



Short design briefs

Human Computer Interaction Course

Part 5

ENSEEIHT

Rules

- Short brief
 - max 5 min per group
 - 1 slide per group
- Content of your slide:
 - Title: name of your agent (**without spaces**)
 - Group members
 - Clearly communicate your vision
 - Go straight to the point (few words to describe what you intend to do)
 - If possible, add an illustration of your agent
 - Snapshot of your agent in Ingescape Circle, paper mockup, etc.
- Your slide **MUST** be ready by **12:00 noon on tuesday 17th december**

Group ?? - Exemple de slide projet

Idée :

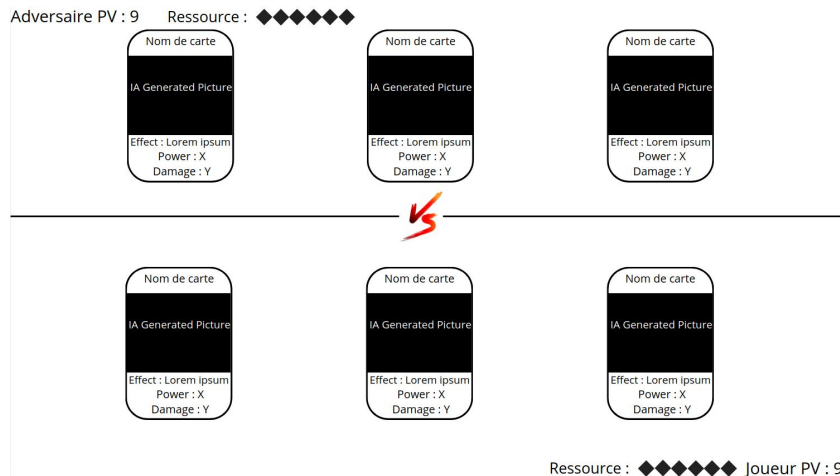
- Reproduire le jeu de cartes Skyjo
- Utiliser le whiteboard pour afficher le plateau de jeux avec la matrice de carte retournée/cachée de chaque joueur.
- Utiliser un agent pour définir les actions possibles d'un joueur lors de son tour.



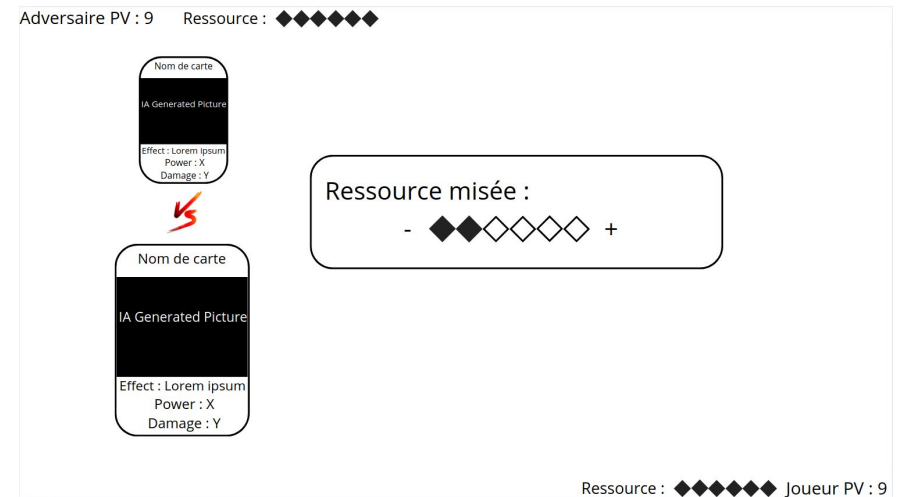
Group A - YABaCaGa

Un jeu de cartes à deux joueurs :

- Construction de deck (3 cartes, 2 stats par cartes + 1 effets optionnels)
- Personnalisation des cartes par IA
- Mode spectateur via Whiteboard
- Bataille tour par tour



