

UN JEU EST UN SYSTÈME INTERACTIF

Jetons

- ▶ Modélisation à l'aide d'une structure de données choisie, d'un objet utilisé dans le jeu.
- ▶ Exemples : Cartes, Pions, Dé, Pièces de monnaie, Plateau de jeu d'échec, etc.
- ▶ De même jetons peuvent être utilisés pour différents jeux
- ▶ Un sablier ou un chronomètre n'est pas un jeton car il ne sert qu'à mesurer le temps

UN JEU EST UN SYSTÈME INTERACTIF

Objectifs et conditions de victoire

- ▶ Déterminent la fin de partie et le gagnant
- ▶ Exemples : Temps terminé, nombre de points atteint, aucun coup restant possible, réserve d'un type de jeton épuisée, etc.
- ▶ Définir les conditions de victoire peut sembler trivial
- ▶ **MAIS**
 - ▶ une condition mal calibrée ou définie peut gâcher l'expérience du joueur,
 - ▶ ou rendre le jeu peu intéressant,
 - ▶ malgré de bonnes mécaniques de jeu