

Guide utilisateur
Diabète Game

Département : Informatique de gestion (HEG)
Module : 646-2 - Choix d'école

Auteurs : Zemrani Nadir
Cohu Rémi
Küng Jonathan
Baechler Stéphanie
Marques Antony
Professeurs : Cotting Alexandre
Schumacher Michael Ignaz
Classe : 607-3
Date : 14 décembre 2022

Table des matières

Introduction	1
Le jeu	1
L'accueil	1
Les déplacements	2
Le changement de scène	3
Le dialogue	4
Le score	5
Le sac à dos	5
Outils de mesure	6
Planning de la journée	7
Situation des patients	8
Contacts	9
Collection d'apprentissage	10
Notes	10
Bonnes pratiques	11

Table des figures

1	Menu d'accueil	1
2	Village	1
3	Paramètres	2
4	Mouvement du joueur à droite	2
5	Mouvement du joueur à gauche	2
6	Mouvement du joueur en bas	2
7	Mouvement du joueur en haut	2
8	Scène hors de la maison	3
9	Scène dans de la maison	3
10	Dialogue	4
11	Dialogue - Réponse libre	4
12	Dialogue - Choix unique	4
13	Dialogue - Choix multiple	5
14	Score	5
15	Sac à dos	6
16	Sac à dos - Outils de mesure	7
17	Sac à dos - Outils de mesure ne peut être utilisé	7
18	Sac à dos - Outils de mesure utilisé	7
19	Sac à dos - Planning de la journée	8
20	Sac à dos - Situations des patients	8
21	Sac à dos - Contacts	9
22	Sac à dos - Contact ne peut être appelé	9
23	Sac à dos - Contact appelé	10
24	Sac à dos - Collections	10
25	Sac à dos - Notes	11

Introduction

Ce projet d'étudiant.e.s est réalisé dans le cadre du module 642-6 Choix d'école de la HES-SO Valais Wallis pour le bachelor en Informatique de Gestion.

Toutes les informations sur les différents scénarios implémentés sont décrits dans un document Word annexe.

Le jeu

L'accueil

Lors du lancement du jeu, les utilisateurs accèderont au menu d'accueil

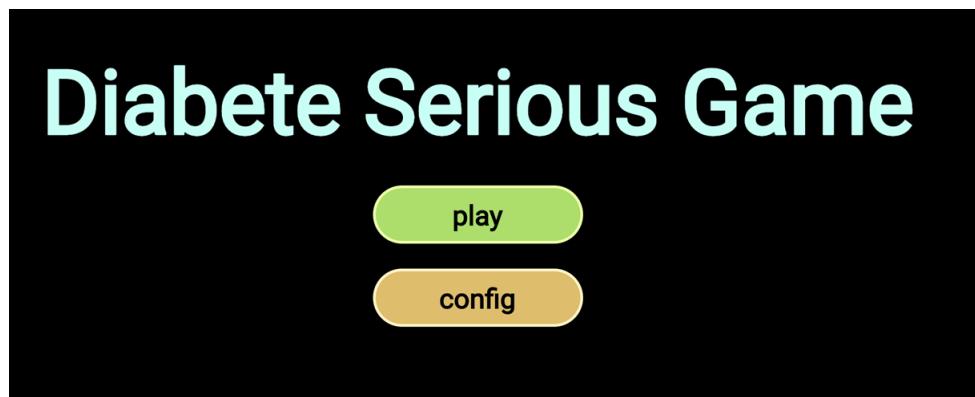


FIGURE 1 – Menu d'accueil

Depuis ce menu, un utilisateur peut soit accéder aux paramètres du jeu en cliquant sur **config**, soit lancer directement le jeu en cliquant sur **play**.

Si l'utilisateur lance directement le jeu, il sera redirigé sur la carte du village :



FIGURE 2 – Village

Dans le cas où l'utilisateur souhaiterait modifier les paramètres, il sera d'abord redirigé sur cette page avant de pouvoir lancer le jeu :



FIGURE 3 – Paramètres

Les déplacements

Sur la carte, le joueur utilise les flèches du clavier pour se déplacer. Il peut aller dans quatre directions :

- à droite :



FIGURE 4 – Mouvement du joueur à droite

- à gauche :



FIGURE 5 – Mouvement du joueur à gauche

- en bas :



FIGURE 6 – Mouvement du joueur en bas

- en haut :



FIGURE 7 – Mouvement du joueur en haut

Le joueur ne peut pas se déplacer partout ! Lorsque qu'il rencontre un obstacle il est bloqué et ne peut pas passer par dessus.

