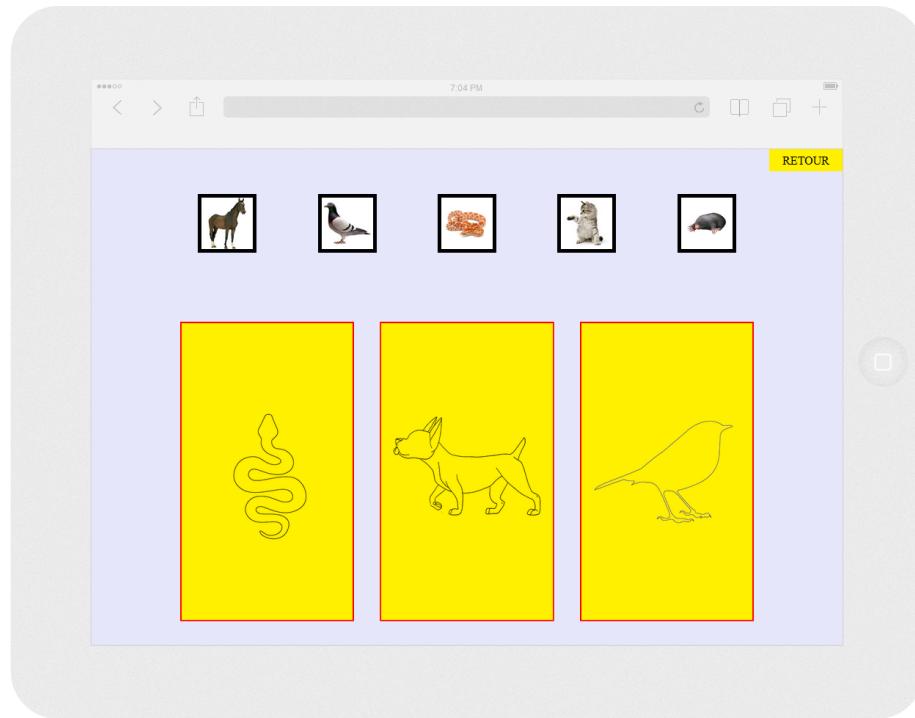


LES ANIMAUX

DOSSIER DE CONCEPTION



Justal Kevin - justal@polytech.unice.fr - SI5 - IHM
Justal Kevin - justal@polytech.unice.fr - SI5 - IHM
Justal Kevin - justal@polytech.unice.fr - SI5 - IHM

Encadrant :
Jean-Paul Stromboni - strombon@polytech.unice.fr

Table des matieres

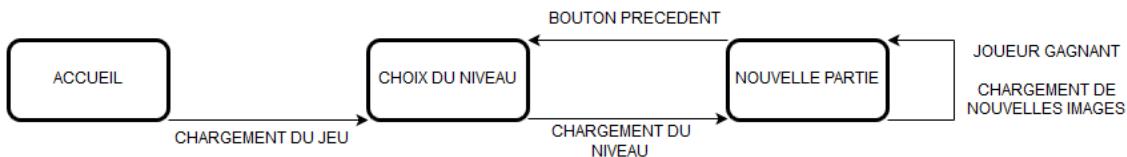
1	Présentiation de l'application	3
2	Struction de l'application	3
3	Storyboard	3
3.1	Ecran d'accueil	3
3.2	Niveau 1 - Trier par catégories	4
3.3	Niveau 2 - Trier par nombre de pattes	5
3.4	Niveau 3 - Trier par habitation	5
4	Gameplay	6
5	Mise en oeuvre - Outils utilisés	6
6	Planning	6

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 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 Structure 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.

