

# **Rapport d'IHM de Projet Java**

MOISAN Romuald  
RÉAUX Renan  
ZOUAOUI Akim

# **SOMMAIRE**

**I - Présentation des designs**

**II - Justification des designs**

**III - Comparaisons avec d'autres possibilités**

# I - Présentation des designs

Les interfaces de notre projet restent globalement simplistes, dans le but de favoriser la lisibilité et l'appréhension du jeu.

La plupart d'entre elles sont des ensembles de boutons avec des choix inscrits sur ceux-ci ce qui permet une compréhension directe des actions que le joueur est capable d'effectuer.

## Exemple du menu de combat :



Tous les choix possibles sont donc présentés au joueur dès sa première expérience de jeu.

De plus, certaines informations supplémentaires comme les points de vie ou les points de mana sont également affichés pour pouvoir faire d'autres choix d'attaques par exemple.

L'interface qui accueille l'utilisateur dès sa première arrivée l'aide déjà à se familiariser avec les contrôles du jeu, et reste visible pour la totalité du gameplay.

Si le joueur n'est pas familier avec les commandes d'un jeu vidéo où l'on peut se déplacer librement, elles sont rappelées.

Movements : ZQSD | Interact/Confirm : SPACE | Pause : ESCAPE



Les niveaux du joueur sont importants pour avoir une idée de sa progression, ils sont donc affichés aussi.

L'expérience manquante pour atteindre un prochain niveau est également montré pour donner une idée de progrès et un sens de gratification une fois le niveau passé.

## Keys:0

Les clés sont des éléments importants dans le jeu car elles permettent de débloquer certaines zones qui sont inaccessibles sans celles-ci. Ce qui permettra éventuellement de finir le jeu.

Finalement, en jeu l'interface ressemble à une capture comme ci-dessous.



En dehors de la phase d'exploration, on peut utiliser ces mêmes boutons pour la phase de combat, car tous les boutons sont accessibles grâce à une navigation au clavier.

Chaque nouvelle navigation renverra une "réponse" à l'utilisateur pour savoir où il est dans sa sélection : cette "réponse" est un mélange de changements de couleurs et de léger "encadrement" ou "soulignage" comme on le voit ci-dessous.

Les choix sont suffisamment clairs pour qu'une première expérience de jeu soit la plus simple possible en termes de navigation.

On remarque une légère séparation entre les endroits "clés" de l'interface (ici le choix d'attaque) et les statistiques de notre personnage ainsi qu'un bouton retour si jamais on voudrait changer d'avis sur un choix précédemment fait.



De même pour l'interface à la sélection du bouton "potion", le joueur aura un retour clair sur ce dont il dispose avec du texte écrit et une impossibilité d'aller plus loin s'il n'a pas de potion. (comme ici)

On voit qu'il n'y a pas le nombre de points de vie de l'ennemi mais uniquement une barre de vie. Ce choix est pour éviter une victoire trop évidente et prédictible.

## **II - Justification des designs**

Comme dit précédemment, tous les contrôles sont présentés à l'utilisateur pendant le gameplay lui-même, ce qui permet de jouer directement sans avoir à lire des explications qui sont souvent lourdes et cassent le rythme du jeu.

Une fois en combat, toute l'interface matérialisée par des boutons permet une navigation simple pour n'importe quelle personne ayant un peu l'habitude de surfer sur internet. En effet, tous les boutons et petits logos nous accompagnent dans tous les types d'interfaces et celle de notre jeu ne fait pas exception.

Se servir des mêmes touches (ZQSD) pour déplacer et le joueur et pour changer de choix semble suffisamment naturel puisqu'il s'agit de l'équivalent de positionnement des doigts pour les flèches directionnelles (mais pour la main gauche).

La touche d'interaction est sur la barre espace car elle est facilement accessible avec la même main ou alors avec l'autre main si l'on souhaite.

En termes de palette de couleurs et de designs graphiques, nous avons gardé une certaine sobriété avec des couleurs peu fortes pour ne pas que cela empiète sur les graphismes principaux du jeu (surtout quand l'on est dans le monde).

Souvent les couleurs vertes représentent les points de vie, bleu le mana (ou l'expérience), et rouge les dégâts (ou points de vie manquants), c'est une sorte de "norme" implicite instaurée dans la plupart des jeux vidéos, et nous l'avons suivie.

Un rapide menu de bienvenue dans lequel on peut choisir sa classe nous offre quelques informations (mais juste le nécessaire) quant à l'objectif que le joueur doit atteindre pour finir le jeu. Le reste des mécaniques de jeu (notamment le système de combat et éventuellement d'autres attaques / objets) sont à découvrir en jeu directement, ce qui offre une expérience plus ludique.

### **III - Comparaisons avec d'autres possibilités**

Une possibilité évidente serait une navigation dans le menu de combat à l'aide de la souris, les boutons sont des objets que l'on a l'habitude de croiser sur internet et sur lesquels on a facilement tendance à cliquer. Nous avons opté d'éventuellement l'implémenter, mais ce n'est pas spécialement intéressant puisque la souris ne serait utile que pour cette situation dans le gameplay du jeu, ce qui réduit l'ergonomie.

Comme dit dans la section précédente, il était possible de mettre à disposition un "livre de règles" dans le menu pause, ou le menu de bienvenue, mais cette option n'a pas été retenue. En revanche, une autre option serait d'introduire les diverses mécaniques de jeu au fur et à mesure du jeu, comme une sorte de "tutoriel guidé" avant de nous laisser libre de nos décisions dans le jeu.

Ajouter plus de petites icônes plutôt que des descriptions avec des lettres pour certaines parties de l'interface (notamment les potions, les boutons pour attaquer ou pour les points de vie par exemple) pourrait également permettre une meilleure visibilité des fonctionnalités du jeu.