Le changement de scène

Maintenant que vous savez comment vous déplacer sur la carte, explorez-la ! Vous verrez qu'il est possible d'interagir avec des objets, des personnages.

Les joueurs peuvent par exemple entrer dans la maison de Mr. Moutarde en passant par la porte. Au moment où le joueur touche la porte, il entre dans la maison



FIGURE 8 – Scène hors de la maison



FIGURE 9 – Scène dans de la maison

Le dialogue

Le jeu intègre différents dialogues. Lorsque le joueur entre en collision avec certains personnages ou objets une boîte de dialogue apparaît. Par exemple, dans la maison de Mr. Moutarde, il est possible d'interagir avec son propriétaire.



FIGURE 10 – Dialogue

Certaines interactions peuvent demander une interaction de l'utilisateur. Si l'utilisateur réagit correctement, il peut gagner des points et bien sûr, s'il réagit de la mauvaise des manières, il en perd. La plupart du temps, en cas de mauvaise réponse, le joueur a le possibilité d'en choisir une autre sans qu'elle ne lui fasse perdre ou gagner d'autres points.

Voici les différents types de dialogue utilisés :

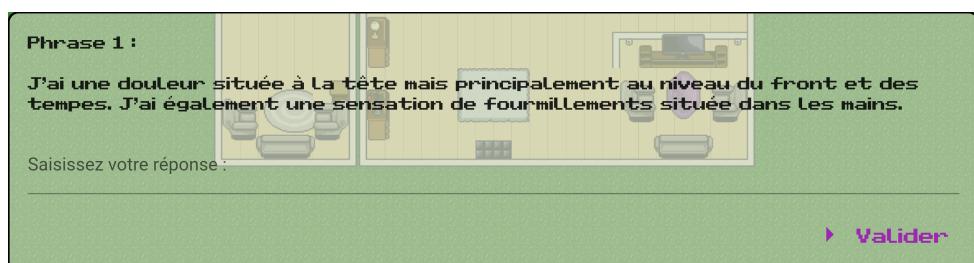


FIGURE 11 – Dialogue - Réponse libre



FIGURE 12 – Dialogue - Choix unique

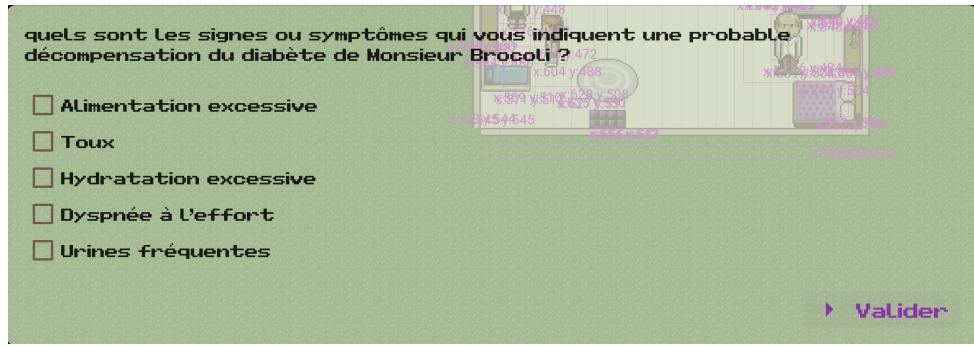


FIGURE 13 – Dialogue - Choix multiple

Le score

À droite de l'écran, une barre verticale est affichée. Elle représente le score du joueur. L'utilisateur commence le jeu avec 50 points. Durant les différentes situations, le joueur pourra gagner ou perdre des points.

Plus l'utilisateur a de points, plus la jauge affichant le score se remplira et inversement. La barre du score change de couleur selon les points du joueur. Le vert signifiant un bon score et le rouge un mauvais.



FIGURE 14 – Score

Le sac à dos

L'utilisateur a la possibilité d'afficher le contenu du sac à dos en cliquant sur l'icône sac en bas à droite de l'écran.

