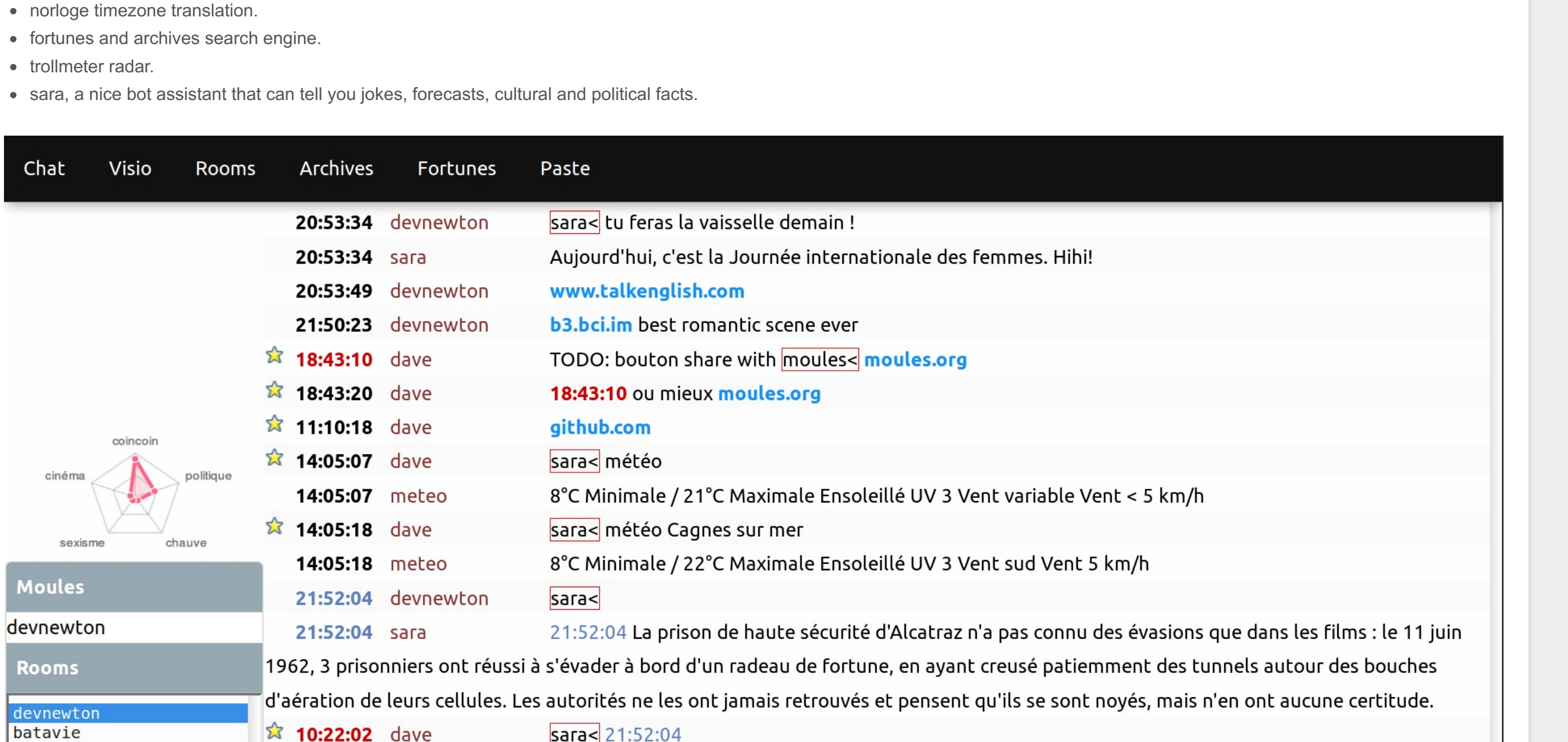
devnewton.bci.im

2017-03-12

jb3 1.0

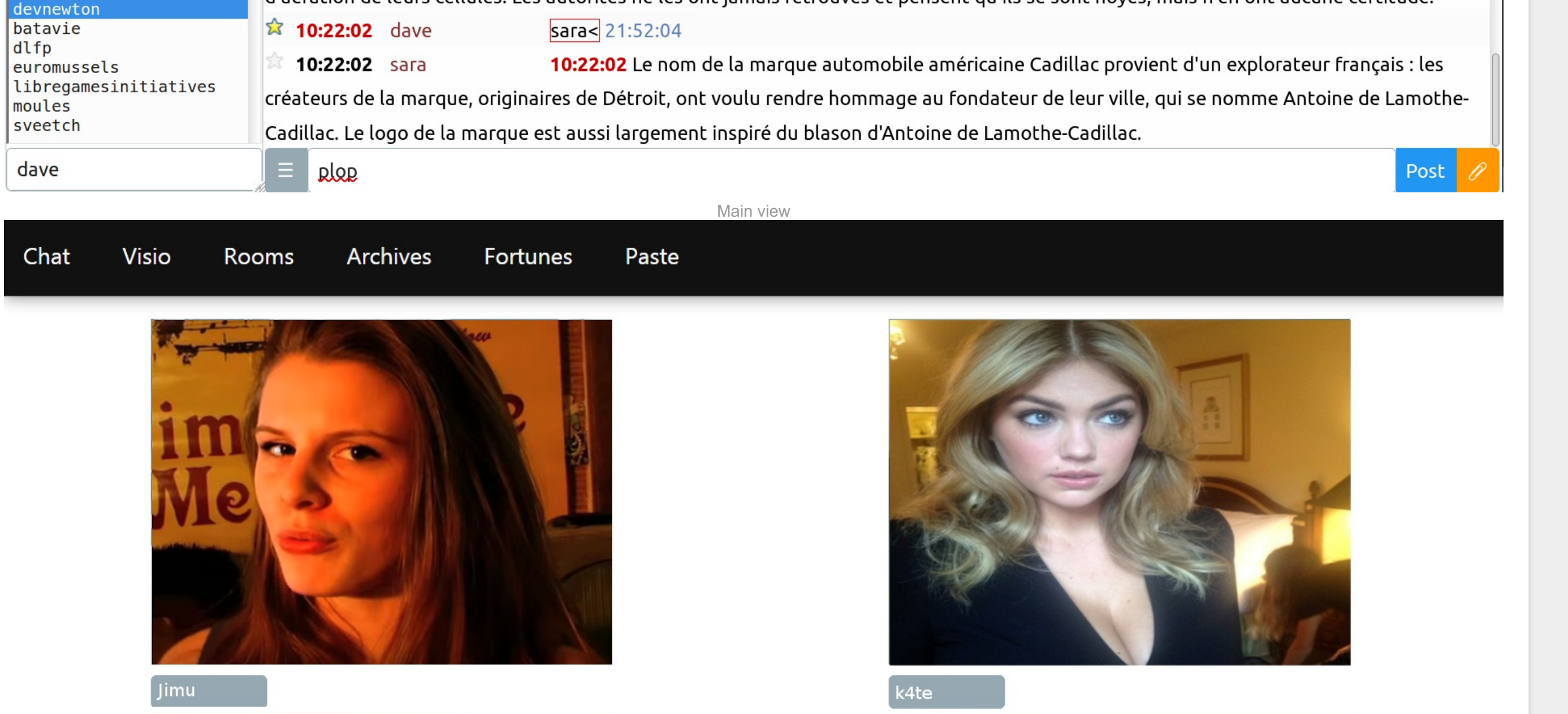
I have released jb3 1.0, a webapp designed to include every feature needed by a modern mouling solution:

