on est d'la mm année pourtant j'suis du signe du serpent 🐍... ça s'passe comment ? 😊

Jeudi 14 novembre

Paul Delaunay
 Ah tkt c normal, c'est prq t'es né en début d'année et moi en fin, ça joue sur les signes ! 😊

Jeudi 14 novembre

Page décryptage

Un onglet de décryptage sera disponible dans la page "Sites de 2010". L'utilisateur pourra sélectionner un type de décryptage parmi plusieurs (ASCII, chiffrement de César, ...). Il devra sélectionner le bon type de décryptage et taper le bon message codé (qui se trouve dans la vidéo Youtube) dans la barre "décrypter" pour découvrir le bon message. Il trouvera ainsi le motif du crime qui est la vengeance.

Page de décryptage :

Decrypte 2

Décrypte tout grâce à Decrypte two !

Que ce soit du code ASCII, du décryptage César ou de la Base64, entre ton texte et décrypte le en un rien de temps !

YHQJHDQFH

Choisissez une option :

Cesar ▾

3

VENGEANCE

Site de 2002

Page Forum

Le style de la page de forum sera similaire à celui-ci, issu de de la Wayback Machine. Nous l'avons choisi pour son design très minimaliste et ancien.

<https://web.archive.org/web/20120803090243/http://www.warriorforum.com/main-internet-marketing-discussion-forum/>

Sur ce forum, le pseudo du voleur est : CryptoBoy78.



The screenshot shows the Warrior Forum interface. At the top, there's a navigation bar with 'WARRIOR FORUM' and a search bar. Below that, a login section with fields for 'User Name' and 'Password', and a 'Remember Me?' checkbox. A menu includes 'Register', 'Blogs', 'FAQ', 'Social Groups', 'Calendar', and 'Help Desk'. A prominent blue banner reads 'WSO360.com is LIVE!'. Below the banner, there's a 'NEW THREAD' section and a pagination bar showing 'Page 1 of 2771'. The main content is a table of threads:

Thread/Thread Starter	Rating	Last Post	Replies	Views
[Jeux vidéo] - Vous joué à koi en ce moment ? CryptoBoy93		09/07/2002 21:42 by Gamer_Pro92	8	42
[🌐] - Coupe du Monde 2002, vous parié sur qui ? Gamer_Pro92		12/06/2002 19:10 by Gamer_Pro92	7	184
[Mangas/Animes] - Vous matez quoi en ce moment ? OtakuMaster64		26/11/2002 10:23 by Insta_Queen22	3	17
[Exposé de français] - Help pour mon exposé !!!!! CryptoBoy93		16/04/2002 18:44 by BookLover33	10	24

Sur le forum, le voleur est au collège et discute avec des amis, ce qui est visible à travers le style d'écriture (langage SMS, abréviations, fautes d'orthographe). L'utilisateur doit retrouver une conversation sur un des canaux de conversation où le voleur parle avec quelqu'un et donne son **prénom** pour s'inscrire à MSN.

