

UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

PROJET INTÉGRATEUR - POKERGANG INTERACTION HOMME-MACHINE



Table des matières

1	Introduction.....	1
2	Wireframes.....	1
2.1	Introduction.....	1
2.2	Wireframe par page.....	1
2.2.1	Page de départ.....	1
2.2.2	Page d'authentification (inscription / connexion)	2
2.2.3	Page d'accueil	2
2.2.4	Page de jeu	3
2.2.5	Page règles du jeu.....	3
2.2.6	Page classement	4
2.2.7	Page profil.....	4
2.2.8	Lien figma des wireframes.....	5
3	Design et Inspiration.....	5
4	Interactions et IHM.....	5
4.1	Inscription et connexion	5
4.2	Menu principal	7
4.3	Interface du jeu	8
4.4	Actions	10
4.4.1	Action miser.....	10
4.4.2	Action checker	11
4.4.3	Action se coucher	11
4.5	Pouvoir des rôles	12
4.6	Fin d'une partie.....	12
5	Performance et fluidité.....	13
6	Palette de couleur.....	13
7	Gestion d'erreurs	15
8	Accessibilité et Internationalisation	15
9	Sécurité.....	16
10	Conclusion	16

1 Introduction

Il est important de définir le contexte de la prise en main du jeu PokerGang qui est un jeu de poker avec un « look and feel » différent des standards utilisés dans les jeux de poker qui s'avère plutôt un style sérieux, festive. Dans notre cas, le jeu se présente comme un jeu fun pour s'amuser avec un style plutôt « cartoon » qui casse les codes et rend le style de jeu original par rapport à d'autres jeux de poker standards.

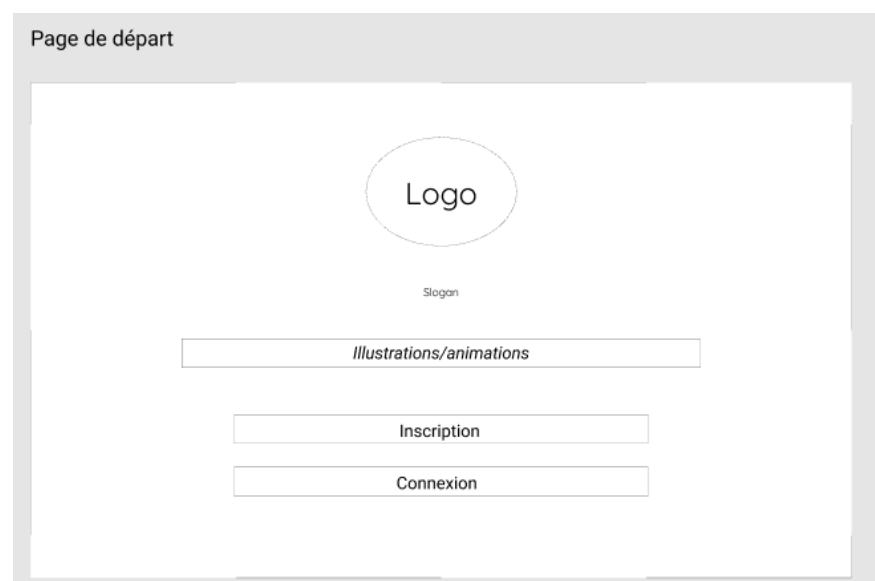
2 Wireframes

2.1 Introduction

Avant l'implémentation de notre interface graphique, nous avons dû élaborer de nombreux wireframes avec des designs différents afin d'évaluer le pour et le contre de chacune d'elles. Par la suite nous avons choisi un thème de design, constitué une palette de couleur, les actions à entreprendre, les formes afin de constituer l'identité du jeu PokerGang. Les images, les sons, les bruitages sont également sélectionnés précisément afin d'apporter une cohérence à l'ensemble car oui même les objets non visibles comme le son joue un rôle essentiel dans l'interface.

