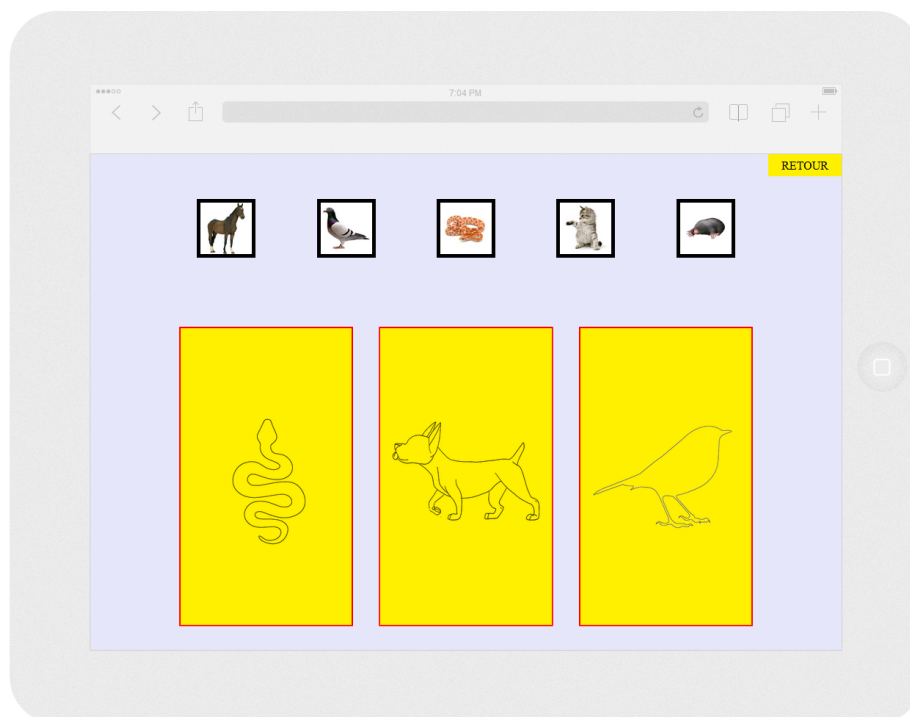


# LES ANIMAUX

DOSSIER DE CONCEPTION



Justal Kevin - [justal@polytech.unice.fr](mailto:justal@polytech.unice.fr) - SI5 - IHM  
Justal Kevin - [justal@polytech.unice.fr](mailto:justal@polytech.unice.fr) - SI5 - IHM  
Justal Kevin - [justal@polytech.unice.fr](mailto:justal@polytech.unice.fr) - SI5 - IHM

Encadrant :  
Jean-Paul Stromboni - [strombon@polytech.unice.fr](mailto:strombon@polytech.unice.fr)

# Table des matieres

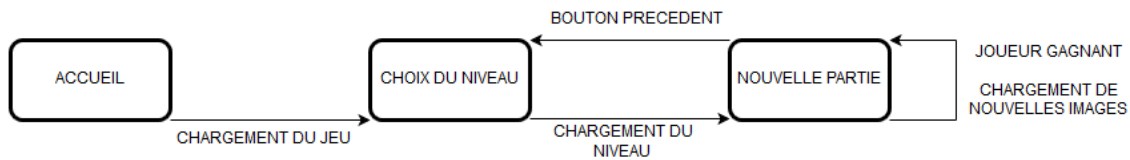
<b>1</b>	<b>Présentation de l'application</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Struction de l'application</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Storyboard</b>	<b>3</b>
3.1	Ecran d'accueil . . . . .	3
3.2	Niveau 1 - Trier par catégories . . . . .	4
3.3	Niveau 2 - Trier par nombre de pattes . . . . .	5
3.4	Niveau 3 - Trier par habitation . . . . .	5
<b>4</b>	<b>Gameplay</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Mise en oeuvre - Outils utilisés</b>	<b>6</b>
<b>6</b>	<b>Planning</b>	<b>6</b>

# 1 Présentation de l'application

Les jeux accessibles sont un bon moyen d'aider le développement intellectuel et psychologique des enfants handicapés. C'est pour cela que nous avons décidé de produire un jeu le plus simple possible faisant travailler l'intelligence logico-mathématique et corporelle kinesthésique des enfants. Le jeu confronte les enfants à plusieurs images d'animaux et des cases où chaque animal peut être rangé. Les enfants devront donc associer des animaux ayant le même nombre de pattes, le même type d'habitation ou encore suivant la catégorie de l'animal (domestiques, de la ferme, sauvages).