Interface de bataille

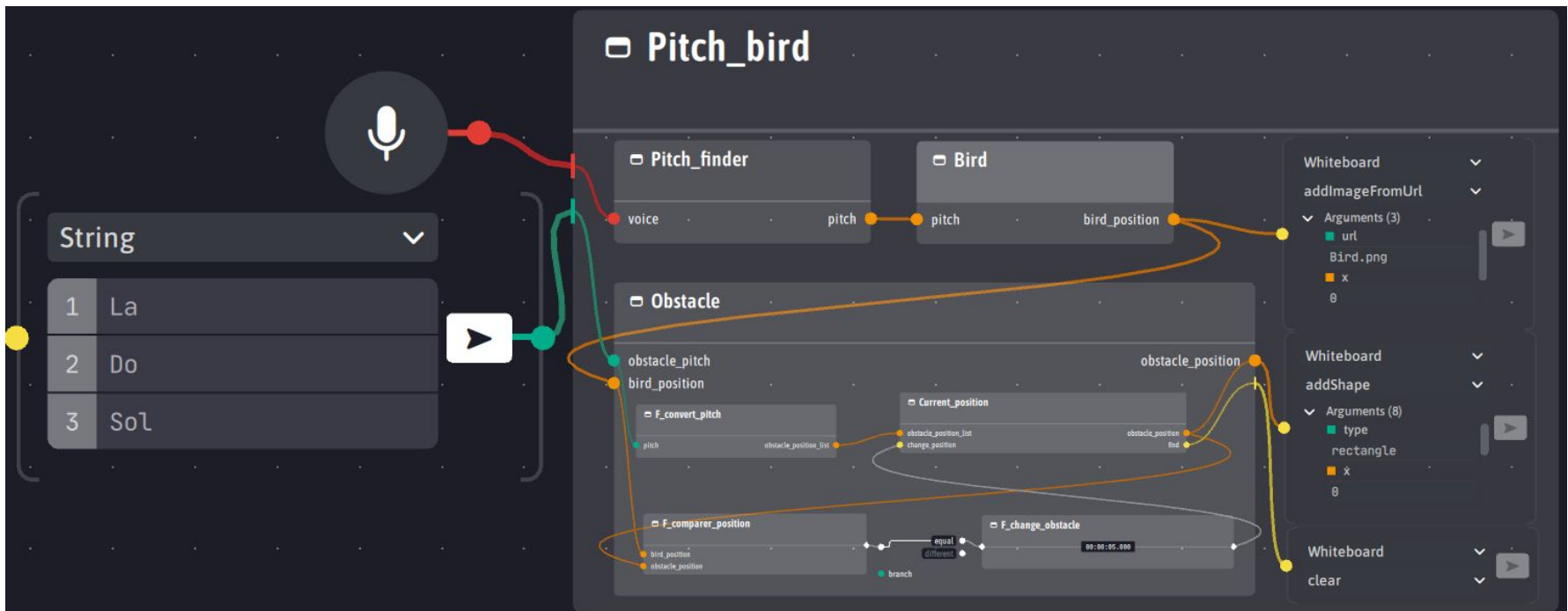
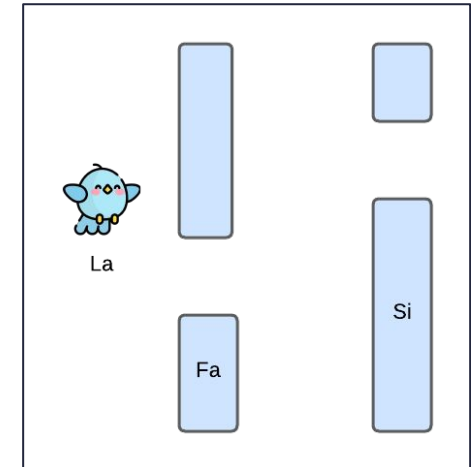


Interface de duel

Group B - PITCH_BIRD

Idée :

- Créer un jeu de type flappy bird, où on contrôle l'oiseau par la voix pour éviter des obstacles. Il suit les fréquences des notes chantées.
- Utiliser le Whiteboard pour afficher les obstacles et l'oiseau.
- Nos agents
 - Bird capable de se déplacer
 - Obstacle qui gère la génération et les collisions avec l'oiseau
 - Pitch_finder extrait la fréquence de la voix



Group C - EASY-TRade

L'objectif est de permettre aux utilisateurs de réaliser des transactions financières facilement (pas forcément émettre des ordres) tout en ayant une vue d'ensemble sur leurs portefeuilles et le marché.

Interactions avec le Whiteboard:

Visualisation des prix.

Boutons d'achat/vente.

Suivi en temps réel.

Gestion des ordres.

