

# Installer «Jesouris»

L'installation du jeu sur votre propre serveur vous permet de mesurer l'utilisation du jeu dans votre contexte, de réinitialiser les records, et de paramétrer les difficultés des jeux.

## Prérequis

Pour installer JESOURIS, vous avez besoin d'un hébergement web avec PHP et base de données, de savoir éditer un fichier texte, de savoir transférer des fichiers sur votre serveur web. Il est préférable d'avoir quelques notions de base de Gdevelop. L'installation a été testée sous Linux et Windows.

## 1 Organisation des fichiers, en local et sur le serveur

L'organisation des fichiers est présentée ci-après. C'est un exemple qui peut varier, notamment l'organisation en local. Par contre l'organisation du dossier export créé par Gdevelop ne varie pas, notamment tous les fichiers images, sons, documents sont regroupés à la racine du dossier export.

Dans l'exemple suivant, le lancement du jeu se fera avec l'url:

<https://nomdedomaine.fr/jesouris/export>

		local		serveur web	
Gdevelop travaille avec les fichiers en mauve	<b>jesouris</b>	jesouris2.1.json			
	medias				
		docs	jesouris_credits.odt jesouris_credits.pdf etc...		
		images	Accueil.png btn_clic.png etc...		
		sons	bruit_ferraille.mp3		
Gdevelop crée le dossier export (en vert)	reqphp	records.php stats.php		<b>jesouris</b>	records.php stats.php
	export	index.html accueil.png btn_clic.png bruit_ferraille.mp3 jesouris_credits.pdf code0.js code1.js etc...	<i>Transfert des fichiers en vert : requêtes et dossier export</i> 		export <b>index.html</b> accueil.png btn_clic.png bruit_ferraille.mp3 jesouris_credits.pdf code0.js code1.js etc..
		event-tools			event-tools
		extensions			extensions
	Etc...			etc...	

## 1.1 Local

Les fichiers dont vous avez besoin sont ici : [jesouris.zip](#)

- le fichier source **jesouris\_2.1\_source.json**
- le fichier **Milkmoustachio.ttf**
- le dossier **MEDIAS** : toutes les images, sons, documents nécessaires au jeu
- le dossier **REQPHP** :
  - **stats.php**: enregistre pour chaque partie terminée la date, le jeu, le niveau, le résultat
  - **records.php**: enregistre pour chaque record battu : le pseudo, la date, le jeu, le nouveau record
  - **sou\_stats.sql** : requête sql pour créer la table stats avec un premier enregistrement
  - **sou\_records.sql** : requête sql pour créer la table record avec 4 enregistrements, un par jeu pour initialiser les records

Télécharger et décompresser le fichier .zip. Le nom du dossier racine en local n'a pas d'importance, il peut s'appeler /jesouris/ ou /jesouris2.1/.

## 1.2 Serveur

Créer le dossier racine : <https://votredomaine.fr/jesouris>

Il est possible de choisir un autre nom pour le dossier /jesouris/, mais cela nécessitera des modifications dans le jeu, modifications non documentées ci-dessous.

## 2 Installation de la base de données, des requêtes php

---

Vous avez besoin d'une base de données et des informations pour y accéder : nom du serveur, identifiant utilisateur, mot de passe.

### 2.1 Création des tables

Vous devez avoir l'accès à l'administration de votre base de données, via PhpMyadmin par exemple.

Vous devez créer deux tables dans votre base de données : sou\_records et sou\_stats

Vous pouvez exécuter les deux requêtes **sou\_stats.sql** et **sou\_records.sql** qui créeront chaque table ainsi que les enregistrements minimum pour démarrer.

### 2.2 Modification des requêtes

Il est nécessaire de modifier les deux requêtes **stats.php** et **records.php** pour indiquer les coordonnées de votre base de données, dans la partie configuration en début de requêtes.

```
$DBhost = "adresse_du_serveur";
```

```
$DBowner = "nom_de_la_base";
```

```
$DBpw = "mot_de_passe";
```

### 2.3 Copie des requêtes php sur votre serveur

Vous copiez ensuite les deux requêtes stats.php et records.php sur votre serveur, dans votre dossier racine (ex: <https://votredomaine.fr/jesouris>)

Remarque : vous pouvez modifier directement les requêtes.php sur votre serveur, mais n'oubliez pas de les recopier en local pour en garder une copie.

## 3 Installation du jeu

Vous avez besoin du fichier **jesouris\_2.1.json**, du dossier **medias** et de la police de caractères **Milkmoustachio**.

Le jeu va faire des appels aux requêtes php, il a donc besoin de savoir où elles sont stockées. Ce chemin est indiqué dans ce que **Gdevelop** appelle une variable globale : **Vg\_cheminracine**.

