

Team Baobab

Nuit De L'Info 2025

Membres:

Faniry Hoareau

Lalatiana Linda Randriamihaja

Sarah Razafindrakoto

Fy-Tommy Ramanananaherisoa

GitHub de l'équipe: <https://github.com/Fandu11/lanuitdelinfo>

1. Introduction & Concept Général

Dans le cadre de la Nuit de l'Info 2025, notre équipe a développé une solution web interactive pour l'organisme **NIRD**. Notre objectif était de répondre à la problématique : *"Le défi auquel tout le monde doit répondre :-)"*.

Nous avons conçu une plateforme éducative et engageante incitant les utilisateurs à **Apprendre, Comprendre et Agir**. Le site a été développé en **TypeScript (TSX)** pour garantir robustesse et maintenabilité, avec une gestion de version collaborative via **GitHub**.

2. Les Défis Validés

En plus du "Fil Rouge" (le site principal), nous avons intégré deux défis techniques spécifiques qui démontrent notre polyvalence : du développement ludique à la conception d'interface paradoxale.

Défi 1 : Hidden Snake (Proposé par Autocut)

- **Le Contexte** : Ce défi demandait d'intégrer un "Easter Egg" (une fonctionnalité cachée) sous la forme du célèbre jeu *Snake*.
- **Notre réalisation** : Nous avons développé un moteur de jeu Snake fonctionnel directement en React.
- **Activation (attention spoil)** : Le jeu est invisible au premier abord. Pour le lancer, l'utilisateur doit entrer 'snake' lors des résultats du quizz.

Défi 2 : L'ergonomie : simplifier pour mieux vivre (Proposé par Sopra Steria)

- **Le Contexte** : C'est un défi ironique. Alors que Donald Norman prône la simplicité, ce défi demandait de faire **l'inverse** : créer un champ de saisie volontairement frustrant et difficile à utiliser, tout en restant théoriquement remplissable.
- **Notre réalisation** : Nous avons créé une page spécialement pour cela "le quizz".
 - **Le concept** : L'utilisateur doit entrer une information simple (ex: une date ou un numéro), mais l'interface se bat contre lui.
 - **Mécanismes de frustration** : Pour entrer son nom, l'utilisateur doit réussir à cliquer sur les boutons se baladant. De plus, ces boutons sont grandement

inspirés des anciens téléphones à boutons, mais avec un peu plus d'aléatoire, garantissant un bon moment de détente.

- **Objectif atteint** : Démontrer notre compréhension de l'UX en violant délibérément toutes ses règles de base.

3. Architecture Technique

- **Frontend** : React avec TypeScript (.tsx) pour un typage fort et une meilleure collaboration à 4.
- **Style** : CSS
- **Collaboration** : Utilisation de GitHub pour paralléliser le développement du site principal et des modules de défis.

4. Conclusion

Ce projet nous a permis de combiner une démarche sérieuse pour la mission de NIRD avec une exploration technique créative via les défis partenaires. Le site est déployé et accessible à l'adresse suivante : <https://lanuitdelinfo.vercel.app>.