

ESIL 2A PJ ACS 2016 Les Highfives

Synopsis Projet

Projet choisi : DR Looper

1) Analyse

Le jeu que nous devons réaliser a pour objectif de tester et améliorer les capacités intellectuelles des utilisateurs. Pour permettre cela, les exercices se doivent d'être ludiques et attractifs. Pour générer un classement ou une véritable concurrence entre les utilisateurs, les questions se doivent d'être impartiales. Pour cela, nous avons divisé les exercices en plusieurs pratiques toujours sous la menace d'une réponse chronométrée :

- Tests de mémoire
- Capacité de calcul mental compliqué
- Réflexion
- Concentration
- Analyse
- Maths
- Questions du test de QI
- Analyse d'image (différences, où est Charlie ...)

Avant tout, l'utilisateur doit créer un compte joueur, demandant un certain nombre d'informations permettant de le différencier des autres et un justificatif de son existence comme une adresse email par exemple. Le joueur pourra personnaliser et faire évoluer son profil à mesure de ses victoires et défaites qui lui permettront d'accéder à de nouveaux avatars. Les noms d'avatars seront uniques et personnalisés.

Nous avons défini que notre jeu se doit d'avoir un fil rouge, un thème qui renforcera le côté ludique de celui-ci. Ce thème est l'essence même de notre jeu, il définit l'ambiance, le design et même le style.

Sous problème : Générer un challenge entre les joueurs

- Se créer un compte joueur (pseudo, avatar) attractif qui évolue avec le gameplay
- Mettre en place un menu simple et attractif pour un public jeune et majeur
- Choisir le type d'exercice (mémoire, réflexion, rapidité, concentration, analyse, maths) → programmation et design attractif. Aussi, où trouver ces tests ?
- Obtenir une note selon chaque exercice puis une note globale Comment les noter, comment les récompenser
- Adapter un thème (fil rouge) dans le jeu qui plaise à l'ensemble des joueurs

2) Concevoir

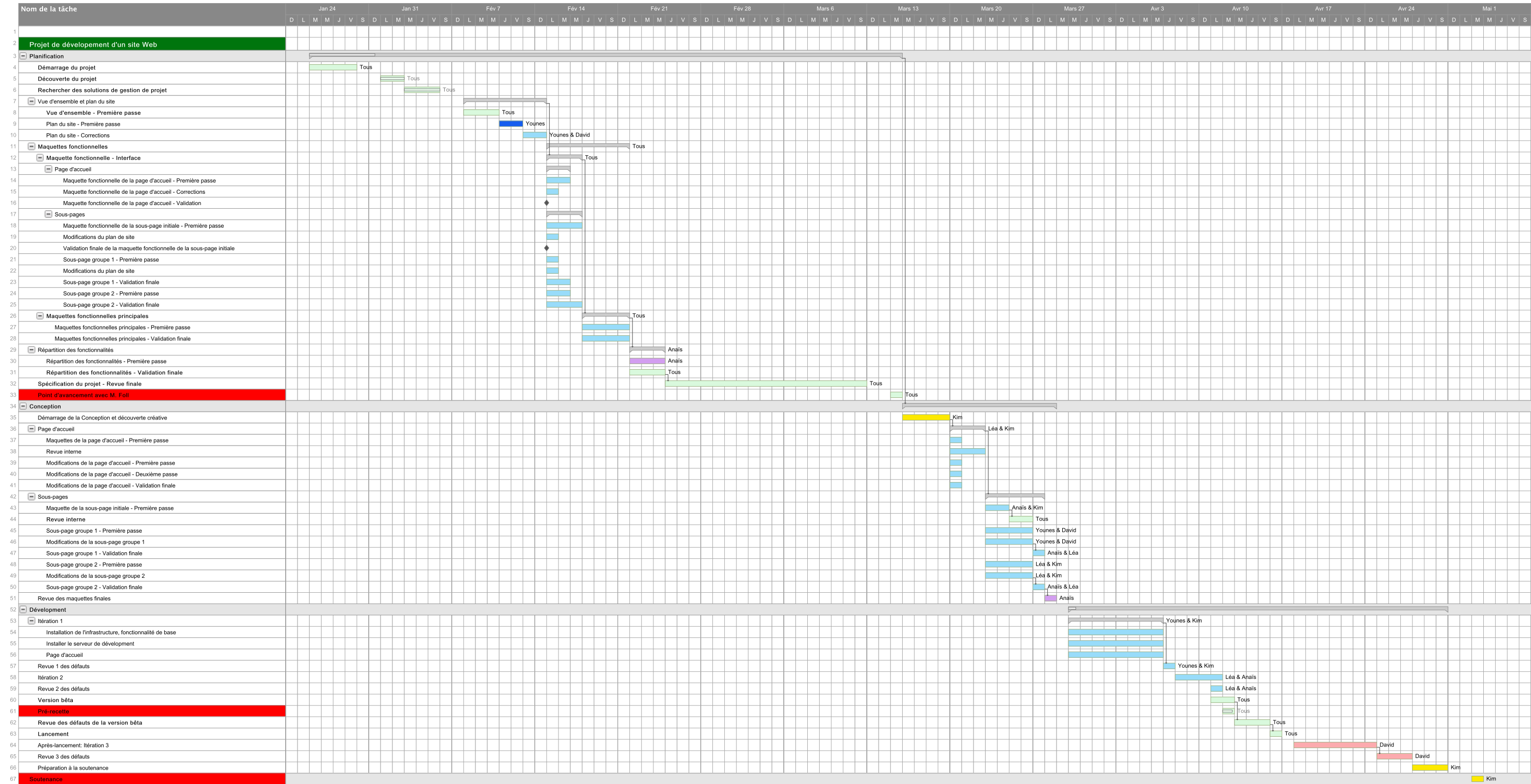
Pour élaborer les éléments de solutions pour les sous problèmes que nous rencontrons, il faudra :