- bouchot with XML, TSV and Websocket/JSON backends.
- b2b with out the box alive tribune support: Batavie, Dlfp, Euromussels and Sveetch.
- responsive coincoin with a cool paster: file upload, multiline text, audio record, image drawing, emoji and totoz search.
- multi user webcam visio conference.
- norloge timezone translation.
- fortunes and archives search engine.
- trollmeter radar.
- sara, a nice bot assistant that can tell you jokes, forecasts, cultural and political facts.

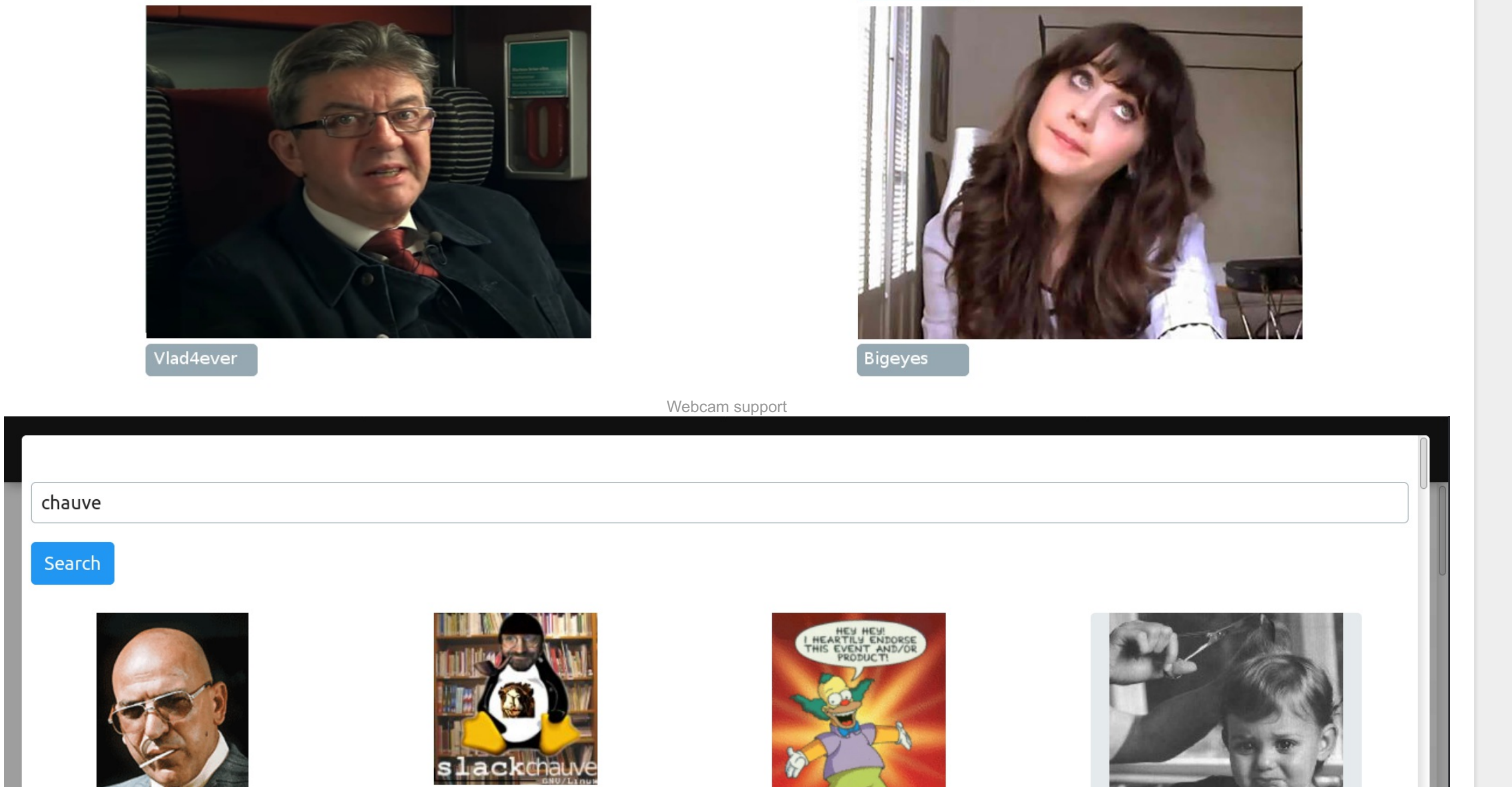

Chat
Visio
Rooms
Archives
Fortunes
Paste
coincoin
cinéma
politique
sexisme
chauve
Moules
devnewton
Rooms
devnewton
batavie
dlfp
euromussels
libregamesinitiatives
moules
sveetch
dave
plop
Post

