

Game design de jeux vidéo

CM2-3 : Écriture d'un document

Mickaël Martin Nevot

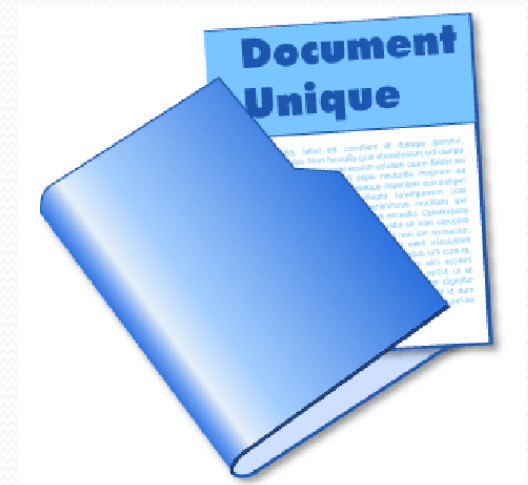
V3.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
[licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique](#)
[3.0 non transposé.](#)

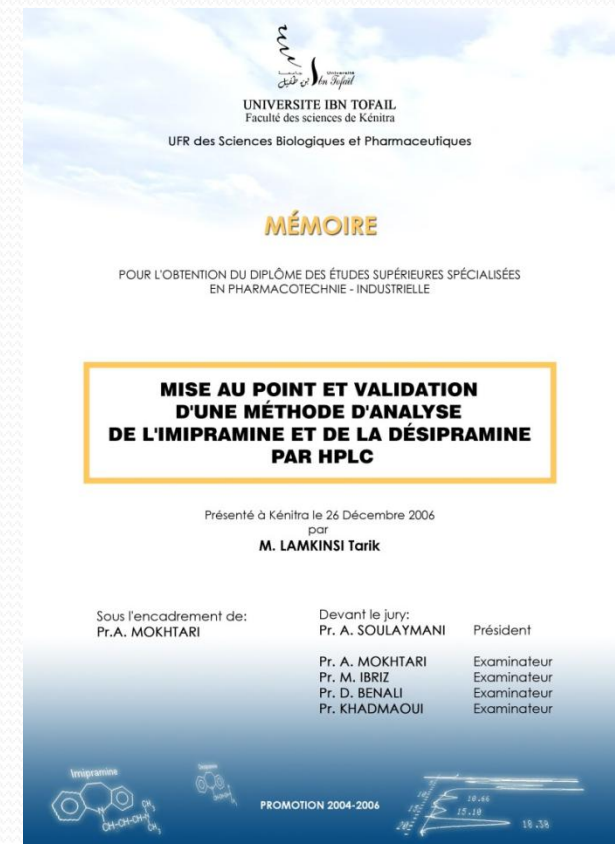
Structure d'un document

- Page de garde
- Remerciements/avertissements/**avant-propos**
- **Sommaire**
- Préface ← Structure et convention du document
- **Corps du document**
- **Annexes**
- **Bibliographie**
- Table des illustrations/glossaire/index
- Table des matières



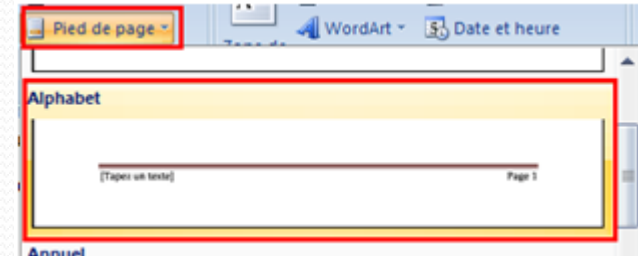
Mise en page du document

- Page de garde :
 - Nom du projet
 - Type de document
 - Auteur(s)/informations sur la société
 - Date
 - Pas de pied de page ou d'en-tête



Mise en page du document

- Pied de page :
 - Nom des **auteurs**
 - **Nom du projet**
 - **Numérotation** complète :
 - Exemple : 8/36



- Appliquer les **règles de typographie française**
- Respecter une **charte typographique** unique
- Justifier le texte

Convention typographique

Le document est en principe écrit en Times New Roman, police 12.
Le code source ou les termes informatiques sont écrits en *Times New Roman, police 11, italique*.
Les mots clés sont écrits en Times New Roman, police 12, **gras**.