Vous devrez ensuite générer le dossier **export** à partir de Gdevelop, c'est ce dossier export que vous déposerez sur votre hébergement.

### 3.1 Installer la police Milkmoustachio

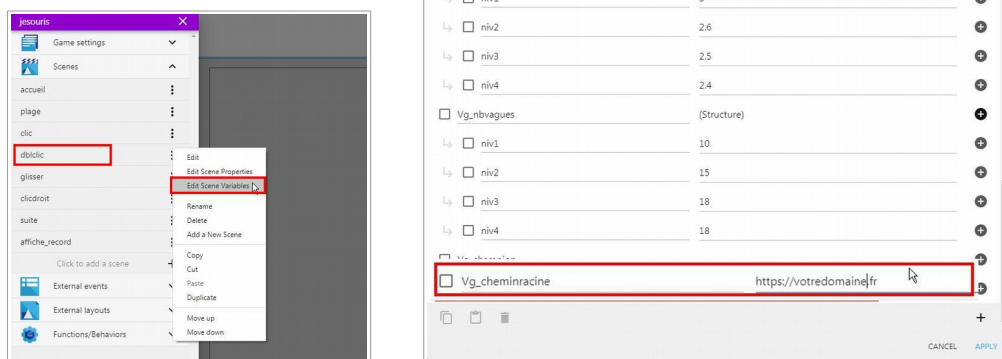
Installer la police Milkmoustachio en double-cliquant sur le fichier milkmoustachio.ttf, que vous soyez sous Windows ou Linux, la police va être installée.

### 3.2 Modifier les variables : chemin de l'hébergement, paramètres du jeu

#### 3.2.1 Chemin de l'hébergement (obligatoire)

Lancer Gdevelop 5 et ouvrir jesouris\_2.1.json.

Modifier la variable globale `Vg_cheminracine` et indiquer le chemin d'accès à votre site (ex: <https://votredomaine.fr>), sans le nom du dossier /jesouris/, voir l'exemple ci-dessous.

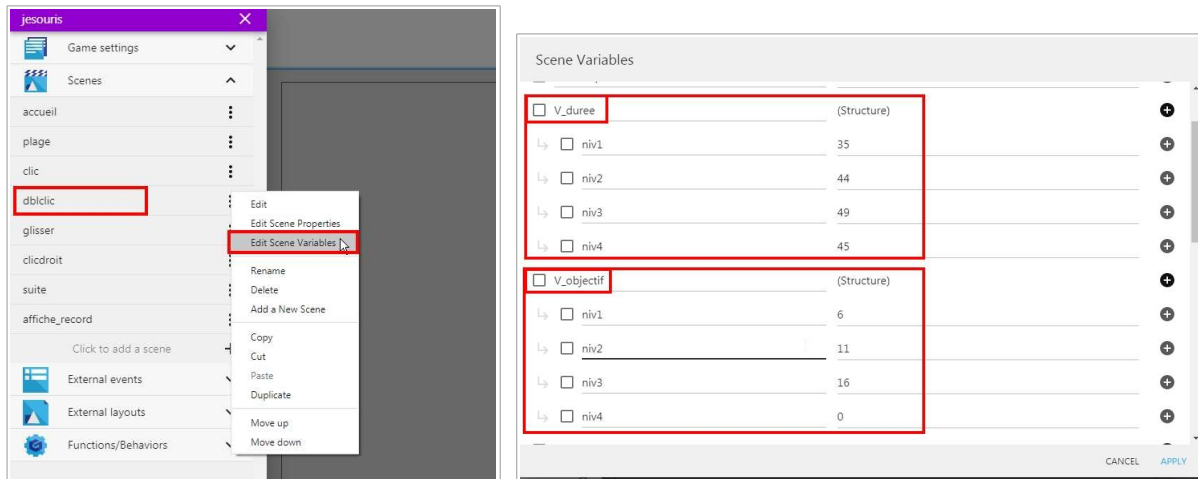


#### 3.2.2 Paramétrer les niveaux de difficulté (facultatif)

Cinq variables permettent de déterminer pour chaque jeu et chaque niveau : l'objectif, la durée, la vitesse des vagues, la taille minimum et la taille maximum des coquillages. Ces variables sont des variables de scène. Chaque jeu a sa propre scène et donc ses variables propres.

