

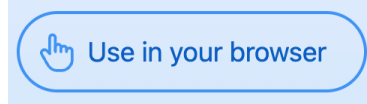
# Jouer la guerre froide



## Ouvrir l'application en ligne

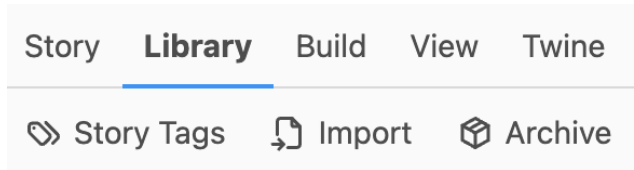
1 Allez sur le site <https://twinery.org>

2 Cliquez sur



## Importer le fichier modèle ou une sauvegarde

1 Cliquez sur « Library »

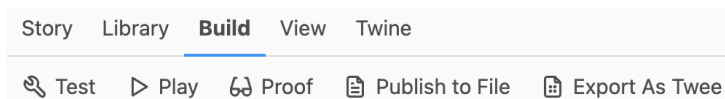


2 Cliquez sur Import

3 Dans la fenêtre qui s'ouvre, choisissez votre fichier

## Sauvegarder votre jeu

1 Cliquez sur « Build »



2 Cliquez sur « Export As Twee »

3 Votre fichier s'enregistre dans les téléchargements. Pensez à le copier dans votre espace personnel sur l'ENT ou dans une collection sur Pearltrees

## Ouvrir le fichier modèle

1 Double-cliquez sur le jeu une fois importé.

2 Cliquez sur la case StoryAuthor et écrivez vos prénoms

3 Cliquez sur la case StoryTitle et écrivez le nom de votre jeu du genre Mission ...

4 Cliquez sur la case Documentation et indiquez le lien de partage de votre collection Pearltrees en remplaçant entre guillemets « `https://url` »

## Démarrer la création

1 Double-cliquez sur la case Introduction. Modifiez éventuellement la date dans le petit texte descriptif

2 Vous allez ajouter une étape (un passage). A la fin du texte, sautez une ligne

3 Pour désigner un passage, on utilise la structure suivante :

4 `[[texte sur lequel on va cliquer->nom du passage]]`

5 Cela va donc afficher « texte sur lequel on va cliquer » en le transformant en lien pour aller sur le passage « nom du passage ». Exemple `[[suite->Personnage]]`

6 **Attention.** Il ne faut pas d'espace avant et après la flèche. Pour faire la flèche on utilise le tiret (signe -) et le signe supérieur (>)

Sur le plan du jeu, cela ajoutera un nouveau passage qui sera relié par une flèche au passage de départ. Pensez à bien enregistrer à chaque fois que vous ferez une modification



### Ajouter une image

Chaque passage doit commencer par une image que vous pourrez prendre soit sur internet soit sur la collection partagée (images provenant des jeux de cartes)

- 1 Copiez-collez le code suivant au début du passage. 

```
<div class="image_centree"></div>
```
- 2 Remplacer url par l'url de l'image
- 3 Ne pas oublier de mettre l'url entre guillemets ""  
Ne touchez à rien d'autre

### Les variables

Il est possible de renseigner une variable afin de modifier automatiquement une partie de l'histoire.

#### a) Déclarer une variable

Il faut d'abord déclarer une variable, dans le premier passage où on en aura besoin.

- 1 On déclare une variable en écrivant `<<set $variable to "contenu">>`
- 2 Le nom de la variable est toujours précédé de \$ (sans espace)
- 3 Remplacer contenu par ce que vous voulez mettre (toujours entre guillemets « »
- 4 On peut déclarer autant de variable que l'on veut. Il suffit d'aller à la ligne et de recopier le bout de code

#### b) Appeler une variable

Dans le texte d'une histoire on peut appeler une variable pour tenir compte de la situation. Il suffit d'écrire le nom de la variable précédé du signe \$

#### c) Interroger une variable

Si vous voulez adapter votre texte en fonction d'une variable, il faut écrire un morceau de code.

- 1 D'abord on écrit le test `<<if $variable=="valeur">>`
- 2 Ne pas oublier le double =. Et aucun espace sauf après If
- 3 On écrit ensuite ce qui s'affichera en cas de réponse positive au test
- 4 Puis il faut écrire `<<else>>`
- 5 On écrit ce qui s'affichera en cas de réponse négative au test.
- 6 Et on finit par `<</if>>`