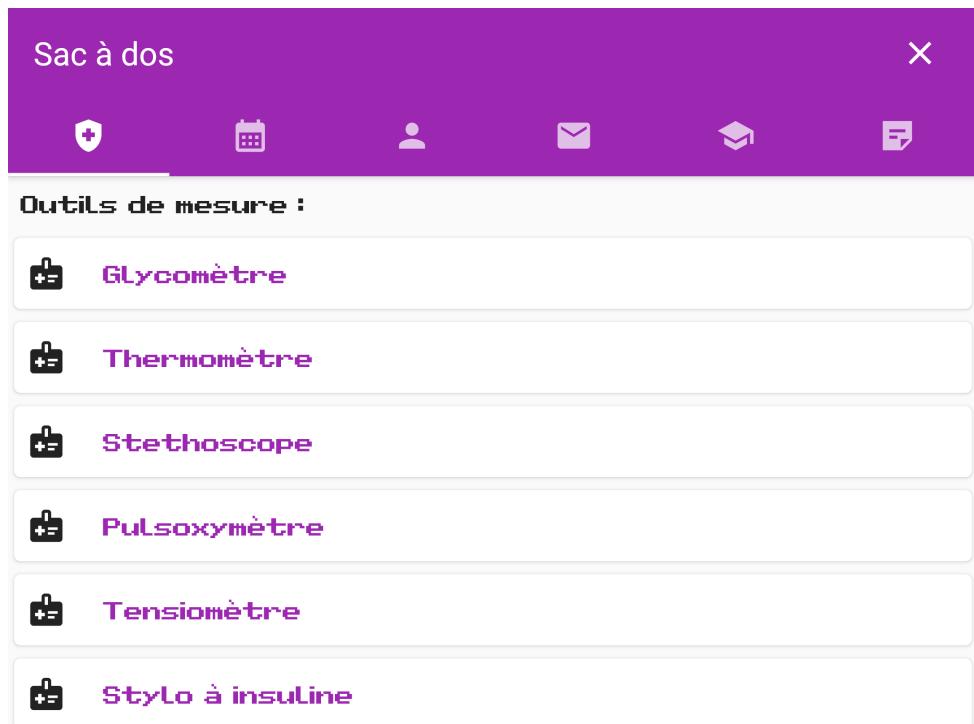


FIGURE 15 – Sac à dos

Le sac à dos contient les onglets suivants :

- les outils de mesure
- le planning de la journée
- les situations des patients
- la liste de professionnels
- la collection des apprentissages
- les notes sur les patients

Outils de mesure

Le premier onglet du menu du sac à dos contient les différents outils de mesure. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de sélectionner les outils à opérer sur les patients.

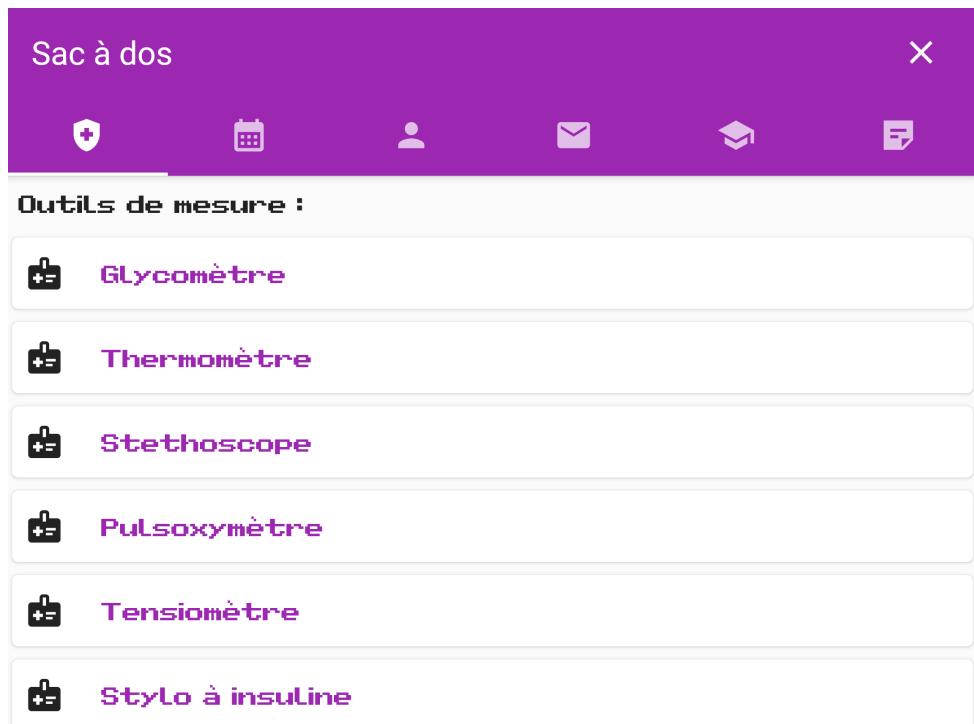


FIGURE 16 – Sac à dos - Outils de mesure

Lorsque nous cliquons sur un outil qui ne peut pas être utilisé, un dialogue nous en avertit.



FIGURE 17 – Sac à dos - Outils de mesure ne peut être utilisé

En revanche, lorsqu'un outil est utilisable, un dialogue indique la mesure prise.



