

# cHTeMeLe

ReadMe\_fr v2.7.1



LE JEU PRESQUE COLLABORATIF ET PRESQUE EDUCATIF DU LANGAGE HTML

Auteur: **Olivier Chambon**

Graphisme / illustration: **Pascal Mabile**

De **2 à 5 joueurs**

Temps de jeu: **20-45 minutes**

A partir de **8 ans**

## Contenu de la boîte

La boîte contient les éléments suivants:

- 5 plateaux navigateur (un pour chaque joueur)
- 15 jetons de couleur (les marqueurs de points, 3 par joueur)
- 112 cartes.

## Le jeu

### But du jeu

Le but du jeu est simple: créer avec les autres joueurs **LA page HTML...** chaque joueur y apporte ses cartes et marque des points. La page est considérée finie quand dix lignes ont été créées ou quand la carte /html a été posée sur la table.

### Mise en place

Le joueur qui a le plus récemment installé un des 5 navigateurs distribue les plateaux aux autres joueurs. Recherchez la carte balise HTML et placez la en haut de la table.

Mélangez les cartes et distribuez en 6 à chaque joueur.

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Tour de jeu

Chaque joueur joue à tour de rôles et effectue les actions suivantes:

- reprend le nombre de cartes nécessaires dans la pioche pour avoir 6 cartes en main
- joue éventuellement une carte évènement
- peut poser jusqu'à 3 cartes consécutives (voir chapitre placement des cartes) et marquer les points correspondant ou se défausser d'une à cinq cartes (en aucun cas le joueur ne peut se défausser de 6 cartes ou de la carte /html)

## Fin du jeu

Le jeu se termine quand 10 lignes ont été créées avec succès... la 10ème et dernière ligne doit être valide, c'est à dire tous les tags ouverts doivent être fermés.

Il est possible de finir le jeu prématurément en posant la carte /HTML. Le joueur qui la pose s'attribue les points des lignes valides et retire de son total les points des lignes non valides.

# Les éléments du jeu

## Les plateaux navigateurs

Ils permettent d'identifier les différents joueurs, mais surtout vous permettent de marquer votre score. Placez votre jeton de couleur sur le chiffre correspondant à votre score, si celui ci dépasse 30 points, ajoutez un jeton sur le précédent (par exemple si vous avez deux jetons sur le chiffre 12, cela veut dire que votre score est  $30+12=42!$ )

## Les cartes

Les 112 cartes sont décomposées en 4 groupes:

### cartes textes

Les cartes textes sont de couleur grise et sont le coeur de votre page HTML... ces cartes reprennent le blabla latin que les développeurs web utilisent pour monter leurs pages: le «*lorem ipsum*».

### cartes balises

Les cartes balises permettent de donner un sens au texte de votre page HTML et lui apporter différentes caractéristiques: mettre en gras, ajouter un lien, une image, une entête, etc... Il existe trois types de balises: ouvrantes (cartes balises bleues), fermantes (cartes balises oranges), indépendantes (cartes balises vert clair).

### cartes attributs

Ces cartes permettent de rajouter des attributs aux balises: source d'une image, destination d'un lien, nom de la balise, titre de la balise, etc... et sont posées partiellement sur les cartes balises en utilisant la ligne de positionnement.

### cartes interactives

Ces cartes sont posées en début de tour et permettent diverses interactions: attaques (par exemple faire crasher un navigateur ou le mettre en bug flash, etc.), défenses (W3C, Firebug) ou améliorations (Update navigateur, F5, etc.).

### Aide à la pose des cartes

Pour vous aider lors des premières parties de cHTeMeLe nous avons mis en place un système d'aide de pose des cartes: chaque carte est désigné par un symbole (à gauche de la carte), ainsi que les aides à la pose des cartes... au milieu de la carte pour poser les cartes attributs et à droite de la carte pour poser d'autres cartes. Faites simplement coïncider les différents signes entre les cartes et apprenez rapidement à poser les différentes cartes.

# Placement des cartes

## Règles générales de placement des cartes

Les différentes cartes sont placées en troisième phase de chaque tour du joueur (après avoir re-stocké son jeu et avoir éventuellement joué une carte interactive)... vous pouvez placer jusqu'à trois cartes par tour avec les règles suivantes:

- les cartes doivent être placées sur la même ligne
- les cartes doivent se suivre (par exemple une balise ouvrante, un attribut, un texte ou encore deux attributs et une image ou encore une carte texte et une balise fermante)
- une seule carte balise ouvrante ou fermante posée par tour
- les cartes ne peuvent pas être déplacées

## Pose des cartes textes et balises indépendantes

Ces cartes peuvent se poser indifféremment en début de ligne, avant ou après n'importe quelle balise.

