

# Compte rendu du 25/01

## I – Les critiques faites au jeu

### I – 1) Défauts de jeu

| Critique   | Proposition  |
|--|--|
| Le jeu continue de tourner même lorsque la pièce est bloquée | Proposer les touches « retour » et « recommencer » |
| In-jouabilité (éditeur de cartes)                            | Faire des vérifications avant de valider une carte |
| Possibilité de perdre la progression                         | Sauvegarde de la partie en cours                   |
| Pas de niveau de difficulté                                  | Proposer un système de niveaux                     |
| Pas de progression personnelle                               | Créer un système de joueur avec identifiant        |

### I – 2) Défauts d'ergonomie

| Critique  | Proposition   |
|---|---|
| Jeu géré uniquement par des touches             | Proposer une gestion par la souris                      |
| Le jeu n'est pas adapté à la souris             | Création d'un menu pour les joueurs à la souris         |
| Les règles/touches ne sont pas explicitées      | Rajouter un mode d'emploi/tutoriel                      |
| Tous les claviers n'ont pas les mêmes touches   | Permettre de changer la configuration des touches       |
| Le jeu ne ferme pas une fois la partie terminée | Permettre de quitter le jeu                             |
| Cartes uniformes                                | Changement de décor en fonction du niveau de difficulté |

### I – 3) Autres

Résoudre le problème de librairie dynamique pour la portabilité Linux/Windows : possibilité de l'inclure en statique.

## **I – 4) Fonctionnalités supplémentaires**

- Ajouter un système de scores prenant en compte le temps
- Gérer un système de bonus/malus en fonction du temps mis à résoudre une carte.
- Proposer des indices si le joueur bloque (avec possibilité de malus sur le score final).
- Ajout d'une bande son.

## **II – Objectifs pour la prochaine séance**

Décortiquer le code existant et trouver les parties à garder, celles à modifier et celles qu'il faudra entièrement re-coder.