20:53:34 devnewton sara< tu feras la vaisselle demain !
20:53:34 sara Aujourd'hui, c'est la Journée internationale des femmes. Hihi!
20:53:49 devnewton www.talkenglish.com
21:50:23 devnewton b3.bci.im best romantic scene ever
18:43:10 dave TODO: bouton share with moules< moules.org
18:43:20 dave 18:43:10 ou mieux moules.org
11:10:18 dave github.com
14:05:07 dave sara< météo
14:05:07 meteo 8°C Minimale / 21°C Maximale Ensoleillé UV 3 Vent variable Vent < 5 km/h
14:05:18 dave sara< météo Cagnes sur mer
14:05:18 meteo 8°C Minimale / 22°C Maximale Ensoleillé UV 3 Vent sud Vent 5 km/h
21:52:04 devnewton sara<
21:52:04 sara 21:52:04 La prison de haute sécurité d'Alcatraz n'a pas connu des évasions que dans les films : le 11 juin 1962, 3 prisonniers ont réussi à s'évader à bord d'un radeau de fortune, en ayant creusé patiemment des tunnels autour des bouches d'aération de leurs cellules. Les autorités ne les ont jamais retrouvés et pensent qu'ils se sont noyés, mais n'en ont aucune certitude.
10:22:02 dave sara< 21:52:04
10:22:02 sara 10:22:02 Le nom de la marque automobile américaine Cadillac provient d'un explorateur français : les créateurs de la marque, originaires de Détroit, ont voulu rendre hommage au fondateur de leur ville, qui se nomme Antoine de Lamothe-Cadillac. Le logo de la marque est aussi largement inspiré du blason d'Antoine de Lamothe-Cadillac.

