

Bilan

Projet DeViNT – SI3 2015/2016

Groupe 4

Aiello Axel

Morras Thomas

Prod'Homme Quentin

Steyer Antoine

Catégories d'utilisateurs du jeu : - Enfants - Ados - Adultes - MVBV - MVVR

Présentation

En arrivant à l'Institut Clément Ader, nous avons fait la connaissance des élèves et des professeurs de l'institut. Les élèves débordés d'enthousiasme de nous rencontrer et de jouer aux jeux que nous avons créés pour eux.

Dans un premier temps, pour chaque élève qui est venu tester notre jeu, nous leur avons fait une rapide présentation, tout d'abords de nous-même, ensuite du jeu avec ses règles, ses touches et son principe.

Ensuite nous leur avons fait tester certaines parties de notre jeu, que nous avons créés à part, à travers différents scénarios pour connaître leurs avis sur des points importants.

Et enfin nous les avons laissé lancer une partie et jouer avec notre dernière version du jeu pour leur plaisir car c'est ça le plus important pour nous, qu'ils puissent s'amuser.

Retour des élèves

Notre collecte d'information s'est basée avant tout sur les commentaires de l'utilisateur durant la session de jeu et ses réponses à nos questions. Nous avons eu des retours sur les points suivants :

Ergonomie

- D'un point de vue raccourcis claviers, les élèves ont signalé une ambiguïté entre l'utilisation de la touche Entrée et Espace.
- D'un point de vue visuel, les élèves ont signalé une mauvaise coordination entre les couleurs et des problèmes de contraste entre certaines d'elles.

Gameplay

- D'un point de vue déplacement de salle en salle, les élèves ont eu du mal à se repérer à cause de l'absence d'affichage d'orientation.
- D'un point de vue difficulté, les élèves ont qualifié la difficulté du jeu et des questions comme étant facile.

Commentaires généraux

- D'un point de vue scénario, les élèves ont bien apprécié le jeu ainsi que l'histoire.

Solutions apportées

Suite à notre visite de l'institut, qui a été très profitable car elle nous a permis de voir certains points à changer et les avis des élèves, nous avons trouvé les solutions suivantes :

Ergonomie

- D'un point de vue raccourcis claviers, nous avons décidé de ne pas cumuler la touche Entrée et Espace et de ne garder que la touche Espace.
- D'un point de vue visuel, nous avons décidé de revoir tous les sets de couleur.

Gameplay

- D'un point de vue déplacement de salle en salle, nous avons décidé de mettre en place un système de boussole.
- D'un point de vue difficulté, nous avons décidé de relever la difficulté du jeu et des questions.

Semaine n°16	<ul style="list-style-type: none"> - Rectifications suite aux commentaires des clients et professeurs, - Créer le système de calcul de score, - Créer les niveaux de difficulté - Créer les différentes cartes en Json ainsi que son parseur - Créer le système de salle bloquée - Corriger la carte pour les couleurs, les symboles, l'affichage partiel, la boussole.
Semaine n°17	<ul style="list-style-type: none"> - Changer les voix pour les faire nous-même, - Créer le système de sauvegarde de partie, - Créer de nouvelles énigmes
Semaine n°18	<ul style="list-style-type: none"> - Suite
Semaine n°19	<ul style="list-style-type: none"> - Nettoyer le code, - Finaliser le projet, - Vérifier le fonctionnement global, - Vérifier les tests, - Vérifier l'orthographe, - Confirmer l'envoi, - Tester le fonctionnement,