## Pose des cartes attributs

Ces cartes se posent exclusivement sur les cartes balises sur la ligne de positionnement de la carte. Attention certains attributs (src et href) sont spécifiques à certaines balises. Vous ne pouvez pas poser deux attributs identiques sur la même balise.

## Pose des cartes balises ouvrantes

Les cartes balises ouvrantes peuvent se poser en suivant les règles suivantes:

- en début de ligne si la ligne est vide
- après une balise ouvrante si celle-ci n'est pas fermée
- après une balise fermante

## Pose des cartes balises fermantes

Les cartes balises fermantes peuvent se poser en suivant les règles suivantes:

- une balise fermante doit correspondre à une balise ouvrante identique située sur la même ligne
- la balise doit avoir du contenu: texte ou image
- une balise fermante peut être posée si tout le contenu de cette balise a été précédemment fermé.

## Attribution des points

A chaque fois qu'une carte est posée, le joueur marque sur son plateau les points qui sont marqués dans le rond vert. Si vous posez une carte «Ipsum» à la suite d'une carte «Lorem» vous marquez deux points au lieu d'un. Quand vous posez une balise fermante, vous additionnez les points contenus dans la balise (les cartes textes, attributs et balises en incluant celui de la balise ouvrante) et les ajoutez à votre score.

# Références

## balises

- h1** balise d'en-tête - *permet de définir des titres et une importance (de 1 à 6)*
- h2** balise d'en-tête - *permet de définir des titres et une importance (de 1 à 6)*
- div** balise de section de page - *permet de définir une section spécifique de la page*
- img** balise image - *permet d'afficher une image*
- hr** balise de séparateur horizontal
- br** balise de retour à la ligne
- strong** balise d'importance de texte - *permet de mettre une partie du texte en gras*
- em** balise d'emphase - *permet de mettre une partie du texte en italique*
- a** balise d'ancre - *permet de définir une ancre, un lien*

## attributs

- src** source - définit la source d'une balise image
- href** lien - définit la destination d'un lien d'une balise ancre
- name** nome - définit le nom de la balise

**class** classe - permet d'associer une classe à la balise  
**style** style - permet de définir une style sur la balise  
**alt** alternative - permet de définir une description alternative de la balise  
**id** identifiant - permet de définir un identifiant sur la balise  
**title** titre - permet de définir un titre sur une balise

## interactions

**error 403** - Forbidden (interdit), permet de retirer n'importe quelle carte sur la table (sauf la carte HTML) et de la placer dans la pile de défausse

**error 404** - Not Found (introuvable) permet de retirer une ligne complète de la table (sauf la carte HTML) et de la placer dans la pile de défausse

**FTP error** - le joueur ciblé par cette attaque distribue de façon plus ou moins égale ses cartes entre les différents joueurs et pioche 3 nouvelles cartes

**Bug Apache** - le serveur web Apache plante, la page est perdue, vous enlevez toutes les cartes posées sur la table (sauf la carte HTML) et les placez dans la défausse

**Debian 0 day** - faille massive, tous les joueurs se défaussent de toutes leurs cartes (qui vont sous la pioche, sauf la carte /HTML qui reste dans la main de son propriétaire) et chacun reprend 3 cartes (en commençant par celui qui a lancé la carte)

**Freeze Flash** - le joueur ciblé passe son prochain tour, le temps que son navigateur redémarre.

**Crash Browser** - le navigateur ciblé quitte de manière imprévue, prenez deux de ses cartes au hasard (il vous les présente face cachée) et rendez-vous lui en deux.

**iFrame** - la version dev web d'inception, une page web dans une page web... chacun donne ses cartes à son voisin, le sens est déterminé par le joueur qui a posé la carte

**Code Review** - revue de code, tout le monde joue pendant un tour avec les cartes posées sur la table... tout le monde voit les cartes de tout le monde...

**F5** - refresh, vous pouvez échanger de 1 à 6 cartes avec la pioche sans perdre votre tour. Vous ne pouvez échanger la carte /HTML.

