

GAMIFICATION

01 - Points :

Notre système de points se base sur le "Schmilflouz".

- Le "Schmilflouz" est une monnaie virtuelle que l'on pourra utiliser dans plusieurs parties du jeu.
- Par exemple, il sera possible d'acheter des accessoires pour notre avatar avec des "Schmilflouz".
- Pour gagner des Schmilflouz le moyen principal sera de réussir des "Schmilblick".
- Le nombre de Schmilflouz gagné par partie sera proportionnel au niveau de difficulté du "Schmilblick" en question.

02 - Niveaux :

Notre système de niveaux se base sur une évolution du jeux

- on évolue dans un monde à la candy crush, on passe les niveaux un à un, la difficulté augmente, les schmilblick deviennent plus dur et les élément permettant de les découvrir évoluent

03 - Récompense :

Notre système de récompense est basé sur le fait d'en apporter de plusieurs moyen différents et de les associer à l'évolution dans le jeu pour faire revenir le joueur

- la "Schmilroulette". La "Schmilroulette" est une sorte de bandit manchot virtuel qui permettra aux joueurs de gagner toutes sorte de récompenses. Par exemple : des tickets pour la "Schmiltombola". Le joueur pourra activer la "Schmilroulette" 1 une fois par jour et ça gratuitement.
- à chaque schmilblick débloqué, on obtient des objets permettant de découvrir le suivant plus facilement
- les "Schmilmissions" qui sont des quêtes journalière permettant de joueur de gagner la encore des récompenses. les "Schmilmissions" seront des objectifs à atteindre, par exemple remporter 3 les "Schmilblick" d'affilé dans la même journée.
- parrainage

04 - Classements :

Notre système de classements se base sur différent de points de jeu

- la rapidité pour découvrir un schmilblick
- la difficulté du schmilblick
- le nombre d'objet utilisé pour découvrir le schmilblick

le classement est filtrable, par les trois points cités précédemment, par pays, ville, amis

05 - Progression :

En solo la progression est géré avec un système de niveau représentés visuellement sur une "world map". Plus le joueur remporte de niveaux , plus il avance dans la "world map" et plus les schmilblick sont difficile.

08 - quetes/defis :

- accueil monde avec un petit chemin comprenant des points correspondant à un niveau (ex vieux jeux mario) plus on avance sur ce chemin plus les jeux sont dur
- faire des quêtes journalière (ex tan de niveau à finir) pour avoir une recompense

10 - marchandises

- achat de tickets pour la schmiltournament on achète un nombre de ticket par assis a qui on verse les revenus encaissé par la pub via notre compte. % en fonction du nombre de ticket acheté(euro ou scmilflouz)
- acheter des objets ingames pour progresser dans le jeux
- acheter des cosmétiques / custom pour l'avatar
- acheter des schmilflouz

11 - dons

Au même titre que les ticket on peut directement verser de l'argent (euro) à l'association de notre choix.

12 - avatar

- creation avatar
- possibilités d'achat d'objets de custom pour l'avatar(euro/schmilflouz)

13 - scaffolding

Concevoir le jeux de manière à ce que l'utilisateur comprenne facilement son fonctionnement.

- Pas de tutos fastidieux
- Possibilité de progresser
- Conseils
- Récompenses
- Orientation

15 - hasard

Basé le jeu sur l'attractivité et le ponctuer avec de la spontanéité

- SchmilRoulette
- Bonus spontannés

16 - immersions

Comment plonger le joueur dans l'univers du jeu

- Cacher la "Status bar"
- Créer une ambiance spécifique au jeu
- Rendre le jeu évolutif pour que les joeurs ne s'en lassent pas

17 - asynchronie

Comment rendre le jeux asynchrone pour les utilisateurs puissent jouer ensembles.

- Mode parti rapide ou les joeurs peuvent jouer chacun leur tour (pas valable pour le schmiltournament, temps limité)
- Permet aux joueurs d'allimenter le jeu

PROBLEMES

Liste des problèmes rencontrés :

- Gestion du temps
- Gérer l'organisation de l'équipe
- Pas tous les livrables
- Retard à la démo
- Trop de fiches
- pas de maîtrise de ionic/angular

AGILITE

Les méthodes agiles

Les méthodes agiles sont des manières de travailler en groupe qui ont pour priorité de mettre le client au coeur de la réflexion. Le but étant de s'approcher le plus possible de ses attentes voir de les surpasser ! Ces méthodes se veulent plus pragmatique que les méthodes traditionnelles. Elles se basent sur la réactivité et la communication. Ces méthodes se basent sur quatre valeurs fondamentales et douze principes généraux.

Les quatre valeurs fondamentales :

- Individus et interactions plutôt que processus et outils
- Fonctionnalités opérationnelles plutôt que documentation exhaustive
- Collaboration avec le client plutôt que contractualisation des relations
- Acceptation du changement plutôt que conformité aux plans

==> Simplicité / Modulable / Communication / Adaptation

Les douze principes généraux :

1. Satisfaire le client en priorité
2. Accueillir favorablement les demandes de changement
3. Livrer le plus souvent possible des versions opérationnelles de l'application
4. Assurer une coopération permanente entre le client et l'équipe projet
5. Construire des projets autour d'individus motivés
6. Privilégier la conversation en face à face
7. Mesurer l'avancement du projet en termes de fonctionnalités de l'application
8. Faire avancer le projet à un rythme soutenable et constant

9. Porter une attention continue à l'excellence technique et à la conception
10. Faire simple
11. Responsabiliser les équipes
12. Ajuster à intervalles réguliers son comportement et ses processus pour être plus efficace

=> Réactivité / Suivi régulier / Motivation / Contrôle total sur le projet

Les méthodes agiles nous font penser aux fourmis. Elles sont connues pour leur capacité à travailler pour la colonie. Mais ce qui les démarque le plus c'est leur capacité à s'organiser pour répartir les tâches et être le plus efficace possible. On pourrait imaginer une comparaison entre le client et la reine des fourmis qui a un suivi sur tout ce qui se passe dans la colonie (le projet).