## 2 Struction de l'application

La structure générale de notre application sera la suivante :



La structure est volontairement simple afin que toutes personnes puissent prendre le jeu en main sans aucune indication.

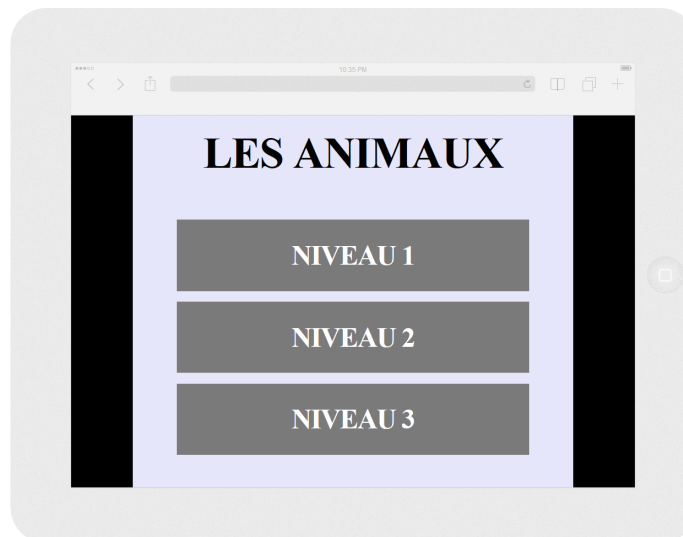
Une fois la page d'accueil chargée, le choix des différents niveaux s'affiche. Lorsque l'utilisateur clique sur l'une des options, le jeu lance le niveau sélectionné.

Si l'utilisateur décide d'arrêter le jeu ou de changer de niveau, il peut alors revenir au menu du départ en cliquant sur le bouton "retour".

## 3 Storyboard

Le jeu dispose de quatre scènes clés qui à elles seules suffisent pour décrire le jeu entier. Dans chaque section du jeu, nous verrons en détails les objectifs et les accomplissements que l'on attend du joueur.

### 3.1 Ecran d'accueil



Le menu est très simple, épuré de tout contenu additionnel inutile. Le texte est écrit très gros au cas où l'enfant aurait un handicap au niveau de la vue. De même pour éviter que l'enfant n'ouvre pas les options du navigateur au cas où le jeu était lancé sur un ordinateur, le clic droit a été désactivé. Le cursor a aussi été modifié, il est beaucoup plus grand que la normal si l'enfant aurait un handicap au niveau de la vue.

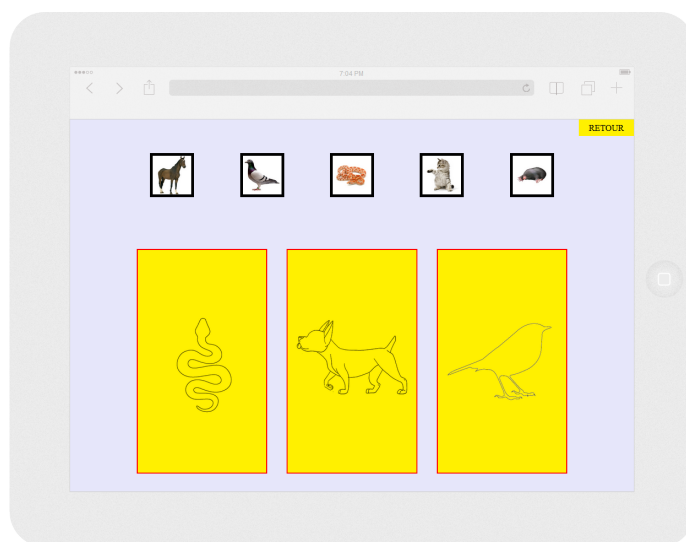
Sinon concernant le menu, il y a le minimum d'animation pour que le joueur puisse s'y retrouver. Lorsque le joueur passe la souris sur les différents niveaux, ces derniers se surlignent et grossissent légèrement.