Les nombreuses galeries CSS existantes rassemblent et mettent en vitrine les sites internet possédants des designs "séduisants". Certaines galeries sont très populaires et vous enverront des milliers de visiteurs si votre blog est accepté, d'autres, plus modestes (et copiant bien souvent les plus grandes) vous apporteront quelques visiteurs, mais c'est déjà ça.

Texte justifié

Les nombreuses galeries CSS existantes rassemblent et mettent en vitrine les sites internet possédants des designs "séduisants". Certaines galeries sont très populaires et vous enverront des milliers de visiteurs si votre blog est accepté, d'autres, plus modestes (et copiant bien souvent les plus grandes) vous apporteront quelques visiteurs, mais c'est déjà ça.

Texte aligné à gauche

Sommaire vs table des matières

Sommaire

- Placé en **début** de document
- Présente les **grandes têtes** de chapitres (sans détail)
- En principe, ne mentionne pas la bibliographie, l'index, les annexes, etc.
- Ne comporte pas forcément de renvois de pages (rarement)

Table des matières

- Placée en **fin** de document
- Présente le détail de **toutes les subdivisions**
- Mentionne **tout** : bibliographie, l'index, les annexes, etc.
- Comporte obligatoirement des **renvois de page**

I	Partie 1	1
1	Chapitre 1	3
1.1	Une section avec un nom méga mais alors vraiment méga trop giga long qui dépasse	3
1.1.1	Une sous section	3
1.1.2	Une sous section	3
2	Chapitre 2	5
2.1	Une section	5
2.1.1	Une sous section	5

Méthode de classification

- Méthode **numérique** :
 - 1, 1.1, 1.2, 1.2.1, etc.
- Méthode **sectionnelle** :
 - Partie I, Titre I, Chapitre I, Section I, &1, A., a., etc.
- Méthode **traditionnelle** :
 - I., 1., A., a), etc.

1	Sommaire	
2	ANNEXE 1 : Principe généraux de la mécanique du rotor principale	3
3	ANNEXE 2 : Détermination des actions mécaniques des pales sur le moyeu rotor	3
3.1	Notice de calcul	3
3.1.1	Définition des repères et paramétrage	4
3.1.2	Equilibre du système (axe de la pale+pale)	5
3.1.2.1	Modélisation des actions mécaniques	6
3.1.3	Calculs des quantités cinétiques	15
3.1.3.1	Accélération du centre de gravité de la pale	15
3.1.3.2	Moment dynamique	16
3.1.3.2.1	Inertie de la pale	16
3.1.3.2.2	Calcul du moment cinétique	17
3.1.3.2.3	Calcul du moment dynamique	18
3.1.4	Résolution par le principe fondamental de la dynamique	20
3.1.5	Equilibre du moyeu rotor	22
3.2	Résultat du programme Maple	24
3.2.1	Cas « sans vitesse induite »	24
3.2.2	Cas « avec vitesse induite »	24
3.3	Le programme Maple	29
4	ANNEXE 3 : Programme SIMMECHANICS permettant de modéliser le drone en vol hélicoptère	29

Références et glossaire

- Respect des **abréviations, sigles, symbole** et **unités**

Normes internationales, nationales ou agréées par des organismes scientifiques

- Références :

- **Notes :**

- Définissent les termes qui demandent explication
 - En bas de page de leur **première apparition**
 - Numéro de la note en **exposant**

Par exemple : Internet¹

- Citations (provenant d'une **autre publication**) :

- Entre **guillemets**, suivies du l'**auteur** et de la **date** de publication

- Renvoi :

- Références à des éléments (titre, tableau, etc.) du document

- **Glossaire** (ou table des références) :

- Synthèse des différentes notes du document

Illustrations

- **Graphiques**, cartes, tables, **tableaux**, équations, etc.
- Position :
 - Avant : tables, tableaux, équations
 - Après : graphiques, cartes
- **Légende** :
 - Aussi brève que possible
 - Écrite en **italique**
 - Précédée de son **numéro** d'ordre en chiffre arabe
 - Présente dans la **table des illustrations**