2.2 Wireframe par page

2.2.1 Page de départ



2.2.2 Page d'authentification (inscription / connexion)

Page d'inscription

Logo

Lien

Retour accueil

Logo

Nom utilisateur

Email

Mot de passe

Date de naissance

Inscription

Réseaux sociaux

Page de connexion

Logo

langue

Retour accueil

Logo

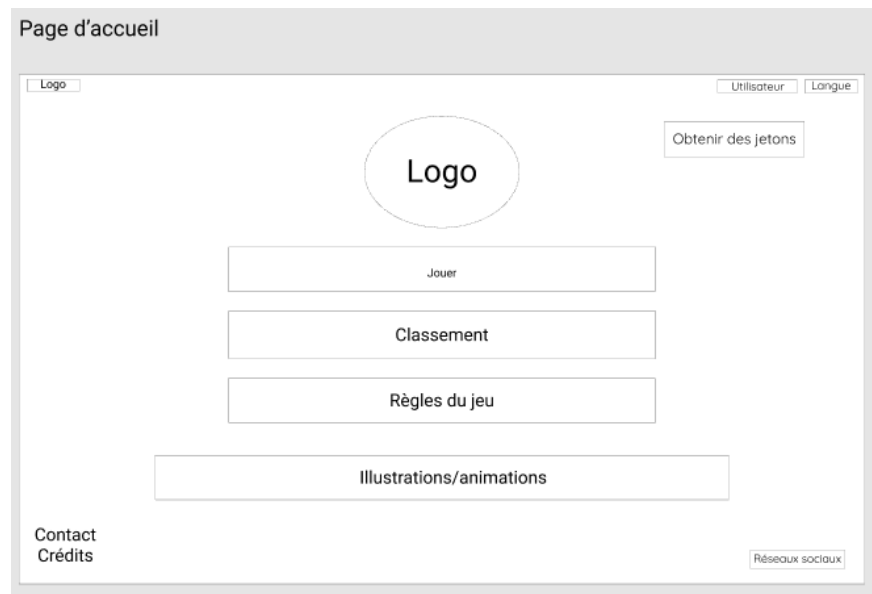
Nom utilisateur

Mot de passe

Se connecter

Réseaux sociaux

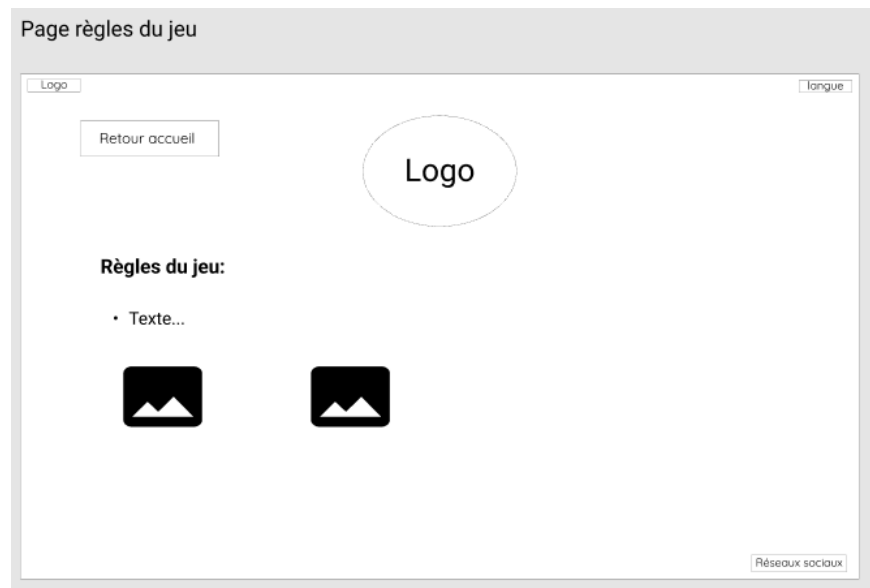
2.2.3 Page d'accueil



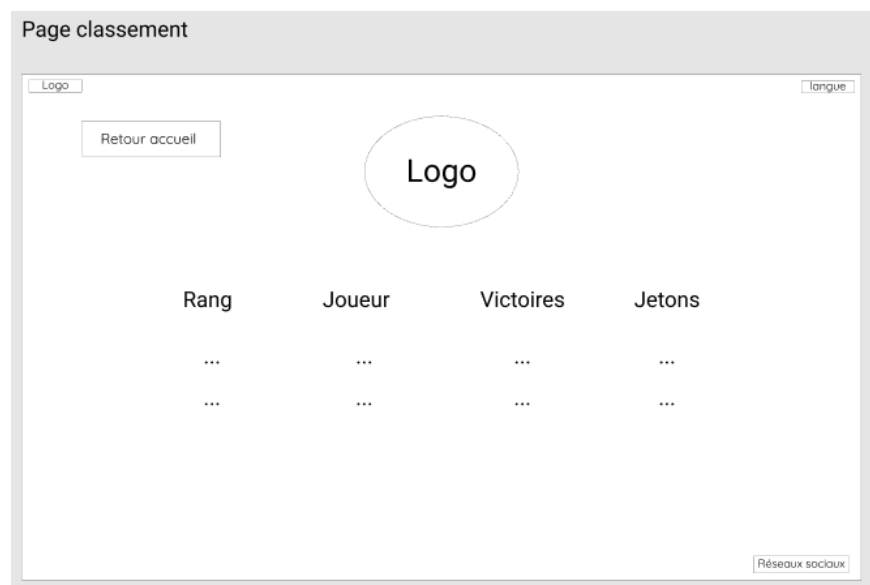
2.2.4 Page de jeu



2.2.5 Page règles du jeu



2.2.6 Page classement



2.2.7 Page profil



2.2.8 Lien figma des wireframes

Rendez-vous sur le lien suivant : [figma](#)

3 Design et Inspiration

Pour la réalisation de notre interface, nous avons choisi de nous inspirer du thème « Cartoon » qui constitue des images de type « dessin animé ». Par conséquent, le design principal reste très simple car les personnages sélectionnés apportent de la couleur et de l'animation ce qui s'immisce bien dans le décor simple. De plus, les cartes de poker apportent également de la couleur et des formes dans notre interface ce qui permet d'équilibrer l'ensemble.

4 Interactions et IHM

4.1 Inscription et connexion

La première étape à faire pour jouer à notre jeu est de créer un compte en cliquant sur le bouton « Rejoindre le GANG ».



