Compte-rendu 2

### - La DA est correcte à part peut-être les deux verts : celui du milieu, et celui en haut à gauche

Nous allons corriger cela avec Jérémy mais il nous faudrait une capture d’écran pour savoir de quel vert il s’agit (du milieu ? En haut à gauche ?) ce sera vite corrigé

### - Dans le magasin, combien de Capsule TT sont disponibles à l’achat ? parce qu'en cliquant sur la flèche de droite, on a nettement l'impression qu'un autre modèle est disponible.

Le système de flèches permet de défiler d’un objet à l’autre. La capsule TT étant la dernière dans la liste, la flèche de droite « essaie » d’aller à l’objet suivant, mais il n’y en a pas, on « étire » donc juste l’Horizontal Layout comme on le ferait manuellement. Une seule capsule est donc disponible à l’achat, tout comme tous les autres objets.

### - Une liste des compétences seule, sans liens avec un diplôme pourrait être utile (pour retrouver une compétence)

C’est exact, non avons pensé à différentes manières d’afficher les compétences avec Jérémy (ordre alphabétique, par diplôme) ainsi qu’avoir la possibilité de la rechercher. Cela pourra être implémenté bientôt si réellement primordial.

### - Un texte court descriptif sur la carte serait utile.

Une bonne remarque, bien que si le joueur se pose des questions, le Menu Aide et Tutoriel pourront répondre à ses questions, ce sera vite corrigé

### - La fiche descriptive d'une activité est trop flou et présente des données incompréhensibles.

Nous avons essayé d’être au plus clair pour la fiche et d’intégrer les icones de chaque élément comme vous le souhaitiez, comment aimeriez-vous que la fiche descriptive puisse être améliorée ?

### - Les gains et coûts d'une activités doivent être visible sur la fiche de description.

La deuxième fenêtre (fenêtre Prérequis) précise les coûts et les compétences requises. Si on enlève les coûts, seules les compétences requises seront affichées. De plus, si le joueur n’a pas les ressources nécessaires pour passer l’examen, il cliquera sur la Mission et ne comprendra sûrement pas pourquoi il ne peut pas la passer vu que les coûts auront été affichés sur la première fenêtre. A vous de me dire, mais avec Jérémy nous pensons que cela reste la meilleure solution de dissocier les deux. Dans tous les cas, le joueur saura s’il peut passer la mission rien qu’en la voyant dans le Quartier présent (via la petite bulle de notification).

### - A quoi servent des activités dont le prérequis est une compétence à 0% ? Autant ne pas les afficher

En effet, autant ne pas l’afficher, ce sera vite corrigé

### - Avant une activité, l'évolution possible n'est pas compréhensible

Nous avons pourtant affiché les gains et le joueur, s’il suit un minimum le jeu, n’est pas sans savoir qu’une mission rapporte des points de compétence. Vous souhaitez donc un affichage plus complet pour le joueur ? Ce sera vite corrigé

### - Après une activité, l'évolution n'est pas compréhensible, un résumé serait utile

Le tableau de gains et de pertes n’est donc pas assez pertinent, ce que je peux comprendre, ce sera vite corrigé

### Je pense que dans les tâches à hautes priorités, le tutoriel, ainsi qu'un travail sur les feedbacks est à prévoir. Pour le moment, personne n'a encore réussi à jouer au jeu sans mon intervention : le but n'est pas suffisamment lisible, que ce soit au début ou même pendant le jeu.

Nous allons dans tous les cas attaquer rapidement le tutoriel, ce sera donc vite corrigé

Chargement : pre loader + texte

Magasin : enlever flèches

Compétences : A-Z (par défaut) -> jusqu’à premier diplôme

Quartier : Droit -> Affaires

Univ. -> IUT

Créatif -> Studios

Logo InfoCom -> ? -> …

Descendre fenêtres pour voir la barre des ressources

Mettre en une fenêtre Mission + Prerequis

Invite de commande : reset

PNJ tutoriel : représente l’IA, Orca donc humanoïde mais assexué ? Pas un pote