Compte-rendu 1

### - Tutoriel incomplet :

En effet, le tutoriel n’a pas encore été mis en place, car il est sensé se faire à la fin des validations pour permettre un tutoriel au plus juste

### - Certains noms de missions sont tronqués

Il faut que je revoie la zone de texte associée pour cela, ce sera vite corrigé

### - Lorsqu'il n'est pas possible d'utiliser "Optimiser", cela ne se remarque pas assez : par exemple, mettre une couleur de police plus grisée

Jérémy va me donner une couleur plus explicite, ce sera vite corrigé

### - Connexion impossible : veuillez réessayer plus tard (Android 9) : essayer les versions autres que 8.1

C’est le problème que j’essaie de voir depuis 2 jours, plus difficile que je ne pensais à résoudre, le jeu arrive à se connecter à la bd depuis Unity et Appetize mais impossible depuis un terminal Android (j’ai testé sur ma tablette qui est en version 7.0)

### - "Paramètres" non fonctionnels pour l’instant

Les paramètres gérant principalement les sons et la musique et ces derniers n’étant pas encore implémentés, ils ne sont donc pas fonctionnels pour l’instant

### - Commencer (après création d’un compte) à 100% dans les ressources sociales et de divertissement, car là, on ne peut tout simplement pas vraiment joué (s'il n'y avait pas le bogue ci-après)

C’est exact, ce sera vite corrigé

### - Jauge de divertissement et de social non fonctionnelles : on peut faire des missions même sans avoir les ressources

Je vais vérifier cela, les missions ne doivent normalement pas être faisables si les ressources nécessaires ne sont pas respectées

### - Sur la carte principale, le quartier des études ne ressort pas par rapport aux autres, alors qu’il est sémantiquement différent

C’est un point dont nous avions déjà parlé avec Jérémy, nous allons le modifier pour montrer réellement sa différence, ce sera vite corrigé

### - À quoi correspond le niveau requis dans la liste générale des compétences dans le profil ? Surtout qu'il est très élevé

C’est le niveau requis pour l’examen associé, d’où le fait qu’il soit si élevé. Mais si vous avez fait la remarque, c’est que cela n’était pas très explicite, nous allons voir cela pour le rendre plus logique, ce sera vite corrigé

### - Afficher les noms du quartier dans lequel on est

L’icone en haut (à droite de Retour) sert de repère pour le Joueur puisque c’est cette icone qui est affichée directement sur Daedelus, est-il donc nécessaire d’afficher le nom du quartier ?

### - La carte n’est pas vivante, et donc ne sert à rien, une liste servirait autant

C’est exact, mais elle sert de point d’accueil, de porte d’entrée, avez-vous une idée pour rendre cela plus vivant ?

### - Dans la fenêtre mission, l’icône d’argent est trop petite

Petit souci d’image, ce sera vite corrigé

### - Coût de mission d’ami trop élevé

Les missions d’ami sont-ils les actions sociales pour vous ? Si oui, celles-ci ne coûtent rien au joueur. Si vous parlez des missions de PNJ (avec icone de personnage), alors c’est normal car ce sont des missions de rang A permettant d’acquérir des Artefacts.

### - À quoi correspond la ressource de Tête de Smiley

Cela correspond au Divertissement, mais l’icône « Manette » n’étant pas assez visuel pour nous pour des Missions de Divertissement, nous avons préféré changer celle-ci pour un smiley. A vous de me dire si je dois uniformiser les deux icônes.

### - D'une façon générale, le jeu ne se comprend pas de lui même : il manque de beaucoup d'éléments de feedback

Pour une première version, je pense que c’est normal, d’où les retours bienvenus.