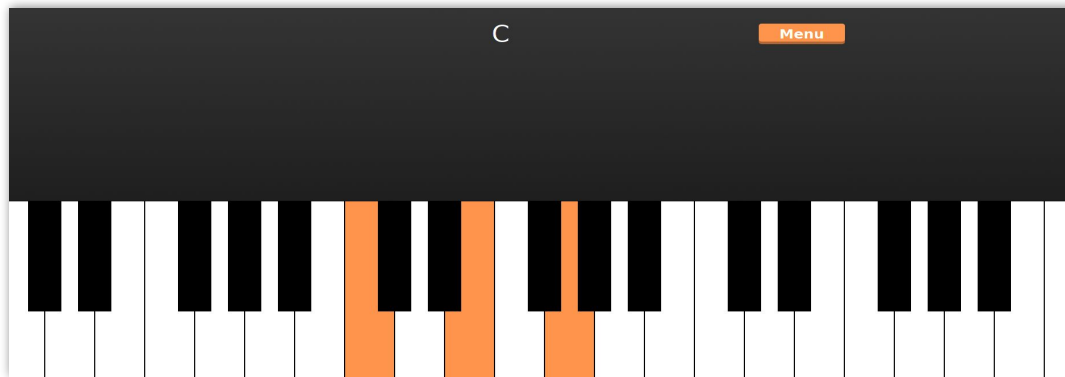
Utilisation de certains indicateurs (EMA par exemple)

Identifier les interactions utilisateur clés (clics, glissements, sélection, etc.).



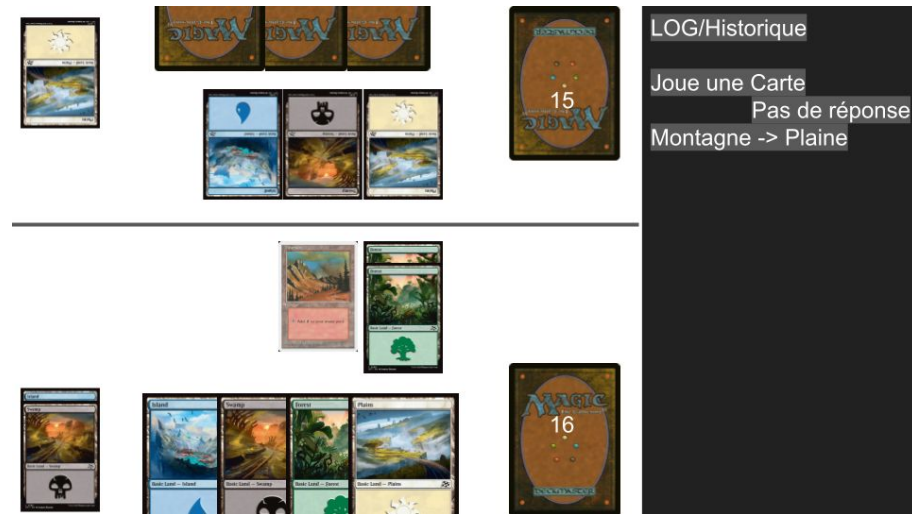
Group D - PIANISSIMO

- Langage Java
- Réutilisation d'un clavier issu d'un projet de 1A
- Interactions avec le Whiteboard :
 - Affichage d'une partition à jouer, changement de couleur des notes si jouées justes ou fausses
 - Choix d'une partition à jouer dans le chat
 - Affichage des notes jouées en direct
- Interfaces utilisateurs visées : clavier d'ordinateur, clavier MIDI externe, souris



Group E - MTG Mini-Land Game

- Jeu de carte simplifié inspiré de Magic The Gathering
- Duel en connexion locale
- Utilisation du whiteboard pour afficher le jeu
- Utilisation d'un agent externe pour choisir les actions des joueurs



Group F - PacBoard

- Concept : Jeu type Pacman contrôlé par commandes vocales
- Whiteboard utilisé pour afficher le jeu
- Agent pour la gestion de l'état du jeu
- Agent pour la reconnaissance speech to text