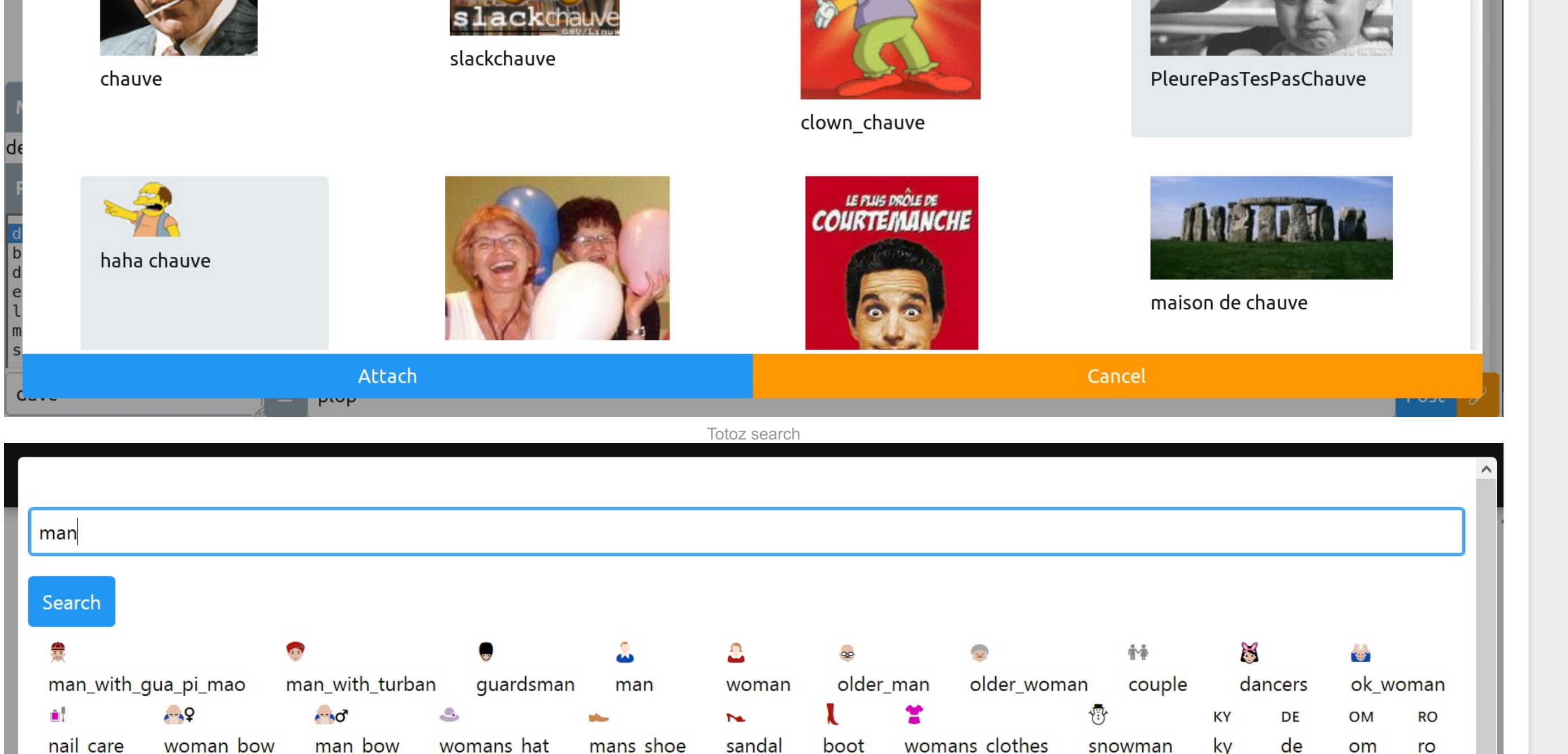
Main view


Chat
Visio
Rooms
Archives
Fortunes
Paste
Jimu
k4te
Vlad4ever
Bigeyes

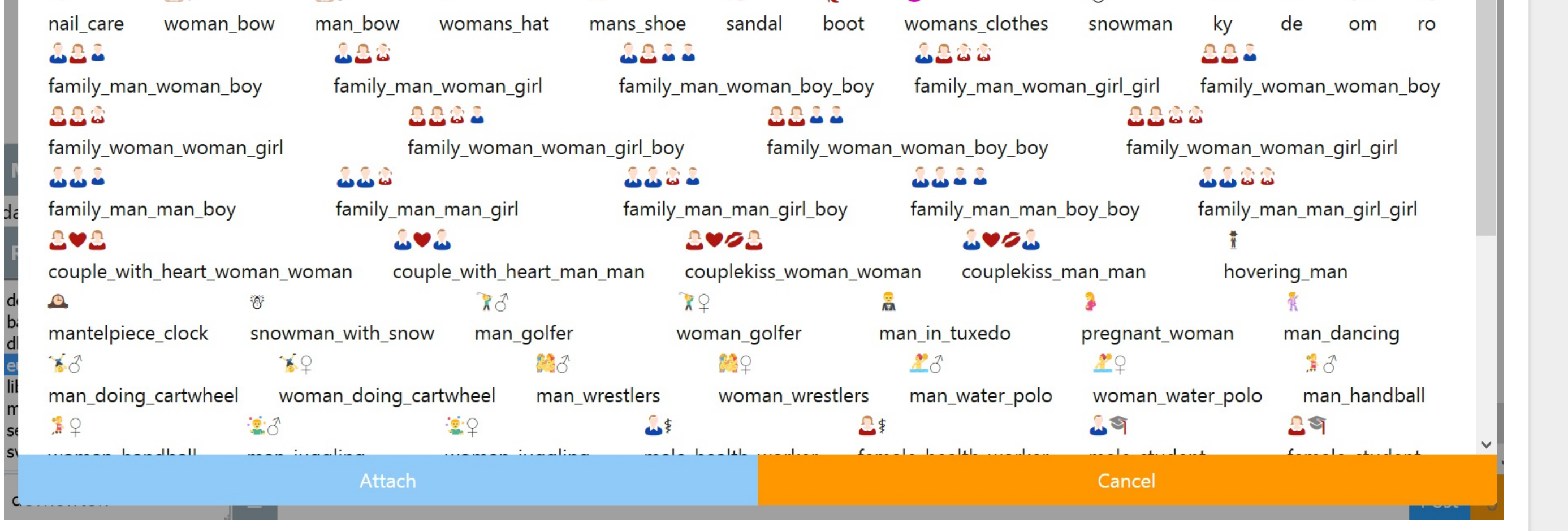
Webcam support


chauve
Search
chauve
slackchauve
clown_chauve
HEY HEY! I HEARTILY ENDORSE THIS EVENT AND/OR PRODUCT!
PleurePasTesPasChauve
haha chauve
LE PLUS DRÔLE DE COURTEMANCHE
maison de chauve
Attach
Cancel