Une fois votre compte créé vous pourrez ensuite accéder à notre jeu en cliquant directement sur « Se connecter », après avoir rempli vos informations de connexion.

Le formulaire d'inscription se présente sous la forme suivante :

Renseignez les différents champs, et si aucun message d'erreur est affiché, votre compte a bien été créé. Vous serez ensuite redirigé vers la page de connexion pour vous connecter avec le compte que vous venez de créer :



4.2 Menu principal

Après vous êtes connecté, vous serez redirigé vers le menu principal :



Sur cette page s'affiche votre pseudo, ainsi que votre nombre de jetons actuel (5). Pour les recharger, vous pouvez cliquer sur le bouton situé en dessous (4). Cependant, votre nombre de jetons devra être inférieur à 5000 pour en obtenir des nouveaux.

Sur cette page, vous pouvez accéder à différentes pages : les règles du jeu (3), la page de classement (2), la page de votre profil (5), une page de formulaire pour nous contacter, et une page de crédits (6).

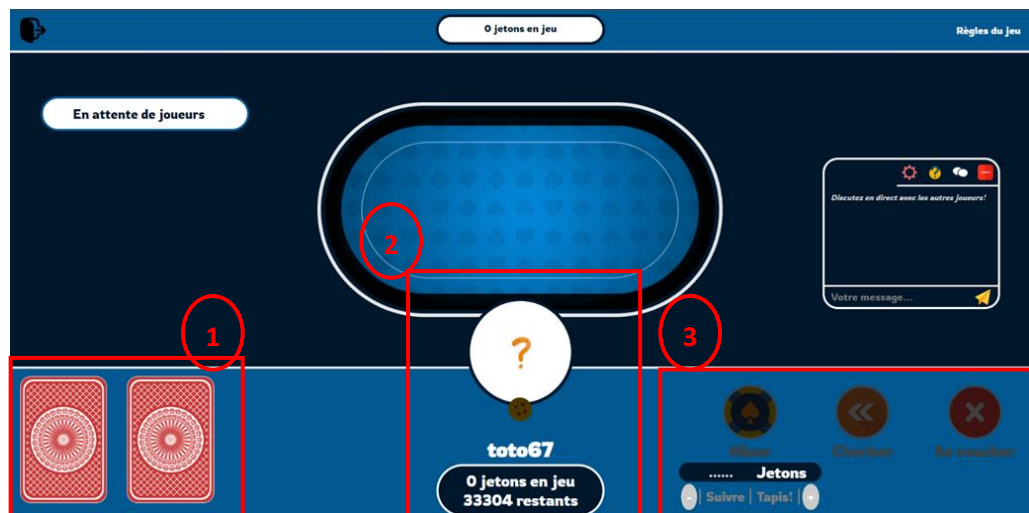
En cliquant sur le drapeau en haut à droite, vous pouvez traduire le site en anglais. Pour traduire en français, vous n'aurez qu'à cliquer sur le drapeau français qui aura remplacé l'anglais.