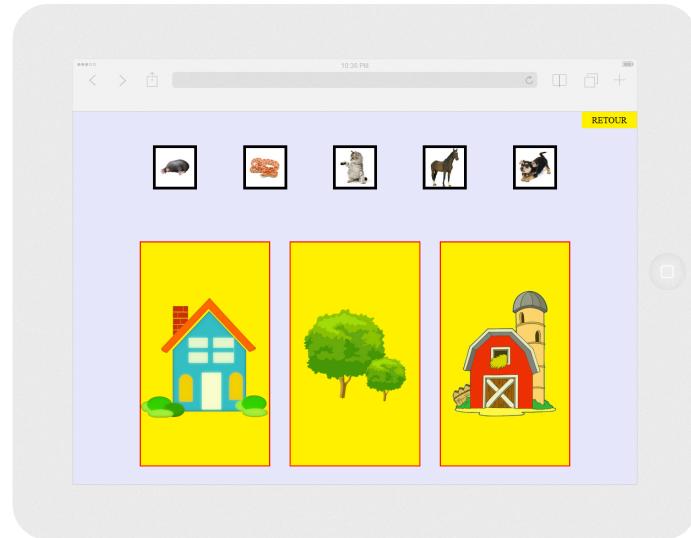
3.1 Ecran d'accueil



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 e la vue.

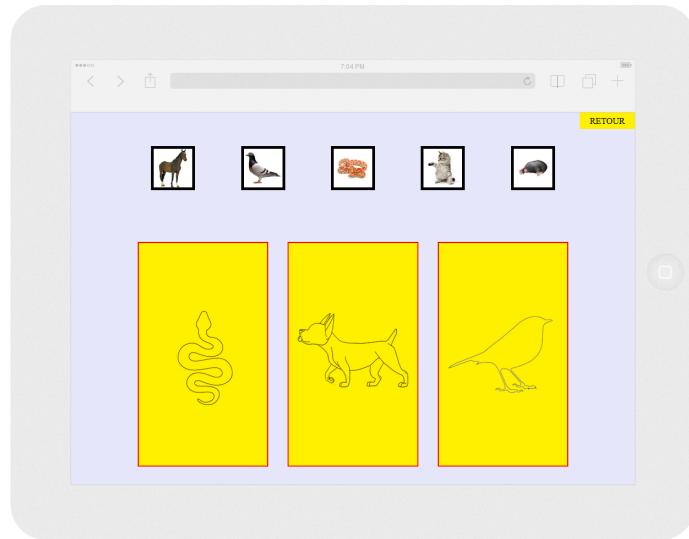
Sinon concernant le menu, il y a le minimum d'animation pour que le joueur puisse s'y retrouver. Lorsque le joueur passe la souris sur les différents niveaux, ces derniers se surlignent et grossissent légèrement.

3.2 Niveau 1 - Trier par catégories



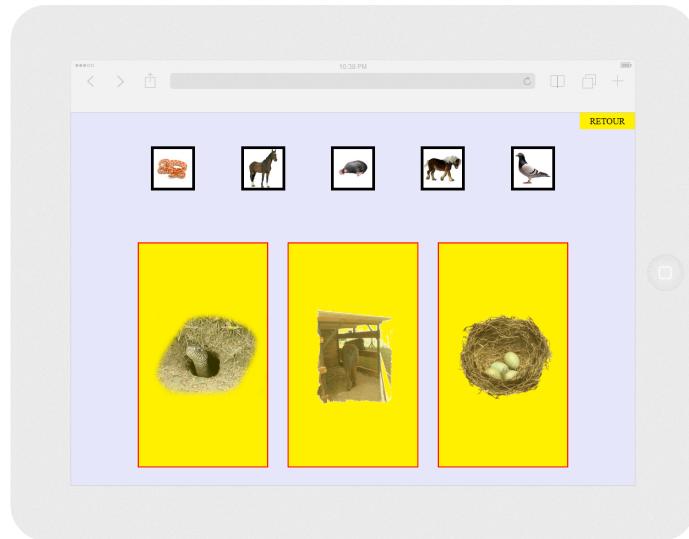
Comme l'ensemble du jeu, les niveaux sont eux aussi simplifié au maximum. Le premier niveau consiste à associer les animaux affichés dans leurs catégories respectives. Prenons un exemple, un chat ira dans la catégorie domestique. On glisse alors l'image du chat sur la case jaune avec une maison. En cas 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 trié 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 décomposé en deux parties. En haut (zone 1 en rouge), vous trouverez les animaux que vous pouvez déplacer et en bas (zone 2 en violet) les zones où vous pouvez les déplacer.