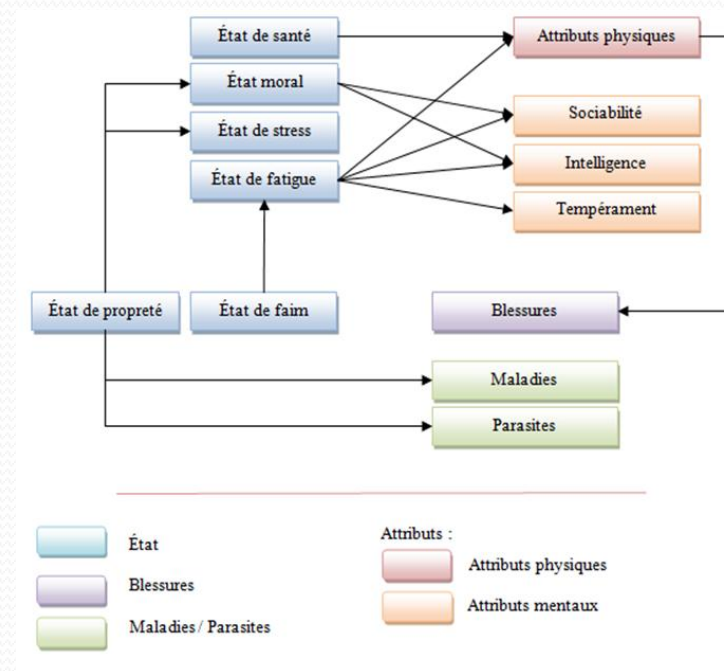


Figure 1 – Diagramme d'influence des attributs physiques d'un cheval par ses états

Figure 1 – Diagramme d'influence des attributs physiques d'un cheval par ses états

Quelques règles de typographie

Française

- MAJUSCULES ACCENTUÉES
- Paragraphes et alinéas ($\neq$ retrait d'alinéas)
- Ponctuation : ... , . - ; ? : « » () []
- Titres :
- M^{lle} M^{me} M^{mes} M. ($\neq$ Mr) MM. M^e
- Abréviations : réf. bd SVP
- Jour de la semaine, mois : lundi décembre
- Divers : etc. 2^e 2nd
- Tirets $\neq$ trait d'union
- Veuve, orpheline et orphelin : à éviter

Anglo-Saxonne

- Retrait d'alinéa pavé

; ? :

Miss Mrs Mr Messrs

Cadratin ?

Bibliographie

Beaucoup d'éléments peuvent être optionnels

- Documents électroniques :

Nom, Prénom de l'auteur. Date de publication. *Titre : Sous-titre*. Edition (ou version). Publication (lieu : éditeur). Désignation de livraison s'il y a lieu. Type de support. Adresse URL. Date de dernière consultation.

Filière Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC) du
Département des Sciences de l'Information et de la Communication. Mise à
jour : le 08-08-2000. *Rédaction d'une bibliographie et des citations
bibliographiques : Quelques conseils et règles à l'attention de nos étudiants.*
Site Web sur INTERNET. <<http://www.ulb.ac.be/philo/infodoc/biblio.html>>.

- Documents classiques :

Nom de l'auteur, Prénom. Année de publication. *Titre : Sous-titre*. Numéro et nature de l'édition s'il y a lieu. Titre de la collection et numéro du document dans la collection. Publication (lieu : éditeur). Nombre de pages.

Organisation Internationale de Normalisation. 1987. *Norme internationale ISO 690 : 1987(F), Documentation : références bibliographiques : contenu, forme et structure. 2^{ème} édition.* Genève : ISO. 11p.

Aller plus loin

- Bibliographies d'articles ou de thèses
- Différence entre sommaire, plan et table des matières
- Utilisation de chiffres ou d'unités dans un document
- Règles de typographie avancées

Liens

- Documents électroniques :
 - http://www.bibhost.ulb.ac.be/BST/Regles_v2_2a.pdf
- Documents classiques :
 - Cours :
 - John Laird. *Game Development Process*.
 - Ernest W. Adams. *The Game Treatment Document*.
 - Mark Baldwin. *Game Design Document Outline*.
 - Frédéric Devernay. *Conception et évaluation d'IHM*.
 - Michèle Vermillière. *Technique de communication écrite & orale*.

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot

mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

- Vincent Artaud

Cours en ligne sur : mickael.martin.nevot.free.fr