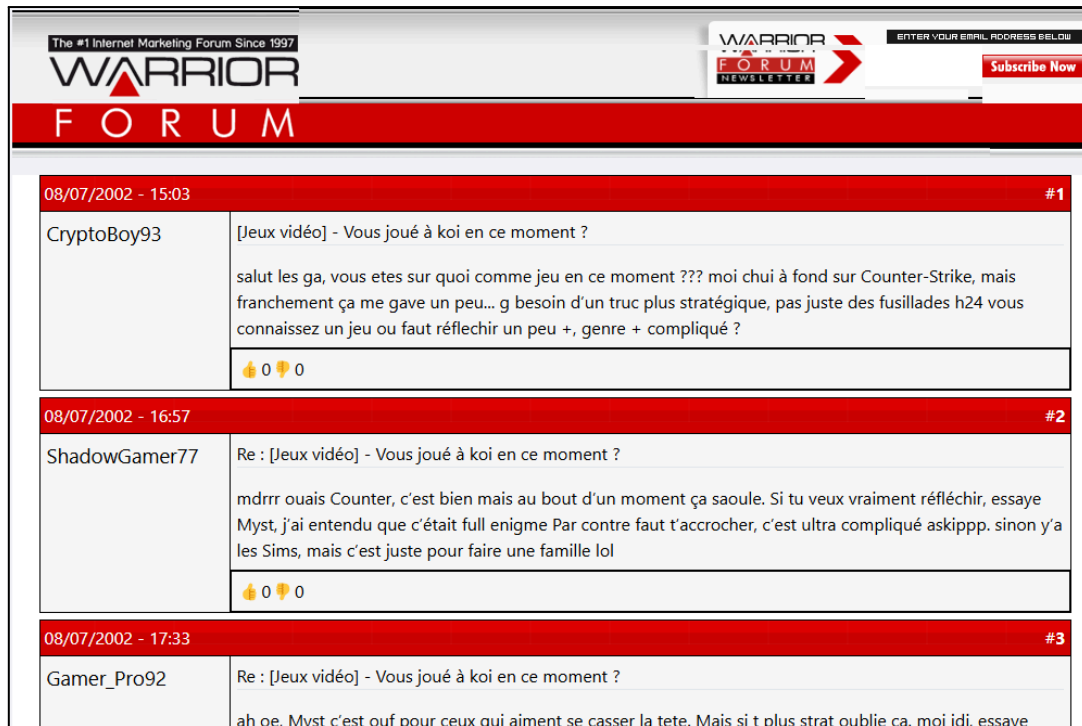
Le voleur donne également un indice sur son âge : il est au collège. Cela permettra au joueur de déterminer son année de naissance grâce à l'indice des signes astrologiques chinois.

Enfin, il y aura un indice sur son lieu de vie qu'il faudra accompagner d'un autre indice trouvé sur une autre époque.

L'enquêteur devra naviguer entre les différentes conversations du forum et déterminer lesquelles sont pertinentes pour résoudre l'enquête. Il pourra également liker et disliker des commentaires mais également commenter lui-même.

Les conversations présentes sur le forum reprennent des sujets d'actualité de l'année 2002. Voici les titres des forums :

- [Jeux vidéo] - Vous jouez à quoi en ce moment ?
- [Foot] - Coupe du Monde 2002, vous parié sur qui ?
- [MSN Messenger] - Trop accro à MSN 😄
- [Mangas/Animes] - Vous matez quoi en ce moment ?
- [Exposé de français] - Help pour mon exposé



Fin de l'expérience

(sur le téléphone de l'utilisateur)

Lorsque l'utilisateur aura rempli toutes les bonnes réponses, la phrase suivante apparaît : "Félicitations détective pour cette mission réussie avec brio ! On est fiers de t'avoir avec nous ! Un portrait du criminel est ensuite décrit chronologiquement. Qui c'est ? Comment il faisait ? Pourquoi ?

En cas d'erreur, une phrase lui indiquera uniquement le nombre de bonnes réponses (par exemple : 4 bonnes réponses sur 5) pour le pousser à continuer sa recherche dans l'ensemble du jeu et revenir sur les points qu'il aurait manqués.

Portrait du voleur :

Félicitations détective pour cette mission réussie avec brio ! On est fiers de t'avoir avec nous !



Portrait de Paul Delaunay

Le délinquant recherché depuis tant d'années est donc Paul Delaunay ! Il est né en 1990 et réside actuellement à Port-Marly. Grâce à vous, nous avons pu le retrouver dans nos archives. Paul était un élève de l'UTC en 2010 et après avoir battu tous les records (10 UVs ratées), il a été exclu de notre établissement ... Depuis ce jour-là, Paul n'eût plus qu'une idée en tête, se venger. C'est alors qu'il commença à élaborer un plan parfaitement rodé pour voler les sujets de médians de MT90 (l'UV à l'origine de tous ses malheurs) et les revendre sur internet. Il aurait pu s'arrêter là mais sa soif de vengeance n'était pas encore éteinte (et cela s'avérait être un business plutôt lucratif) ... Mais grâce à vous, tout cela va enfin prendre fin ! Pour vous récompenser, nous vous offrons un demi crédit, en espérant que vous en ferez bon usage !