En dessous du bouton Règles du jeu (3), vous avez un aperçu des six rôles disponibles. Le nom de chaque personnage est disponible lors du survol de la souris.

Un lien Linktree est disponible en cliquant sur le logo en bas à droite de la page. Ce lien vous permettra de nous rejoindre sur Instagram et Discord.

4.3 Interface du jeu

En cliquant sur « Jouer », depuis le menu principal, vous serez amené vers une page intermédiaire afin de rejoindre une partie. Cliquez sur le bouton, vous rejoindrez alors une partie.

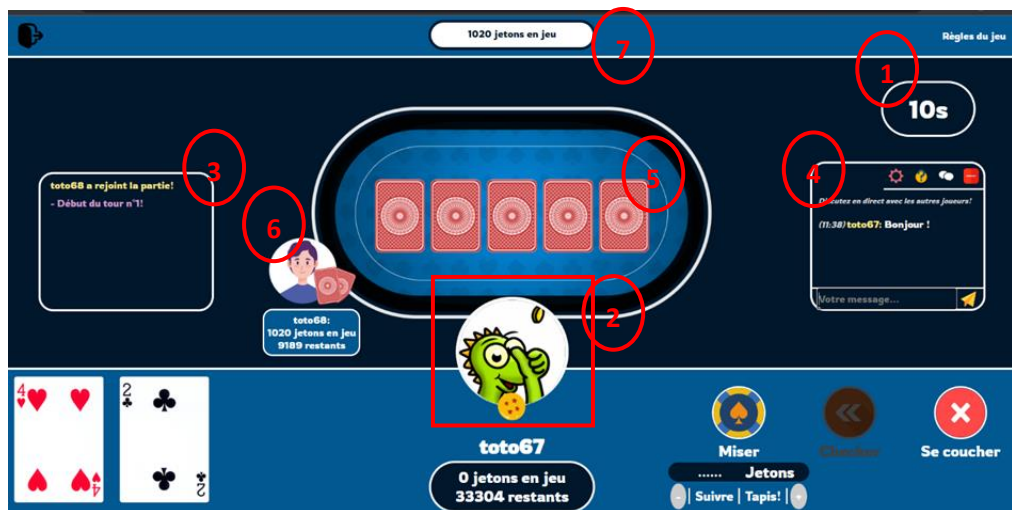


Cet affichage correspond à la visualisation d'attente de partie. Dans le cas ci-dessus, aucune partie n'est actuellement en cours, vous devez donc attendre des joueurs pour jouer avec eux et démarrer une partie.

Sur cette page, plusieurs informations sont disponibles. Dans la partie basse de l'interface, sont affichées les informations liées à votre joueur. Les cartes (1) actuellement faces cachées correspondent aux deux cartes possédées par votre joueur, et invisibles pour les autres joueurs.

Les informations situées dans le cadre (2) correspondent aux données de votre joueur : votre pseudo, vos jetons en jeu, et vos jetons restants. L'emplacement avec le point d'interrogation vous permettra de visualiser le rôle obtenu, dès que la partie commence. La boule de cristal située en-dessous vous servira pour activer le pouvoir de ce rôle.

Les trois boutons présents dans le cadre (3) sont les trois actions disponibles pour votre joueur : miser, checker, se coucher. L'utilisation de ces boutons sera détaillée dans la partie ci-dessous.



Vous pouvez désormais visualiser le rôle qui vous a été attribué (l'insolvable dans cet exemple). Lorsque c'est à votre tour de jouer, le chronomètre (1) est enclenché, et l'image de votre rôle (2) est mise en valeur. Vous devez donc effectuer votre action durant un temps imparti. La boule de cristal est également illuminée si vous pouvez utiliser votre pouvoir. Cependant, il n'est utilisable qu'une seule fois par partie. Après son utilisation, la boule de cristal apparaîtra grisée.

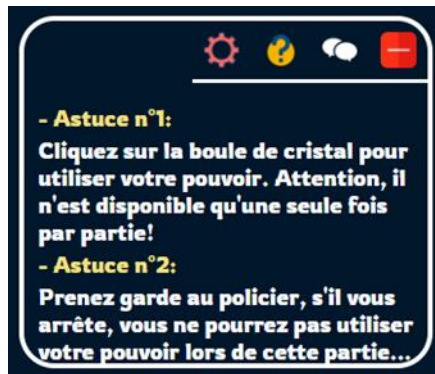
Sur la partie gauche de l'interface (3) est affichée une fenêtre qui affiche dynamiquement le déroulement du jeu (actions des joueurs, changement de tour, ...)