Les variables utilisées pontent le même nom pour tous les jeux. Chacune dispose de variables enfants (niv1, niv2, niv3, niv4) correspondant aux trois niveaux et à la tentative de record (niv4)

- **V\_duree** durée du jeu en secondes
- **V\_objectif** nombre de coquillages à sélectionner, ramasser, ... l'objectif du niveau 4 est à zéro, car l'objectif du record est obtenu par requête php et lecture dans la base de données.
- **V\_taillemini** taille minimum des coquillages en pourcentage
- **V\_taillemaxi** taille maximum des coquillages en pourcentage, qui s'additionne au mini
- **V\_vitvagues** durée s'écoulant entre deux vagues, en secondes

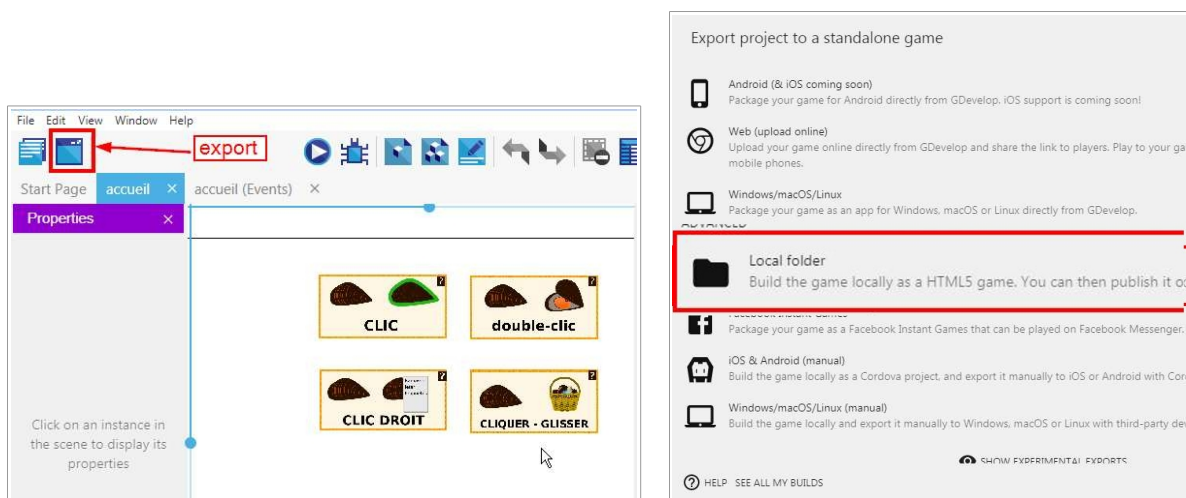


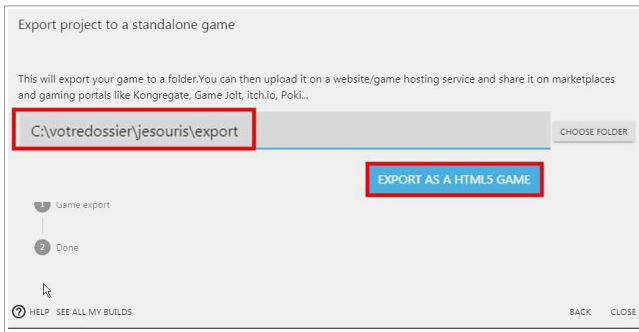
### 3.3 Exporter le jeu

Dans Gdevelop, exporter le jeu en html5 dans le dossier que vous choisirez. L'export va regrouper tout le nécessaire pour l'exécution du jeu dans le dossier choisi, ci-dessous le dossier «export».

Procédure :

- aller dans le menu «File, Export» (ou Ctrl +E) ou l'icone, voir ci-dessous.
- choisir «Local Folder»
- choisissez votre dossier d'export, lancer l'export
- le dossier export contiendra alors tout le nécessaire pour l'exécution du jeu





Nom	Date	Type	Taille
events-tools	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
Extensions	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
fontfaceobserver-font-man...	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
howler-sound-manager	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
libs	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
pixi-renderers	18/02/2020 12:28	Dossier de fichiers	
index.html	11/06/2020 12:01	Firefox HTML Doc...	
credits.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
ecrire_nom_1.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
interrog.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
pas_enregistre.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
reclaire.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
regles_jeu.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
sources.png	07/05/2020 17:08	Fichier PNG	
0234_bruit_ferraille.mp3	20/04/2020 17:14	Son au format MP3	
obstacle_ballon.png	20/04/2020 17:14	Fichier PNG	
obstacle_chaise.png	20/04/2020 17:14	Fichier PNG	

### 3.4 Déposer le dossier export sur votre hébergement

Avant-dernière étape : transférer le dossier export sur votre hébergement.

Dernière étape : jouer, pour cela aller à l'url : <https://nomdedomaine.fr/jesouris/export>

**Pour plus d'information sur le développement du jeu avec Gdevelop, vous pouvez contacter le syndicat Cgt : [cgt@finistere.fr](mailto:cgt@finistere.fr)**