

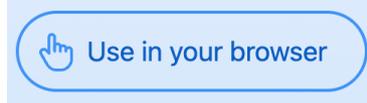
Jouer la guerre froide



Ouvrir l'application en ligne

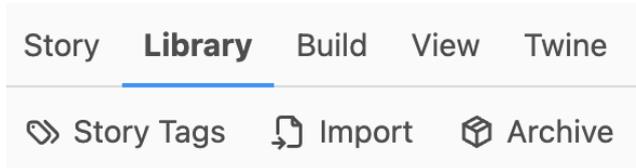
1 Allez sur le site <https://twinery.org>

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>>`