FIGURE 18 – Sac à dos - Outils de mesure utilisé

Planning de la journée

Le second onglet du menu du sac à dos est le planning. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de visualiser son planning de la journée.

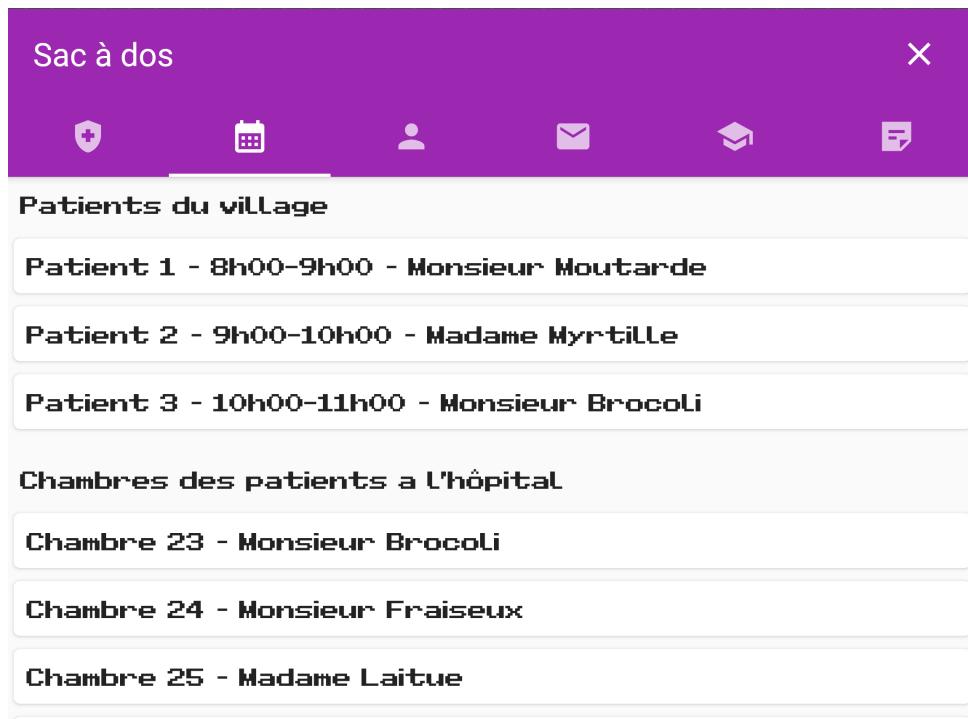


FIGURE 19 – Sac à dos - Planning de la journée

Situation des patients

Le troisième onglet du menu du sac à dos est la situation des patients. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de visualiser la situation des différents patients à consulter.



FIGURE 20 – Sac à dos - Situations des patients

Contacts

Le quatrième onglet du menu du sac à dos contient les contacts. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de contacter différentes personnes au cours de son jeu.



FIGURE 21 – Sac à dos - Contacts

En cliquant sur un contact alors qu'il n'en a pas l'utilité, un dialogue s'affiche.



FIGURE 22 – Sac à dos - Contact ne peut être appelé

En revanche, lorsqu'un contact peut être atteint, un dialogue vous l'indique.



FIGURE 23 – Sac à dos - Contact appelé

Collection d'apprentissage

Le cinquième onglet du menu du sac à dos contient les collections d'apprentissage. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de visualiser les différentes collections d'apprentissage qui lui seront décernées au cours du jeu.