STORIES

Attirer l'utilisateur dès la première seconde

- As a : Dominique Ronssart, 42 ans, professeur de mathématique, a découvert l'application grâce à ses élèves qui ont voulu le défier.
- I want : Un joli visuel / animation qui me donne envie de jouer ou le **gain du grand gagnant** du schmiltournement précédent.
- So that : Créer de la **compétitivité** et de l'**adrénaline** à l'idée de jouer.

Inviter des contacts (amis)

- As : Romain Legrand, 17 ans, lycéen, a téléchargé l'application pour pouvoir défier ses amis.
- I want : Permet d'inviter ses contacts à télécharger l'application et a s'inscrire (envoi d'une URL qui renvoie vers le store).
- So that : Avoir la possibilité de challenger ses amis / contacts

Transformer appareil photo comme étant un outil du jeux

- As a : Joséphine Larousse, 26 ans, travaille dans l'hôtellerie, a téléchargé pour l'aspect contributif
- I want : Photographier des schmilblick pour créer des parties et contribuer à la banque de donnée du jeux.
- So that : Faire intervenir la caméra comme un outil du jeux. Pour personnaliser ou renouveler l'expérience utilisateur et contenu utilisateur

Schmil géolocalisation

- As a : Gertrude Duris, 72 ans, à la retraite, à téléchargé l'application pour les défis liés à la géolocalisation
- I want : Savoir avec qui je joue
- So that : Localiser le nombre de personnes qui jouent dans chaque région

Gestion de la Status Bar

- As a : Romain Tribouiller, 42 ans, Entrepreneur, Joue avec son fils et sa femme.
- I want : Être en immersion pendant que je joue pour être transporté dans l'univers.
- So that : Faire disparaître la la status bar pendant qu'on joue ou alors faire changer la couleur de la status bar.

Lancer la roulette en paysage

- As a : Ludivine Maunier, 16 ans, lycéenne a découvert l'application via son cercle d'amis.
- I want : Un nouveau moyen d'interagir avec le jeu.
- So that : Avoir une action de jeu sur l'orientation du téléphone comme accéder au bonus journalier, laschmilroulette —> Passer en mode paysage pour déclencher la roulette (1 bonus quotidien). Quand on revient en mode portrait cela arrête la roulette.

Stocker des données dans l'application

- As a : José, 36 ans, Youtubeur professionnel.
- I want : Récupérer et afficher mes données à chaque connexion.
- So that : Je joue pour être le meilleur du classement.

Lire / Afficher la liste des associations

- As a : Amb, 24 ans, Métallurgiste, joue avec ses collègues.
- I want : Afficher une Landing Page dans l'application qui donne toutes les informations sur les associations et sur le projet
- So that : Plus d'informations sur l'aspect caritatif de l'application.

RETROSPECTIVE

actions.png

Rétrospective	Projet IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 18/04/2017	Equipe : Sebmielich.
	Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)	Bonne ambiance d'équipe	Continuer avec une bonne dynamique Meilleure répartition des temps de travail.	
OUT (externe à l'équipe)	Bon intervenant Bon dialogue avec l'équipe externe.	Mieux anticiper les rendez-vous avec les intervenants.	

<http://inagua.ch>

facts.png

Rétrospective	Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 18/04/2017	Equipe : Schmicklich
---------------	---	-------------------	----------------------

Positif	Négatif Problèmes	A Noter
<p>Apprentissage d'une nouvelle technologie.</p> <p>découverte de nouveaux environnement de travail.</p> <p>Travailler sur un projet concret</p>	<p>Gère son temps (délais)</p> <p>Gère l'organisation de l'équipe</p> <p>Trop d'administratif à gérer en parallèle du technique</p>	

<http://inaqua.ch>

actions.png

Rétrospective	Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 19/04/2018	Equipe : Schmicklich
---------------	---	-------------------	----------------------

	Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> - structurer toute l'arborescence du projet - faire les trois clients - faire fonctionner iOS/Android 	<ul style="list-style-type: none"> - Timeboxer - commencer par les trois clients. 	<ul style="list-style-type: none"> - moment d'équipe. - travailler en binôme
OUT (externe à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> - poser des questions sur les attentes des clients. 	<ul style="list-style-type: none"> - supprimer des trois clients. 	

fact. p. g.

Démo (évaluation)

Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap

Date : 29/04/2017

Equipe : Schmitz

Nom : Edouard THIERRY

	Client	Démonstrateur	Autre
Bien	<ul style="list-style-type: none">- pas de retard.- stylo.- tag pas	<ul style="list-style-type: none">- pertinent dans ses remarques.- tag posé.	
Pas bien	<ul style="list-style-type: none">- Rien de Nouveau- pas de Android.- entube le client avec une protocol non fonctionnel.	<ul style="list-style-type: none">- structure du projet (architecture mauvaise)- pas de agile. mal.- pas de video	
Remarque	<ul style="list-style-type: none">- structurer la présentation avec les stories- s'appuyer sur la réunion précédente.	<ul style="list-style-type: none">- être expressif dans les message de commit.	