- Faire un formulaire d'inscription qui sera liée à la base de donnée pour enregistrer chacun des joueurs (nom, prénom, photo, personnage)
- Gérer et mettre en place un codage qui permettra de faciliter une navigation à chacun des joueurs pour toutes les pages du site
- Pour que le site ne soit pas redondant et ainsi que l'utilisateur ne se lasse pas de ce jeu
- Cela permet à l'utilisateur de connaître ses compétence pour une type d'exercice particulier ou en général.
- Avoir un thème tout au long du jeu pour rester dans une même atmosphère de cette application

Ainsi, pour avoir une navigation simple et une atmosphère permet à l'utilisateur d'être projeté dans l'univers qui lui plaît. Il pourra d'avantage s'imprégner dans l'univers qui lui plaît grâce au formulaire d'inscription qu'il remplira préalablement ou qu'il pourra modifier par la suite. De ce fait, il faut que le programme soit concis et structuré pour permettre à l'utilisateur d'avoir une navigation simple et rapide. Il pourra voir ses performances rapidement en fonction d'un exercice particulier ou en général.

Plus généralement, Nous utiliserons une même charte graphique (couleur, typographie) à travers les différentes pages de notre application. Ainsi, le joueur restera dans la même atmosphère durant les différents exercices qu'il pourra effectuer.

3) Plannifier



4) Conception d'un prototype final

Sous ensemble fonctionnel :

- Création d'un système d'identification, la personne doit se créer un compte (si 1ere partie) en créant un nouveau pseudo et en choisissant un avatar, ou s'enregistrer si il a déjà créé son compte.
- Création d'un menu affichant les différents types de jeux proposés.
- Création d'un système de notation automatique qui puisse attribuer une note à chaque fin d'exercice puis une note globale à chaque fin de jeu.
- Création d'un générateur de questions aléatoire provenant de la base de données en fonction du type d'exercices.
- Création d'un mode en ligne, 2 joueurs auront la même série de question. Celui qui totalisera le plus de point aura gagné. En cas de nombre de point égale, match nul et possibilité de rejouer contre la même personne.
- Création d'un classement en ligne des meilleurs joueurs.
- Création de catégorie de jeu différent (facile, moyen, difficile)

Contours et contenus fonctionnels :

- La conception du jeu se fera à l'aide de trois langages : html, css et java script. Ceci inclue toute la partie programmation, design du site et de l'interface.
- Toutes les questions du jeu seront enregistrées dans une base de données que nous allons notamment créer en PHP. Cette base de données contiendra les informations du joueur (informations relatives au compte, mais aussi tout ses records) ainsi que les questions qui posséderont des informations caractéristiques (catégorie et difficulté)
- Accès à la liste des scores (en partie perso en fonction des thèmes, et multi-joueurs) ainsi que les meilleurs records enregistré dans notre base de données.

"Comment on réalise ce prototype demain?" :

- Une phase de recherche est obligatoire pour réunir le plus de contenu différent concernant le jeu. Elle permettra de définir les différentes catégories. Toute l'équipe devra rassembler un maximum de contenu.
- Après la recherche vient la phase d'encodage du jeu, mais pour encoder il va falloir créer une base de données avec toutes les questions. Nous créerons en parallèle la base de données utilisateurs avec les informations relatives au compte, mais aussi les données de jeu (résultats, temps de réponse etc). Une dernière base de données sera créée pour les meilleurs scores de tous les joueurs. Toute l'équipe interviendra dans cette phase du projet.
- Ensuite vient la phase qui permettra de générer une partie, soit une succession de questions en fonction d'un thème, et d'un niveau de difficulté. Un groupe de deux développera cette phase du projet.

- A présent, la partie multi-joueurs, celle qui mettra en relation les joueurs pour des parties communes en se déifiant sur la vitesse et la réponse. Un groupe de deux ou trois viendra à bout de ce problème rapidement.
- Et on fini par la phase design. Elle concerne l'intégralité du site, tel que le menu, la partie jeux perso et multi-joueurs, l'onglet résultats et classement et enfin les paramètres du site, de l'utilisateurs ainsi que tous les conditions d'utilisations et droits d'utilisations. L'ensemble des membres devra intervenir l'or de cette phase.