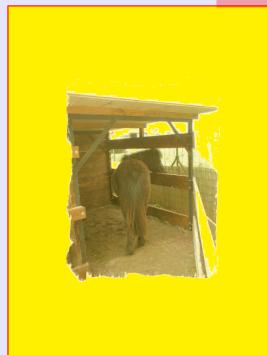


Le but du jeu est déplacer les animaux de la zone 1 vers la zone 2 en suivant une certaine logique. Reprenons notre exemple précédent et notons les animaux de la zone 1.



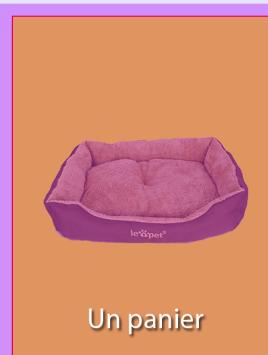
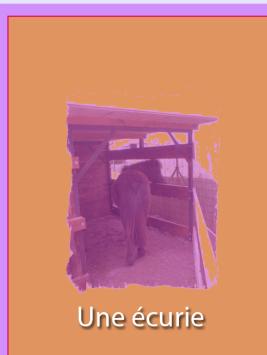
Prenons par exemple le cheval, nous allons cliquer dessus et maintenir notre clique tout en déplaçant la souris.

[RETOUR](#)

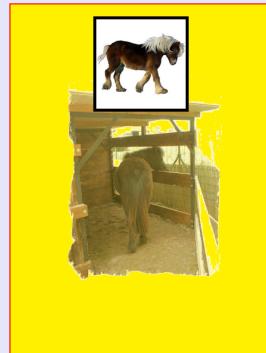


Si nous relâchons notre clique, l'image du cheval retournera à sa place automatiquement. Maintenant, regardons avec attention la zone 2 et décrivons là aussi les images.

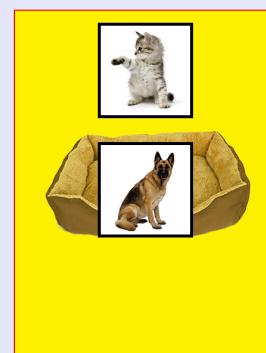
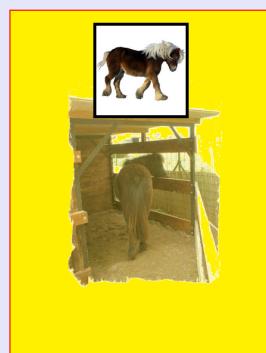
[RETOUR](#)



Reprenons maintenant notre cheval et déplaçons le dans la zone qui lui correspond (l'écurie). L'image se fixera alors à la zone et vous ne pourrez plus y toucher. Vous avez la bonne réponse !

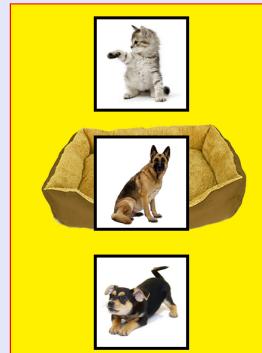
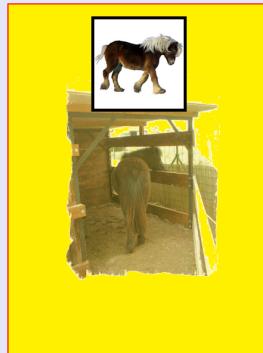


Maintenant effectuons cette même opération pour chaque image restante dans la zone 1. Allez, encore un petit effort, nous y sommes presque.



Si vous répondez correctement en plaçant l'intégralité des images, un message vous disant "Bravo" s'affiche alors pour vous féliciter.

BRAVO !



Puis une nouvelle partie commence avec de nouveaux élément dans les deux zones.



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 intermédiaires
Semaine 3	Test et finalisation graphique
Semaine 4-8	Correctifs des détails Ajout de donnés Tests finaux