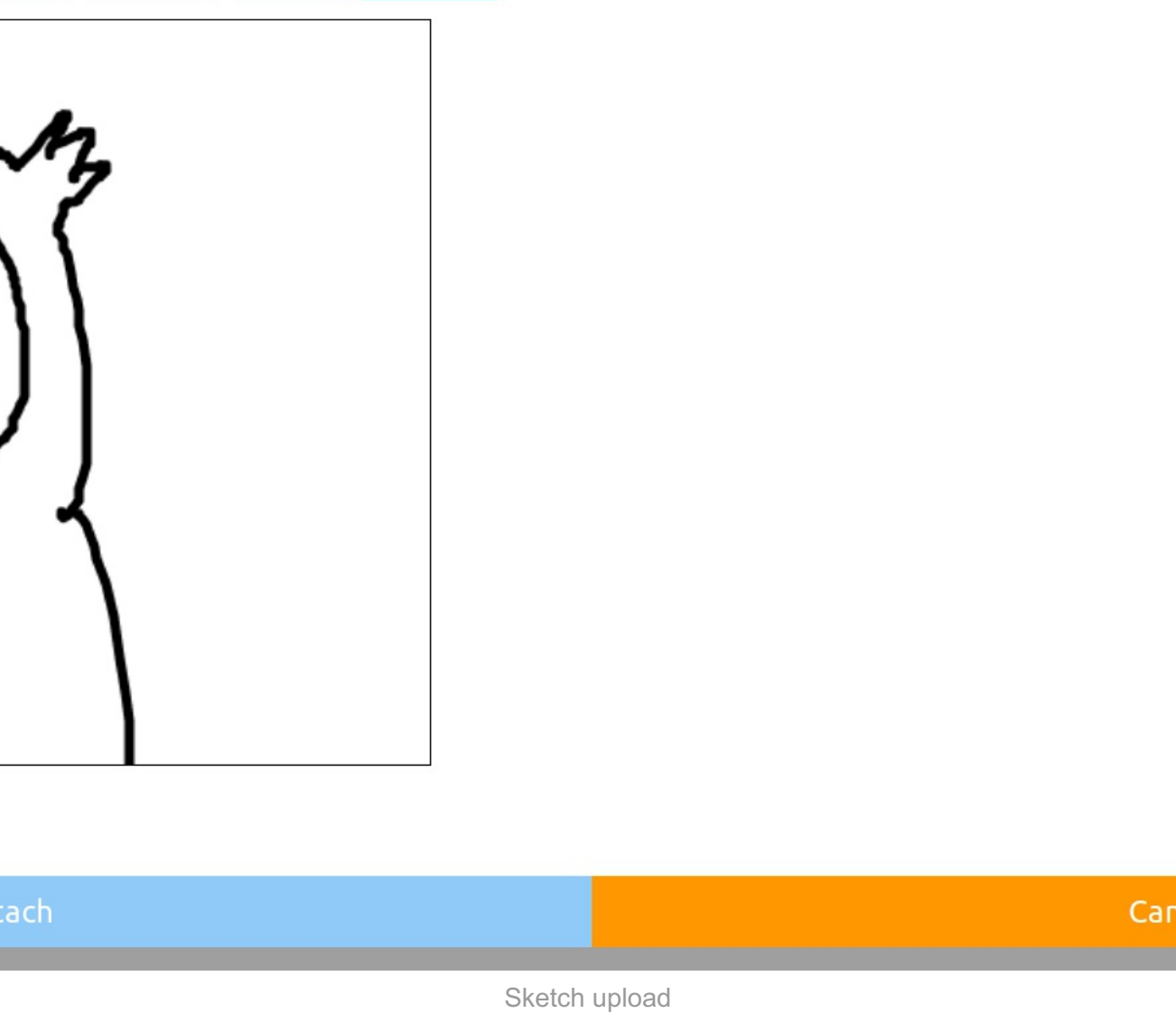
Totoz search


man
Search
man_with_gua_pi_mao
man_with_turban
guardsman
man
woman
older_man
older_woman
couple
dancers
ok_woman
nail_care
woman_bow
man_bow
womans_hat
mans_shoe
sandal
boot
womans_clothes
snowman
ky
de
om
ro
family_man_woman_boy
family_man_woman_girl
family_man_woman_boy_boy
family_man_woman_girl_girl
family_woman_woman_boy
family_woman_woman_girl
family_woman_woman_girl_boy
family_woman_woman_boy_boy
family_woman_woman_girl_girl
family_man_man_boy
family_man_man_girl
family_man_man_girl_boy
family_man_man_boy_boy
family_man_man_girl_girl
couple_with_heart_woman_woman
couple_with_heart_man_man
couplekiss_woman_woman
couplekiss_man_man
hovering_man
mantelpiece_clock
snowman_with_snow
man_golfer
woman_golfer
man_in_tuxedo
pregnant_woman
man_dancing
man_doing_cartwheel
woman_doing_cartwheel
man_wrestlers
woman_wrestlers
man_water_polo
woman_water_polo
man_handball
Attach
Cancel

