**Post Mortem**

# **Objectif du projet**

Le but de ce projet est de sensibiliser les joueurs sur l’influence de la gravitation sur les corps célestes et les appareils humains, et l’effet de la gravité sur notre vie quotidienne.

Pour cela, j’ai décidé de créer un jeu de Puzzle aux règles simples : le joueur doit accompagner un vaisseau spatial à travers différents systèmes planétaires jusqu’à un « portail » marquant la fin du niveau. Entre le joueur et la sortie se trouverait donc des planètes, des étoiles et autres objets massifs tel que des trous noirs.

Quant à la communication au joueur, l’objectif premier était de faire comprendre la relation entre masse et force gravitationnelle en utilisant le moins possible de texte, afin de viser un large public, comprenant des enfants. J’ai donc décidé d’employer principalement le canal d’information par expérience : le joueur expérimentera l’effet de la gravitation sur une grande échelle (celle des planètes). J’ai cependant décidé d’inclure de canal de l’information par intérêt pour cibler des personnes voulant en apprendre plus sur ce domaine.

Dans les parties suivantes, j’expliquerais la réalisation du projet et ses points faibles, ainsi que les divers amélioration possibles et l’expérience que j’ai acquis.

# **Défauts**

Le premier défaut du projet est **un manque de tutoriel** défini pour aider les joueurs à découvrir le jeu, et apprendre ses mécaniques. J’ai décidé d’ignorer cette faiblesse en raison de la nature prototypale du projet, et par manque de temps et de ressources graphiques. Je sais cependant comment traiter cette problématique, et j’étofferais ce sujet dans la **partie 4**.

Un second défaut que j’ai remarqué au cours de la production, était **le manque d’approfondissement du sujet**. Lors de mes recherches je me suis beaucoup renseigné sur des calculs ou des représentations graphiques des effets de la gravitation. Du fait que je manquais d’intéresser une cible cherchant à découvrir l’aspect technique, j’ai donc décidé d’ajouter un canal d’information supplémentaire : l’information par intérêt. Le but de ce canal est de donner les réponses aux joueurs intéressés, sans contraindre le reste des joueurs souhaitant simplement jouer au jeu. J’ai donc ajouté un bouton permettant d’accéder aux informations en relation avec le niveau.

Un troisième défaut important a été **l’arrivée tardive de playtests** par des personnes extérieurs au projet. Je n’ai pu faire tester mon jeu que très tardivement dans son développement (par rapport à la date butoir du projet), ce qui a pu me conduire à louper des retours intéressants.

# **Retards**

Lors de ce projet, j’ai rencontré quelques problèmes m’ayant ralenti dans ma progression. Le premier étant l’utilisation des fonctions données par Godot pour la gestion des forces. J’ai mis plusieurs jours à prendre le système en main, et cela à eu pour conséquence de retirer une fonctionnalité que j’aurais voulu voir implémentée pour ce prototype : la présence de comète. J’ai été par chance aidé de mes camarades de classe, ce qui m’a permis d’avancer malgré mes difficultés initiales.

Une autre source de retard a été la difficulté de l’implémentation de ressources graphiques. J’ai eu la chance d’avoir l’aide d’une personne extérieure pour la création de ces dernières, mais nous nous sommes heurtés à quelques difficultés techniques comme la taille des images ou certains choix visuels. Cependant j’ai su cadrer mes besoins et mes attentes, et le travail de création a pu être réalisé très rapidement.

# **Idées d’améliorations**

# **Expérience gagnée**