Sur la partie droite de l'interface (4) une fenêtre contenant plusieurs onglets vous propose :

- Un onglet chat (pour discuter en direct avec les autres joueurs) :



- Un onglet d'astuces (utile pour les débutants) :



- Un onglet paramètres (pour changer le volume du jeu et changer la langue)



Si cette fenêtre vous dérange, vous pouvez la réduire à tout moment en cliquant sur l'icône rouge la plus à droite.

Ensuite, vous pouvez observer cinq cartes placées faces cachées situées sur la table (5). Elles constituent les cartes « ouvertes » et seront retournées au fur et à mesure du déroulement de la partie.

Autour de cette table, sont placés les joueurs actuellement en jeu (6). La photo du joueur s'illuminera lorsque ce sera à son tour de jouer. Pour chaque joueur est affiché son nombre de jetons pour le tour actuel, ainsi que son nombre de jetons restants.

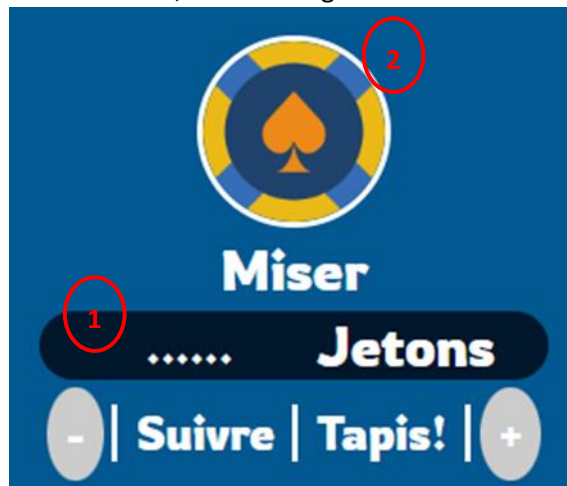
Le nombre de total de jetons en jeu, dans le pot est affiché en haut de l'interface (7), et correspond au montant total de jetons que le gagnant remportera à la fin de la partie.

4.4 Actions

4.4.1 Action miser

Lorsque c'est à votre tour de joueur, trois choix s'offrent à vous : miser, checker, se coucher.

Si vous choisissez de miser, vous interagissez avec les boutons ci-dessous :



Lors de la mise, vous mettez en jeu le nombre de jetons que vous avez renseigné dans le champ de saisie (1). Si vous souhaitez suivre (miser le même montant que le joueur précédent), ou faire tapis (miser tous vos jetons), vous pouvez cliquer sur les deux boutons associés. Ils prérempliront le champ de saisie. Une fois le champ de saisie rempli, cliquez sur le bouton miser (2) pour mettre les jetons en jeu.

4.4.2 Action checker

L'autre action disponible, « checker » se situe à droite du bouton miser :



Si aucune mise n'a été effectuée, vous pouvez choisir de « checker » et ne pas miser de jetons. Cependant, vous ne pouvez pas checker si des joueurs ont misé des jetons avant vous.

4.4.3 Action se coucher

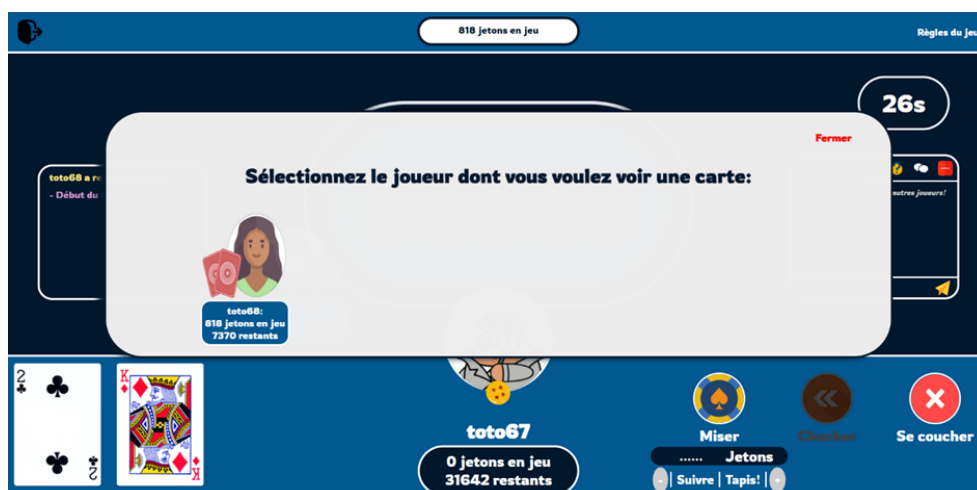
Il peut arriver lors d'une partie que votre main ne vous convienne pas. Il est alors possible d'abandonner la partie actuelle et perdre le nombre de jetons en jeu :