IV. Conclusion

Mariette :

Ce projet (et cette UV en général) a été très plaisant à réaliser. J'ai été très absorbée par chaque étape de la réalisation de ce projet et mon groupe et moi étions très investis pour l'avancée du projet. Ce jeu d'énigmes a été pour moi l'occasion de découvrir tout le monde du code HTML, JavaScript et React et la génération des pages web. Je suis très impressionnée par chaque petite manipulation qu'on a pu faire sur nos pages et par le fait de faire revivre des pages web inutilisées.

Au départ, la partie écriture était celle dans laquelle je m'identifiais le plus, n'étant pas très à l'aise en programmation. L'écriture du scénario était fluide et nous avons pu inclure les idées de chacun. Ensuite, nous sommes passés à la partie technique. Grâce à l'aide d'Antonio, qui nous a expliqué de manière pédagogique l'utilisation de GitHub puis quelques notions de code, j'ai pu poursuivre le projet sereinement.

C'est donc une expérience géniale, que j'ai conseillée à des camarades et qui m'a donné envie de m'intéresser davantage à la programmation de sites Web !

Julie :

J'ai adoré travailler sur ce projet. Il s'agit de ma première réalisation d'écriture interactive et multimédia. J'ai appris énormément de choses, tant sur l'écriture du scénario, que sur le code ou encore sur la réalisation de vidéos et le montage pour le trailer notamment. Nous avons travaillé en équipe et individuellement chaque semaine. C'est un projet qui a demandé de l'investissement et du temps mais tout s'est déroulé sans aucun stress, induit ou ressenti, quant aux deadlines, ce que j'ai beaucoup apprécié. Nous avons également pu mettre en pratique nos connaissances acquises en TDs pour notamment le logo avec le logiciel Inkscape et pour le trailer avec Da Vinci Resolve. J'aurais tout de même préféré avoir le TD sur le montage plus en amont dans le semestre. Je pense que ce projet a dépassé les attentes que j'avais en termes de connaissances et de compétences acquises : je ne pensais pas apprendre autant en une seule UV.

Par ailleurs, je voulais remercier mes binômes avec qui j'ai beaucoup appris notamment grâce à nos parcours scolaires différents et pour l'atmosphère toujours très positive qui encadrerait le projet.

Eloïse :

J'ai réellement apprécié travailler sur ce projet. Tout au long du semestre, notre groupe a travaillé en synergie et dans la bonne humeur, chacun apportant ses idées et ses compétences. Bien que Antonio était le seul à avoir de solides notions en programmation web, nous avons pu toutes et tous travailler sur le développement du site grâce à ses explications et conseils. Le développement du scénario s'est fait sans encombre, nous avons été très inspirés par ce sujet et la division du jeu en 4 onglets a clairement facilité la répartition des tâches.

J'ai également trouvé très intéressant de visualiser et expérimenter l'évolution des sites web, autant au niveau visuel qu'interactif, grâce à la Wayback machine. J'ai vraiment eu l'impression de plonger dans le passé en redécouvrant le Youtube de mon enfance ou simplement en voyant le contenu des forums et blogs de l'époque.

Finalement, je ne tire que des choses positives de ce projet. J'ai trouvé cette expérience très ludique et enrichissante, et c'était un réel plaisir de travailler dessus aux côtés de mes camarades.

Antonio :

Cette UV m'a permis de mettre à l'œuvre des compétences de programmation dans un projet amusant à réaliser. En effet, créer un jeu est bien plus amusant qu'on ne le croit. Le travail d'écriture, tâche qui m'est moins familière, a été plaisant à faire compte tenu du fait que le groupe avançait toujours dans la même direction. Le groupe a été très investi dans le projet, qui n'a donc jamais été source de stress.

Ce projet a aussi été l'occasion de toucher de plus près la culture web, son évolution dans le temps avec les améliorations. Les formes d'utilisation des sites webs ont énormément changé au fil des années, cependant il a toujours gardé son côté communautaire (via les forums au départ, puis via les réseaux sociaux plus récemment). L'expérience utilisateur et l'interface utilisateur (UX/UI) a elle aussi énormément changé au fil des années, partant d'interface primaires à des interfaces bien plus poussées et réfléchies.