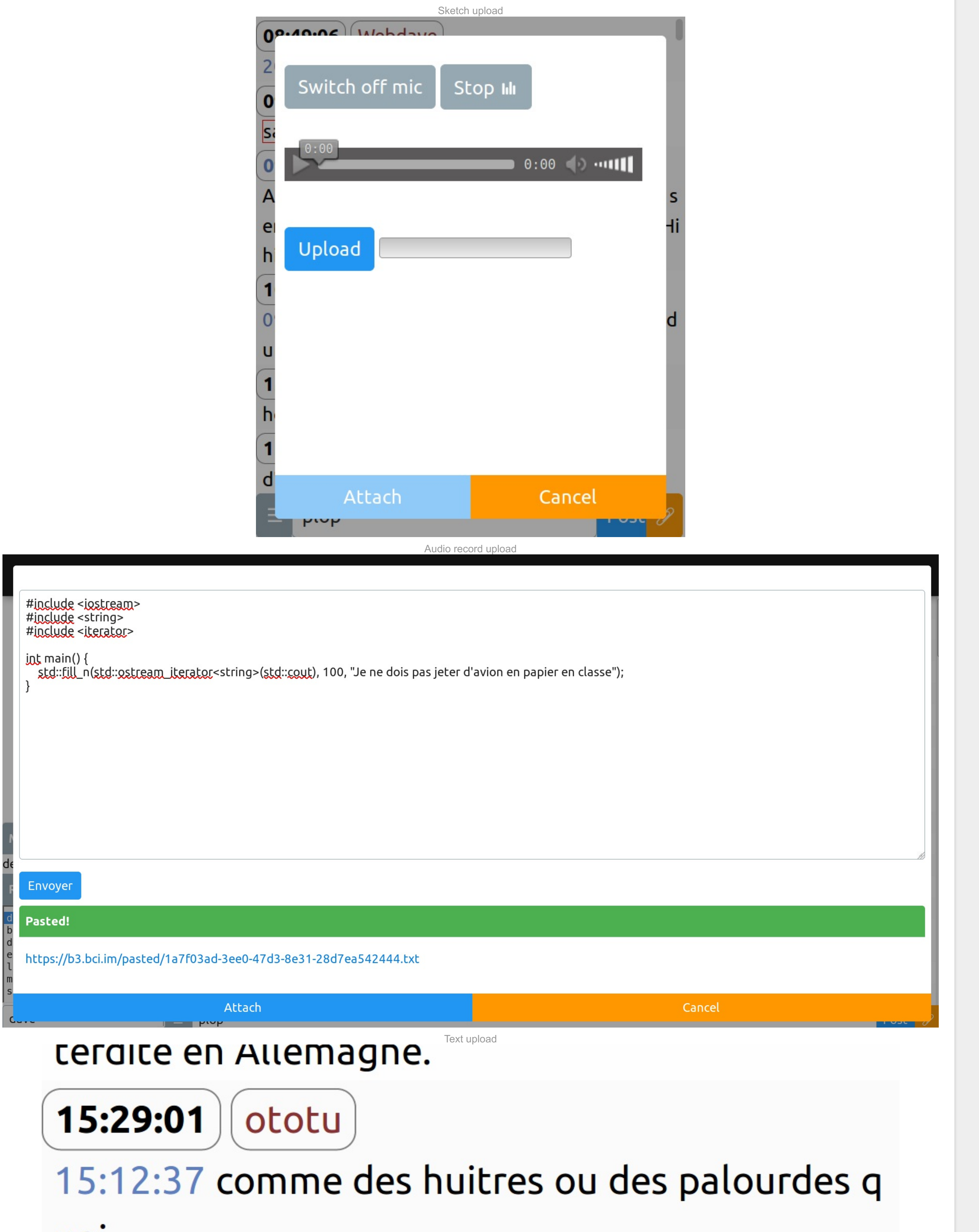
Emoji search


Parcourir…
Aucun fichier sélectionné.
small
Clear
Upload
Attach
Cancel

Sketch upload


Switch off mic
Stop
0:00
0:00
Upload
Attach
Cancel

Audio record upload

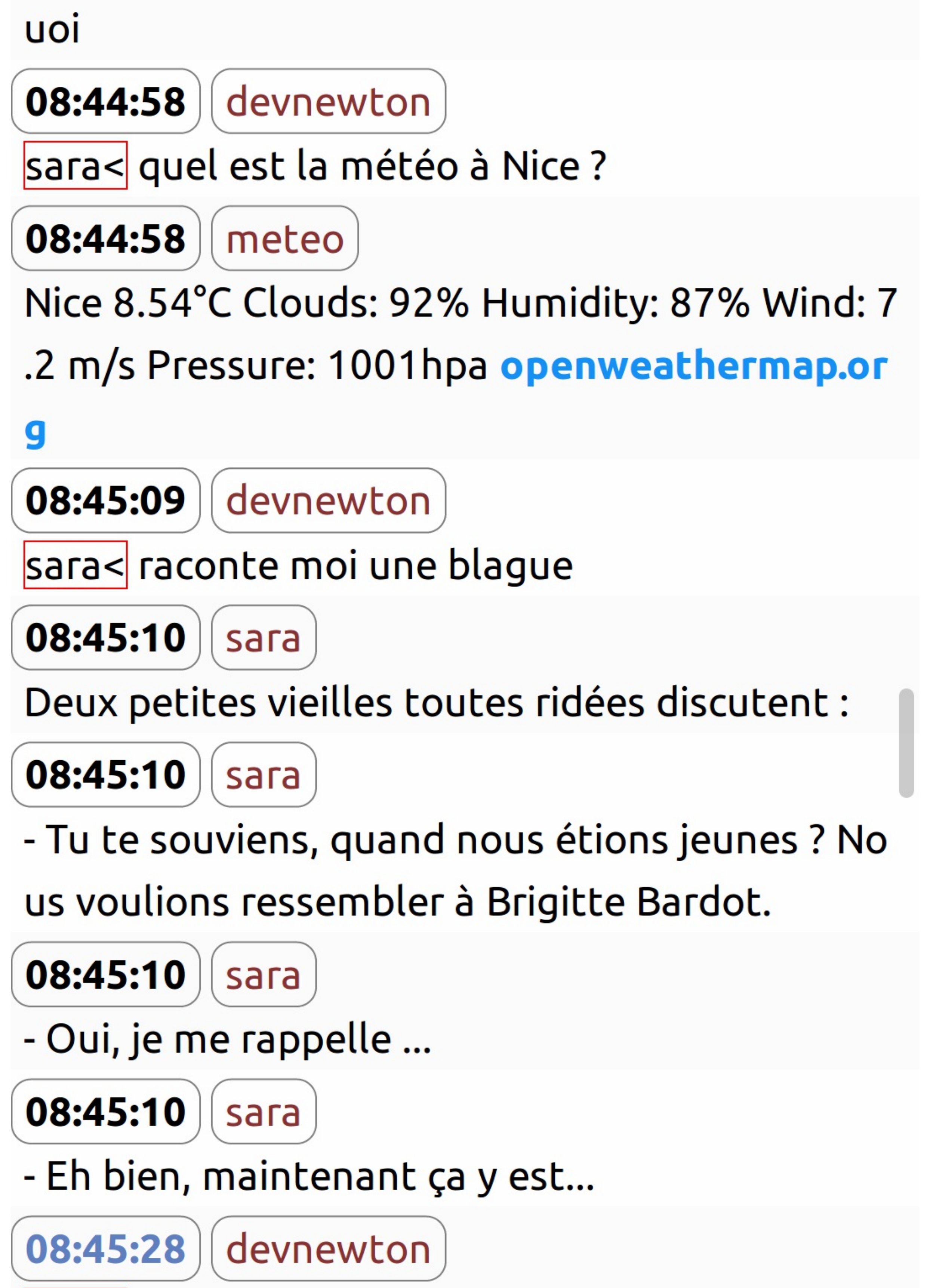


```
#include <iostream>
#include <string>
#include <iterator>

int main() {
   std::fill_n(std::ostream_iterator<string>(std::cout), 100, "Je ne dois pas jeter d'avion en papier en classe");
}
```

Envoyer
Pasted!
https://b3.bci.im/pasted/1a7f03ad-3ee0-47d3-8e31-28d7ea542444.txt
Attach
Cancel

Text upload



terdite en Allemagne.
15:29:01 ototu
15:12:37 comme des huitres ou des palourdes quoi
08:44:58 devnewton
sara< quel est la météo à Nice ?
08:44:58 meteo
Nice 8.54°C Clouds: 92% Humidity: 87% Wind: 7.2 m/s Pressure: 1001hpa openweathermap.org
08:45:09 devnewton
sara< raconte moi une blague
08:45:10 sara
Deux petites vieilles toutes ridées discutent :
08:45:10 sara
- Tu te souviens, quand nous étions jeunes ? Nous voulions ressembler à Brigitte Bardot.
08:45:10 sara
- Oui, je me rappelle ...
08:45:10 sara
- Eh bien, maintenant ça y est...
08:45:28 devnewton
sara< parle moi du programme de Mélénchon

