



	<p style="text-align: center;">COMPTE RENDU DE REUNION N° 01</p>	<p style="text-align: center;">DATE</p> <p style="text-align: center;">15/10/2020</p>
---	--	---

1. Établissement des besoins du client

La majeure partie de la réunion a été occupée par la discussion des attentes du client. Les documents déjà donnés par le client étaient plutôt incomplets. Nous avons pu constater que le client avait des attentes plutôt indéterminées et nous avons donc essayé de l'orienter dans un choix, aussi bien sur le plan des systèmes à mettre en place que du concept du jeu.

Le client souhaite une application destinée à des collégiens afin de leur faire travailler les mathématiques. Il souhaite que le jeu soit inspiré de la série Game of Thrones. Le jeu devra permettre aux joueurs de se connecter sur un monde commun à chaque classe. Chaque joueur aura accès à un profil personnel précisant un score de « points de Math » et pourra effectuer des QCM chaque semaine afin de gagner ces points. Le monde sera divisé en châteaux dirigés par des seigneurs sélectionnés parmi les élèves au début de l'année grâce à un concours.

2. Définition des solutions envisagées

Une fois les attentes du client comprises, nous lui avons proposé des solutions possibles. Tout d'abord, nous avons essayé d'intégrer ses attentes au niveau de production possible de notre équipe. Cela nous a amenés à lui proposer une interface où le joueur est amené sur une carte du monde à sa connexion. Il peut ensuite sélectionner l'un des châteaux en cliquant sur sa position sur la carte. L'utilisateur pourra accéder à différents menus, l'un précisant les caractéristiques de son personnage, un autre permettra d'effectuer des actions sur un château comme le rejoindre en tant que chevalier ou l'attaquer.