**Brower Update** - mise à jour du navigateur, vous piochez 4 cartes et en choisissez une, vous remettez les autres cartes dans la pioche dans l'ordre que vous voulez. Si vous êtes Chrome cette carte est toujours active au tour suivant.

**AddOn** - vous pouvez avoir 7 cartes au lieu de 6 dans votre main... cette carte reste active jusqu'à ce que vous subissiez une attaque directe.

**42** - la carte ultime, remplace n'importe quelle carte, même la carte /HTML

**Firebug** - permet de contrer une attaque directe contre votre navigateur pendant 1 tour. Si vous êtes Firefox cette carte est valable deux tours.

**W3C** - permet de contrer une attaque directe contre votre navigateur pendant 1 tour. Attention si vous êtes Explorer vous ne pouvez pas utiliser cette carte.

## Lexique

Quelques mots et abréviations qui peuvent vous être utiles durant la partie.

**Browser:** c'est le logiciel que vous utilisez pour naviguer sur Internet (le navigateur), il en existe plusieurs, disponibles sur différentes plateformes, que ce soit Firefox, Chrome, Opéra, Safari ou IE, leur but est toujours de vous emmener là où vous le souhaitez sur Internet. Chaque navigateur a sa réputation, lent, rapide, stable, plante tout le temps, cauchemard pour les développeurs web, et ils font tous partie du paysage du Web.

**Apache:** c'est le serveur sur lequel sont stockés les fichiers HTML qui permettent aux visiteurs d'accéder aux pages web. C'est une composante essentielle, libre et OpenSource de l'Internet d'aujourd'hui qui permet à tous de s'installer un serveur web.

**Crash:** c'est une erreur qui fait quitter de façon inopinée votre programme (ici un

navigateur)

**Freeze:** très proche du **Crash**, cette erreur ne fait pas quitter l'application, mais la rend lente voir inutilisable pendant quelques minutes.

**Flash:** technologie propriétaire massivement utilisée dans les années passées pour «animer» les pages web: vidéo, son, interactions compliquées, avant l'arrivée du HTML5 et de certaines librairies Javascript. Encore très présent dans le parc informatique, elle est la cause de beaucoup de **Crash** et **Freeze** de navigateurs.

**HTML5:** c'est la norme qui régit le langage HTML (dans sa cinquième version) et qui définit les différentes balises, attributs, etc... utilisables.

**Debian:** c'est un système d'exploitation Linux, libre et OpenSource très utilisé dans les architectures de serveur web pour sa stabilité et sa communauté de développeurs.

**0 Day:** exploit (le fait de pouvoir faire quelque chose qu'on n'est pas censé faire) qui utilise une faille encore inconnue du logiciel.

**AddOn:** c'est un petit programme qui permet d'installer une extension à votre navigateur. Il en existe de toutes sortes: retirer les publicités, ajouter des fonctionnalités, etc.

**Firebug:** outil de debuggage spécialisé pour les pages Web, disponible dans un premier temps pour Firefox, puis pour les autres navigateurs (en mode light)

**W3C:** World Wide Web Consortium - est un organisme de normalisation (378 entreprises en font partie) qui se charge de promouvoir la comptabilité des technologies utilisées sur Internet. C'est lui qui rédige les recommandations pour le langage HTML par exemple.

**HTML:** HyperText Markup Language, langage de représentation des pages Web, qui est basé sur l'hypertext, c'est à dire un texte, enrichi de différentes balises. Ce langage est interprété, c'est à dire lu et exécuté ligne par ligne.

## Changelog

- v0.9.1 **Pascal Mabile** et ses merveilleuses illustrations
- v0.9.2a **Pym** et **Cécile** alpha-testent le jeu et m'aident à prototyper la première version physique du jeu.
- v0.9.3.b **Krillin** et **Sabrina** testent le jeu et me donnent pleins d'idées super cool
- v0.9.3.m **Krillin** me refait d'autres retours bienvenus sur la mécanique et les cartes
- v0.9.4 tentative de simplification (en tout cas de lisibilité) des règles

## Remerciement

*Merci à tous les contributeurs du projet sur **Ulule** et tout particulièrement:*

Bertrand Demarcq, Philippe Muzy, Olivier Grosse, Corinne Chauveau, Bruno Bord, Nicolas Dufour, Pierre Ammeloot, Yann Kozon, Baptiste Herbonomez, Julien Calvet, Thomas Lecavelier, Gregory Maubon et Léa Hontabat.