Mobile main view

#jb3 moules

Share

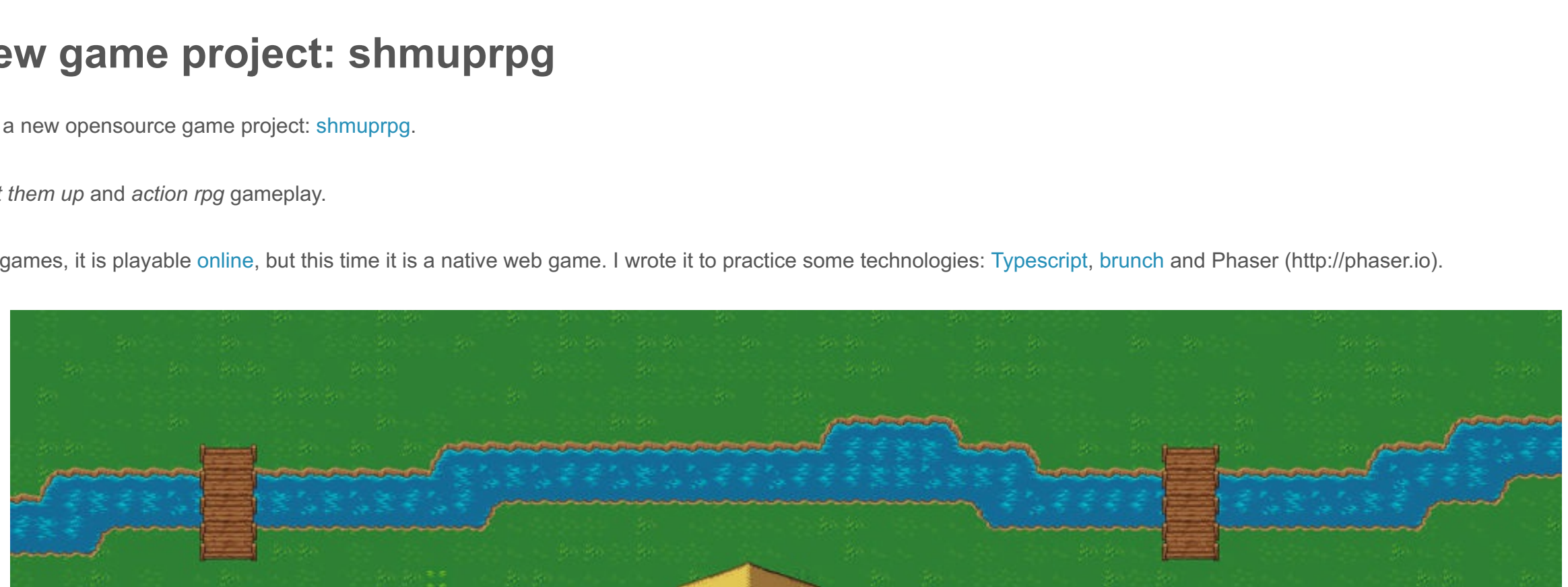
2016-11-03

My new game project: shmuprpg

I'm starting a new opensource game project: shmuprpg.

It mix *shoot them up* and *action rpg* gameplay.

Like all my games, it is playable online, but this time it is a native web game. I wrote it to practice some technologies: Typescript, brunch and Phaser (http://phaser.io).


What a beautiful day! I do not regret leaving the magic university to live in this farm with my wife, Clementine.
A

Shmuprpg screenshot

#jeux

Share

2016-11-03

Launching play.bci.im

I made a website play.bci.im where you can play all my games in a web browser (no installation, no account…).

#jeux

Share

2016-11-03

Migrating blog from Drupal to Hexo

My old blog is still accessible here for a while.

Share

2014-07-07

RMLL 2014

Ce week end, je présentais aux Rencontres Mondiales du Logiciel Libre Newton Adventure et Ned et les maki en compagnie de al.jes, producteur intermittent du spectacle du second, avec trois objectifs:

- faire la promotion du platformer rotatif et du sokoban au goût de poisson cru.
- observer le comportement et les réactions des joueurs.
- rencontrer d'autres âmes perdues au nom de la liberté logicielle.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les circonstances n'étaient favorables à la réalisation du premier.

Notre stand, placé en retrait loin du passage, au dessus d'une bouche d'égoût, coincé entre une barraque à frites et des toilettes publiques avait bien du mal à attirer un autre public que les habitants typiques du centre ville de Montpellier, consommateurs de stupéfiants et punks à chien, certes sympathiques, mais venant plus par intérêt pour l'emprunt définitif de biens matériels que par passion vidéoludique.

Les vents violents de la ville de Georges Freches nous aidaient parfois à attirer un peu de monde en chassant les odeurs, mais nous compliquaient aussitôt la tâche en renversant nourritures et boissons sur nos claviers, en emportant les affiches imprimés à prix d'or par notre graphiste bien aimée ou encore en faisant s'effondrer les panneaux sur nos rares visiteurs.

Notre prévoyance nous a permis toutefois d'éviter les sorts moins enviables de nos amis de Salut à Toi dont le stand a été emporté à une altitude suffisante pour provoquer l'intervention de la force de défense antiaérienne ou de nos collègues de l'Aful qui ont du dormir dehors blottis entre punks et chiens tel Jésus dans sa crèche suite à un léger problème de réservation de chambre. Je ne féciliterais jamais assez al.jes d'avoir pris un hôtel sérieux et des sacs de sable lestés de plombs.

C'était la première fois que je voyais le leader charismatique des GGP et j'ai été très surpris: 1m80, blond au regard bleu d'acier plein de vie, il était exactement tel que je me l'étais imaginé!

Même s'il a fait fuir la moitié des visiteurs en hurlant BONJOUR sur un ton de waffen SS contrarié, notre VRP aryen a noté avec une rigueur allemande les compliments, critiques et rapports de bug des rares courageux à avoir pris les manettes disposées de façon à inciter les joueurs à essayer nos créations. Les analyses statistiques et qualitatives sont en cours, les conclusions devraient être disponibles dans la semaine.

Outre notre stand, nous avons eu le temps de parcourir rapidement le reste des exposants et découvrir de très beaux projets comme Medintux (un logiciel de fichage des malades au bénéfice des assurances santé) ou Openpandora (une sorte de Gamegear libre).

Entre un radotage de RMS et un concours de mise en chanson des plus belles revues de presse de l'APRIL, nous avons même eu le temps de participer à une émission de radio malheureusement interrompu par un orage. Si l'ingénieur du son a pensé à appuyer sur "save" avant d'être frappé par la foudre, elle sera bientôt en ligne.

Peut être même avant que mon train arrive à destination: j'écris ses lignes pour passer le temps. Et du temps j'en ai: après avoir du ralentir à cause d'un panneau de signalisation lui aussi foudroyé, un arbre s'est suicidé sur les voies obligeant le conducteur à le débiter avec son canif. Une alerte à la bombe et une grève des portes bagages obligeant à la conduite à vue ayant suivi, j'envisage de braquer le service restauration avec ma brosse à dent pour survivre jusqu'à la semaine prochaine - date estimée de notre arrivée.

Share

2014-05-17

Jnuit, une bibliothèque pour créer des interfaces pour les jeux

J'ai créé jnuit, une bibliothèque pour créer des interfaces graphiques pour les jeux avec Java/lwjgl.

Pour créer mes jeux, j'ai suivi le conseil d'un article célèbre dans le milieu, Write Games, Not Engines, qui explique en gros qu'il est beaucoup plus efficace de se concentrer sur la réalisation d'un jeu spécifique plutôt que de tenter de créer un moteur générique.