Pour se coucher vous cliquez alors sur le bouton correspondant. Attention, cette action est irréversible.

4.5 Pouvoir des rôles

Notre jeu de poker intègre des rôles avec des pouvoirs spécifiques. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser ce pouvoir en cliquant sur la boule de cristal. Ensuite, selon le pouvoir, un message apparaîtra pour vous demander confirmation, ou pour choisir une victime de votre pouvoir. Par exemple pour « l'infiltrer », voici la fenêtre qui vous permet de choisir le joueur dont vous voulez voir une carte.



Vous pouvez aussi changer d'avis et décider de ne pas utiliser votre pouvoir en cliquant sur « fermer ». Si au contraire vous utilisez le pouvoir, celui-ci n'est plus disponible, et vous devez attendre la prochaine partie pour obtenir un nouveau pouvoir.

4.6 Fin d'une partie

Une fois le cinquième tour achevé, ou que tous les joueurs se sont couchés et ne laissant qu'un seul joueur « actif », la partie se termine. Le gagnant, ses cartes, ainsi que le montant remporté est affiché :



Ensuite, vous pouvez choisir de rejouer ou non une partie. Si vous souhaitez rejouer cliquez sur le bouton « prêt » durant le temps imparti. Si vous n'effectuez aucune action durant le temps imparti, vous serez redirigé vers le menu principal :



Pour quitter le jeu et revenir au menu principal, vous pouvez soit attendre la fin du compte, ou soit directement cliquer sur la porte de sortie en haut à gauche (1).

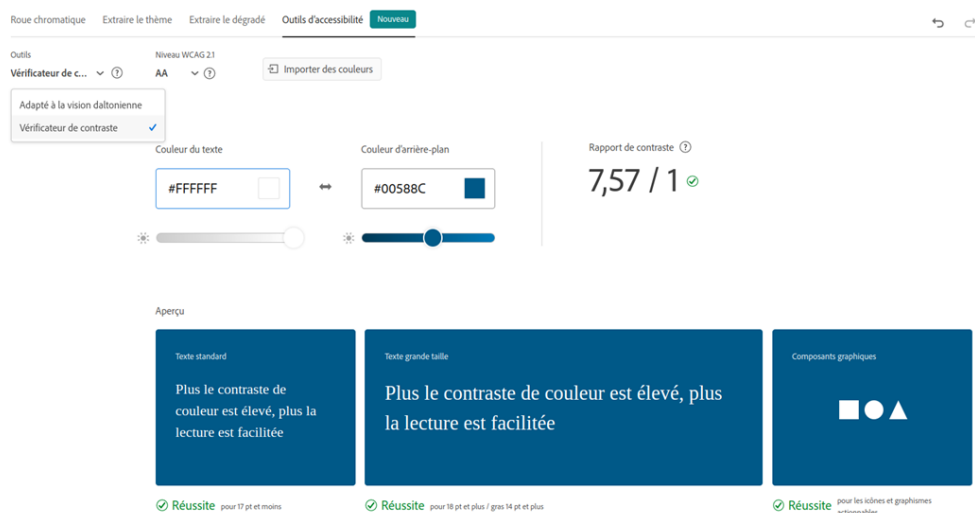
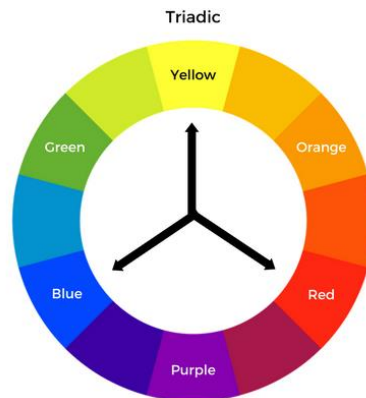
5 Performance et fluidité

La performance et la fluidité est une phase importante lors de la prise en compte de l'interface Homme-Machine car sans la fluidité le jeu ne peut pas être ergonomique malgré une interface digne de la perfection. Il est donc important pour nous d'optimiser la fluidité afin que le jeu soit jouable et appréciable.