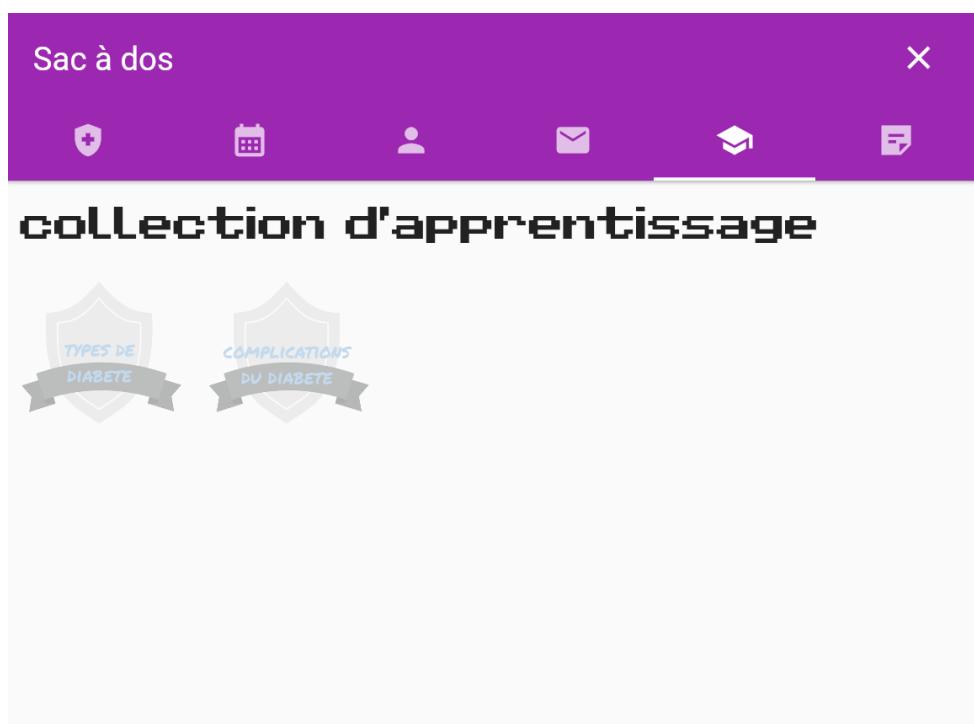


FIGURE 24 – Sac à dos - Collections

Notes

Le sixième onglet du menu du sac à dos contient les notes. En cliquant sur cet onglet, l'utilisateur a la possibilité de visualiser les différentes notes des patients qu'il aura visités au cours du jeu.

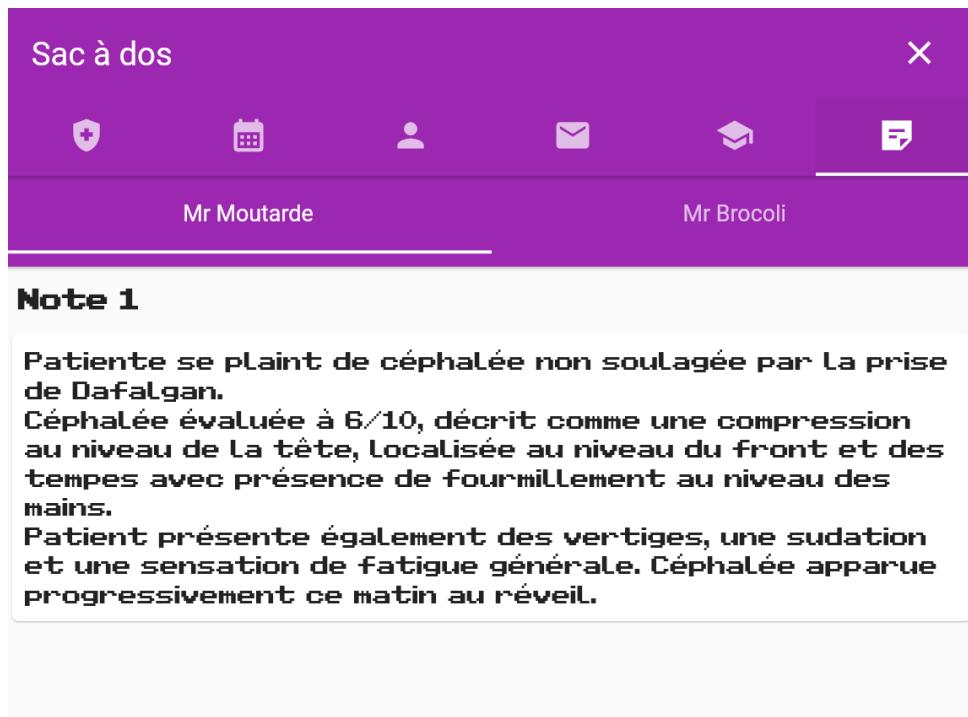


FIGURE 25 – Sac à dos - Notes

Bonnes pratiques

Afin de pouvoir jouer correctement au jeu, voici quelques conseils :

- Utilisez le navigateur Chrome avec la dernière version.
- Appuyez sur 1 des touches de déplacements (flèches) à la fois.
- Attendez la fin des dialogues avant d'appuyer sur d'autres touches.
- Si un obstacle bloque le passage, il faut le contourner.
- Terminez la mission avant de se diriger vers la sortie. Actuellement il y a une alerte si la mission n'est pas terminée.
- Il n'est pas possible de re-effectuer une mission déjà réalisée.
- Afin de valider une réponse à une question à libre choix, il est possible d'appuyer sur la touche Enter.
- Evitez de sortir de l'enceinte des bâtiments au risque de ne plus pouvoir revenir à l'intérieur.

En cas de problème tel qu'un problème d'affichage ou impossibilité de se déplacer, veuillez essayer cliquer sur la touche tabulation. Si cette dernière ne règle pas le problème, rafraîchissez la page pour recommencer le jeu.