Ce principe m'a beaucoup aidé, mais aujourd'hui j'ai du mal à maintenir du code pour mes deux jeux, j'ai donc décidé de factoriser petits à petits leurs parties communes dans des bibliothèques réutilisables:

- le chargement des niveaux créés avec Tiled: libtiled-jpurexml.
- la gestion des menus et des configuration: jnuit.

jnuit

jnuit est une bibliothèque de composant pour la création d'interfaces homme-machine pour les jeux vidéos. Elle tient compte des contraintes suivantes:

- un joueur peut utiliser un clavier, une souris, un écran tactile, une manette ou une combinaison des quatre.
- les manettes peuvent être très différentes: joystick, gamepad, stick arcade… Le nombre d'axes, leurs orientations, le nombre de boutons sont très divers.
- il faut s'intégrer dans la boucle d'évènement d'un jeu.

Pour cela, j'ai réalisé jnuit suivant un modèle très simple avec seulement quelques concepts:

- widget: l'élément de base de l'interface.
- layout: des widgets destinés à en contenir d'autres.
- curseur: un focus sur un widget qui peut être déplacé.
- peu d'événements: déplacement du curseur, "ok", "annuler".

Sur cette base, j'ai implémenté des widgets génériques (select, toggle, label…) et spécifiques (configuration des clavier/souris/manettes, réglages du son, changement de la résolution, de la langue…).

Demo

Voici un exemple simple en image et en vidéo:

Your browser does not support the webm tag.

Créer son propre jeu en une commande!

Cet exemple est ce que l'on obtient en utilisant l'archetype maven que j'ai créé pour l'occasion et qui permets de démarrer un projet de jeu vidéo moderne (injection de dépendances, système d'entités, GUI complète, génération de paquets/installeurs pour la plupart des OS…) avec une simple commande:

```
mvn archetype:generate -DarchetypeGroupId=im.bci -DarchetypeArtifactId=jnuit-archetype -DarchetypeVersion=LATEST -DgroupId=comycompagny.superb
```

Ensuite pour apprendre l'api, il suffit de consulter les exemples et la javadoc (fournit avec les livrables récupérés par maven).

Exemples de code

Note: pour ces exemples, il faut considérer que l'on a déjà créé deux objets toolkit et root. Leur création étant dépendante de l'API graphique utilisée (pour l'instant seulement lwjgl, mais je prévoie des portages sur playn), je ne la détaille pas ici.

Hello world

```
Label hello = new Label(toolkit, "Hello world!");
root.show(hello);
```

Formulaire simple avec un layout de type "table"

```
Table table = new Table(toolkit);
table.setBackground(new ColoredBackground(0, 0, 0, 1));
table.defaults().expand().fill();

Label fruitsLabel = new Label(toolkit, "Do you like fruits?");
table.cell(fruitsLabel);
Toggle fruitsToggle = new Toggle(toolkit);
table.cell(fruitsToggle);
table.row();

Label kindLabel = new Label(toolkit, "What kind?");
table.cell(kindLabel);
Select<String> kindSelect = new Select<String>(toolkit, Arrays.asList("banana", "apple", "orange"));
table.cell(kindSelect);
table.row();

table.cell(new Button(toolkit, "quit") {

    @Override
    public void onOK() {
        System.exit(0);
    }
}).colspan(2);

table.layout();

root.show(table);
```

Share

2014-05-17

Newton Adventure 1.15

Une nouvelle version de Newton Adventure est disponible. Elle apporte essentiellement des corrections de bugs et des améliorations du code, mais aussi quelques nouveautés:

- Un menu d'options entièrement refait avec jnuit, la bibliothèque que j'utilise aussi pour développer Ned et les maki.
- Le son sur la version web
- Un logo tout neuf.

Your browser does not support the webm tag.

Share

2014-01-16

Newton Adventure Bald Mod

Pour soutenir la cause des chauves dans le jeu vidéo, j'ai créé un mod spécial pour Newton Adventure afin de défendre le droit de cette minorité capillaire à être représentée dans les jeux vidéos de façon non caricaturale.

Share

2014-01-16

Newton Adventure sur Android et sur le web

J'ai profité des vacances de noël pour ~~manger trois fois mon poids par jour~~ faire une implémentation du moteur de Newton Adventure avec l'API PlayN. Celle-ci permets à partir d'une seule base de code Java de générer des applications desktop, android, ios et html5.

Newton Adventure est donc maintenant jouable via un navigateur web et sur Android.

Je n'ai pas pu compiler de version pour iPhone, car il faut posséder un Mac pour cela…

Share

2013-12-01

Newton et Ned aux JM2L 2013

Samedi 30 décembre 2013, je présentais les jeux Newton Adventure et Ned et les maki aux Journées Méditerranéennes des Logiciels Libres.

Avec un stand situé à l'entrée du salon et les deux jeux jouables, j'ai pu avoir un bon nombre de retours. Ceux-ci étaient plutôt habituels pour Newton Adventure, qui existe depuis plusieurs années: le jeu est facilement accessible et semble plaire (certaines personnes sont revenus faire une seconde partie), mais donne mal à la tête à certains et il y a une certaine attente pour une version mobile.

C'était la première sortie de Ned et les maki. La démo a été finalisé vendredi soir et permettait d'essayer quelques niveaux. Un peu perturbés par la vue en 3d isométrique, les joueurs trouvent leurs marques au bout d'un moment et ont beaucoup aimé les graphismes. La difficulté semble trop élevée: la moindre erreur demande de recommencer entièrement le niveau. Heureusement pour la prochaine version, il est prévu de pouvoir revenir en arrière.

Il est intéressant de noter que les deux jeux ne plaisent pas au même public: les plus âgés n'osent pas trop essayer Newton Adventure mais les enfants adorent alors que c'est plutôt l'inverse pour Ned et les maki.

Enfin j'ai vu sur des affiches que les RMLL seront à Montpellier l'an prochain, ce sera peut être le prochain salon de ces jeux!

Share

1 2 3 __('next') »

TAG CLOUD

jb3 moules jeux

ARCHIVES

March 2017
November 2016
July 2014
May 2014
January 2014
December 2013
October 2013
September 2013
August 2013
July 2013
March 2013
February 2013
January 2013
December 2012
June 2012
May 2012
March 2012
February 2012
December 2011
November 2011
January 2010

RECENT POSTS

jb3 1.0
My new game project: shmuprpg
Launching play.bci.im
Migrating blog from Drupal to Hexo
RMLL 2014

© 2017 Dave Newton
Powered by Hexo