6 Palette de couleur

Nous avons réalisé notre palette de couleur en se basant sur 3 couleurs avec un agencement triadique qui sont les suivants : bleu, jaune et rouge. Elles peuvent être plus ou moins claire. Nous avons décidé d'avoir seulement 1 couleur principale qui est le bleu car nous avons trois options

possibles : vert foncé, rouge et bleu, ce sont les couleurs généralement associés avec le poker. Comme notre but est de créer un jeu plutôt amusant, nous avons considéré que le rouge était trop agressif. Le vert foncé est le choix classique, mais aussi trop répandu. Nous avons donc choisi le bleu. Cependant, nous avons également choisi 2 couleurs secondaires le jaune et le rouge afin que l'interface ne soit pas fatigant au niveau des yeux, reste cohérent dans l'ensemble et sobre. Nous avons également deux couleurs complémentaires le noir et le blanc.



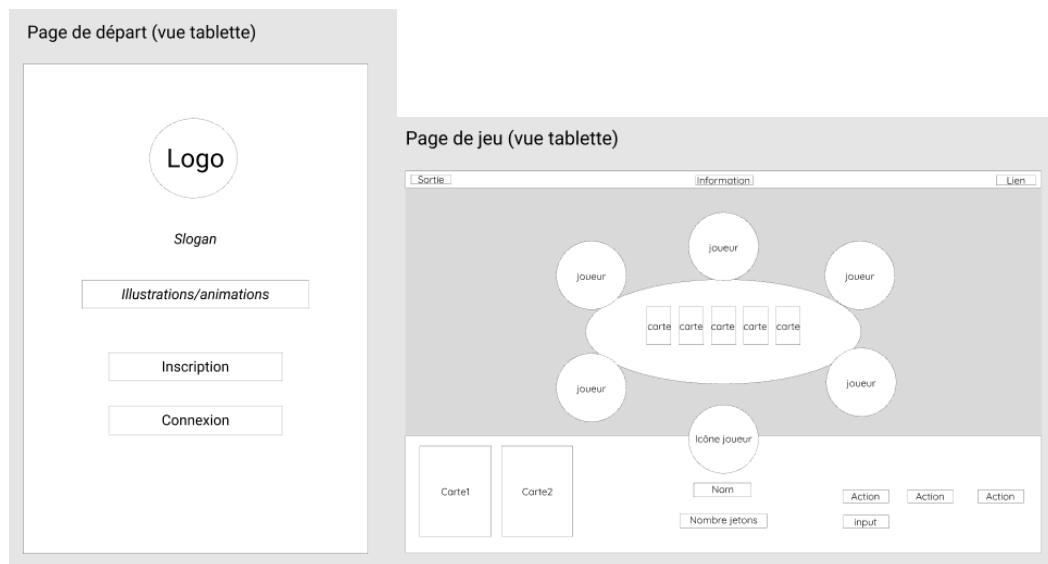
7 Gestion d'erreurs

Notre interface aborde également le sujet de la gestion d'erreur car en effet lors d'une saisie incorrecte lors de la connexion ou bien de l'inscription, nous affichons un message d'erreur en indiquant le problème en question. De la même manière, lorsque nous nous retrouvons en pleine partie et que nous voulons déposer des jetons supérieurs de ce que nous avons.