### 3.2 Niveau 1 - Trier par catégories



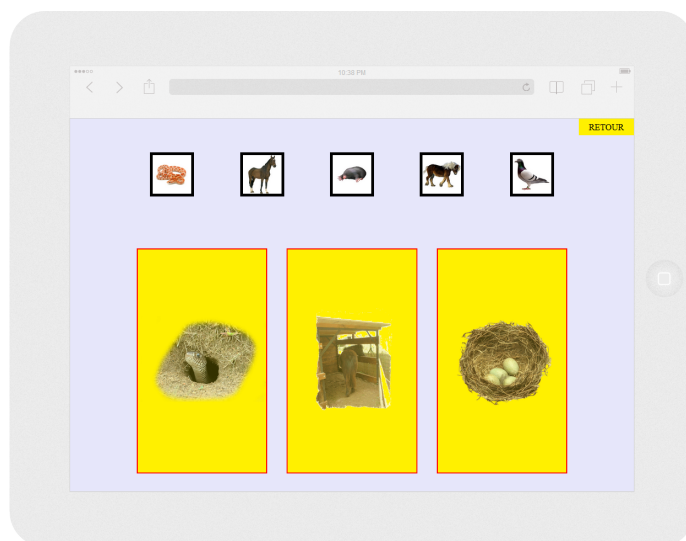
Comme l'ensemble du jeu, les niveaux sont eux aussi simplifiés au maximum. Le premier niveau consiste à associer les animaux affichés dans leurs catégories respectives. Prenons un exemple, un chat ira dans la catégorie domestique. On glisse alors l'image du chat sur la case jaune avec une maison. En cas de bonne réponse, l'image reste dans la case prévue. En cas de mauvaise réponse, l'image retourne à son emplacement d'origine.

### 3.3 Niveau 2 - Trier par nombre de pattes



Le niveau 2 est semblable au premier dans sa structure mais le jeu est plus difficile que le niveau 1. Dans ce niveau, le joueur doit trier les animaux par nombre de pattes. Par exemple, la case jaune avec le chien est la case qui regroupe les animaux avec 4 pattes comme le chat.

### 3.4 Niveau 3 - Trier par habitation



Le dernier niveau est le plus difficile de tous. Cependant la structure et le gameplay restent là aussi similaire au deux niveaux précédent. Seul les associations avec les animaux diffèrent. Cette fois, les animaux sont triés suivant leurs habitations. Pour continuer avec les exemples, prenons le cheval, ce dernier vit dans une écurie. On déplacera donc l'image du cheval dans la case représentant l'écurie.

## 4 Gameplay

Le jeu est très simple d'utilisation. La souris ou le stylet si l'on se trouve sur tablette permettra de déplacer les différents animaux sur les zones correspondantes par simple glisser-déposer. Si l'utilisateur relâche le bouton avant d'avoir atteint la bonne zone, l'image de l'animal revient à sa position initiale.

## 5 Mise en oeuvre - Outils utilisés

Pour le développement, nous allons utiliser l'HTML5, le CSS3 et le JavaScript ainsi qu'une librairie permettant de faciliter le code javascript: JQuery. Le jeu sera compatible sous tous les navigateurs autre que IE, c'est à dire : Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Opera. Pour les images utilisées dans le jeu, nous utiliserons des images issus d'internet et nous les modifierons avec photoshop pour les rendre les plus simple possible.

## 6 Planning

Semaine 1	Choix du sujet Création du dossier de conception Création du premier prototype Écriture de la documentation Test de la version 1.0
Semaine 2	Ajout de nouvelles idées Amélioration du prototype jusqu'à la version final Test des versions intermediaires
Semaine 3	Test et finalisation graphique
Semaine 4-8	Correctifs des détails Ajout de donnés Tests finaux