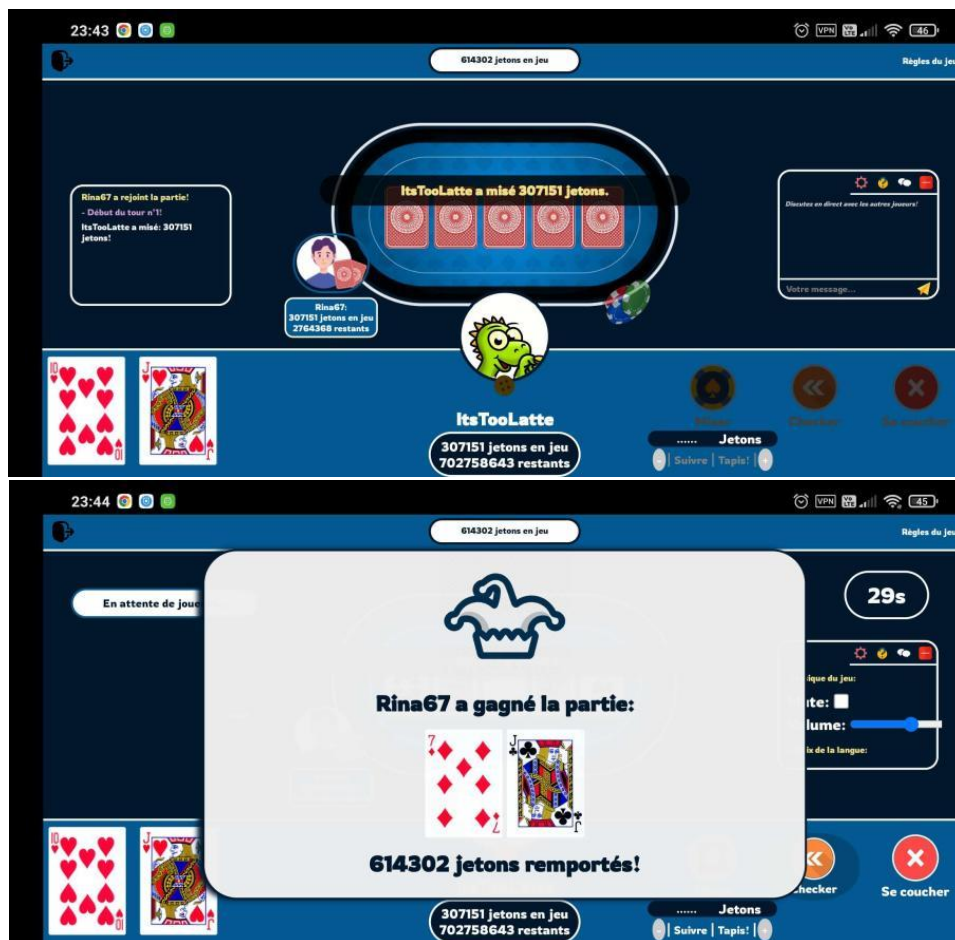
8 Accessibilité et Internationalisation

L'accessibilité a bien été prise en compte dans notre jeu car nous avons beaucoup réfléchi à comment placer nos boutons, dans quelle forme afin de ne pas impacter l'accessibilité notamment la visibilité. Par exemple, lorsque nous affichons les règles du jeu en pleine partie nous faisant attention de ne pas rendre cette action bloquant afin d'éviter de gâcher l'expérience de jeu et de nuire à la visibilité. Le jeu est également responsif design ce qui permet de réduire la fenêtre si besoin ou encore de jouer sur une autre plateforme avec un accès à internet. Nous avons également internationalisé notre jeu en y intégrant la possibilité de changer de langue (anglais ou français) pour viser les joueurs internationaux et de ne pas restreindre la compréhension de notre jeu pour les joueurs qui ne comprennent pas le français. Nous faisons aussi attention aux personnes atteintes d'un handicap visuel car notre palette de couleur est adaptée au daltonisme.

Quelques wireframes pour tablette :



Quelques résultats pratiques sur mobile (Android) :



9 Sécurité

La sécurité peut aussi être abordée par l'interface Homme-Machine car nous avons de bloquer certaines actions qui ne sont pas autorisée à un certain temps dans le jeu. Par exemple, le joueur ne doit pas pouvoir faire une action tant que le jeu n'a pas débuté ou tant que ce n'est pas son tour de jouer.

10 Conclusion

Pour en conclure, l'interface de notre jeu est très importante car c'est la première image que nous donnons à notre jeu. Le design est la première chose que l'utilisateur prête attention en analysant les couleurs, la forme, les interactions possibles et bien d'autres aspects interactifs, il est donc essentiel que le design ne soit pas provocateur, reste simple afin que les utilisateurs s'adaptent car les utilisateurs auront l'habitude de voir pendant des heures et des jours le même design s'ils jouent activement au jeu. Mise à part le design, les interactions d'objets est une autre partie importante car c'est une partie qui interroge la fluidité, la facilité à comprendre, l'ergonomie, la mise en forme et selon les cas ces caractéristiques peuvent varier. Dans une autre partie, nous avons aussi pensé à l'accessibilité, la gestion d'erreur et la sécurité. Tous les paramètres décrit ci-dessus font partie de l'identité de l'interface homme-machine de notre jeu.