Group G - COINCiDENCE

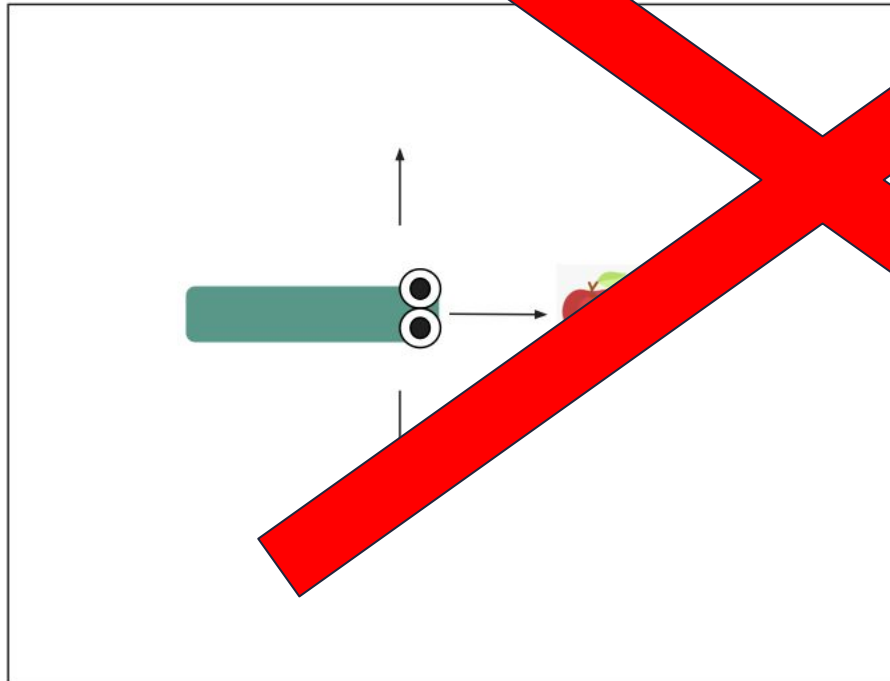
- Concept : Réalisation du jeu de coinche en version multijoueur à 4.
- Langage Python
- Interactions avec le Whiteboard :
 - Affichage des cartes du pli en cours, des annonces des joueurs, du score de la partie
 - Communication avec les joueurs
 - demande des cartes à jouer à chaque pli, demande de leur annonces)
- Interface utilisateurs autre que le whiteboard
 - une IHM par joueur permettant
 - de voir sa main et de choisir sa carte
 - d'annoncer au début de la partie



Group H - Jeu d'échecs

SnakeAgent

BOSWELL Ethan
DEJEAN Nicolas
DEORA Axel



Haut ! Bas ! Gauche !
Droite !



Fonctionnalités disponibles :

- Commande vocale "start" "pause" "reset"
- Proposer à l'utilisateur d'ajouter des obstacles (commande vocale ou via le tchat)

Group I - Churros_Clicker

Idée :

- Créer un jeu incrémental interactif
- Utiliser le Whiteboard pour afficher le jeu et les différents menus
- Des agents peuvent :
 - Définir les actions possibles par l'utilisateur.
Cliquer ; Ouvrir un menu ; Acheter un bonus.
 - Envoyer des messages dans le chat lorsque certains paliers sont atteints.
 - Contrôler les évènements spontanées

158 Churros
4 churros par seconde



Boutique

Group J - SMARTBOT

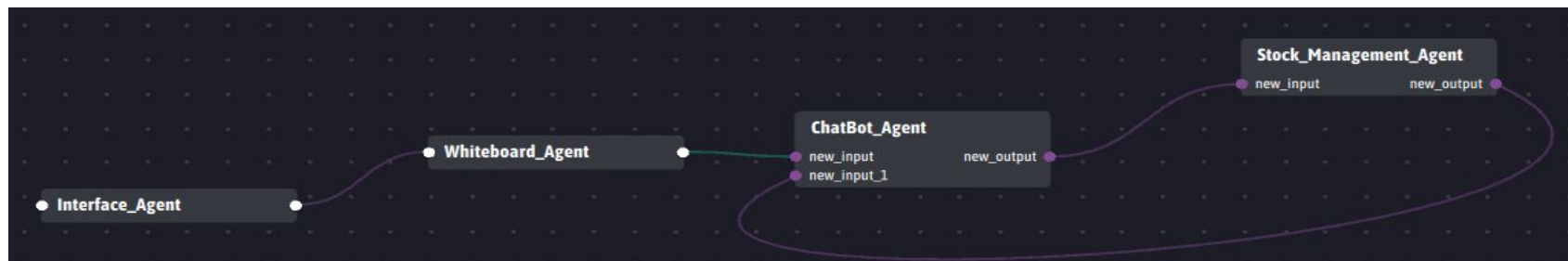
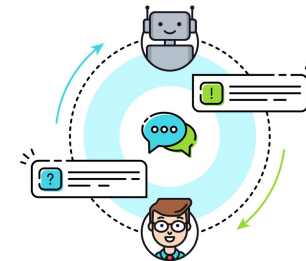


Vision :

"Créer un chatbot intelligent et intuitif capable d'assister les utilisateurs grâce à une interface ergonomique et une logique robuste basée sur Python afin d'optimiser des interactions clients et gestion des stocks en temps réel"

Description de l'idée :

- Chatbot basé sur Python (logique et traitement).
- Interface utilisateur avec HTML/CSS/JavaScript.
- **Intégration avec WhiteBoard** pour afficher les conversations et des images en temps réel.
- Fonctionnalités principales : répondre aux questions, automatisation de tâches simples (*sujet spécifique : Gestion du Stock en Magasin de Vêtements*)
- Le chatbot interagit avec une base de données de stock.



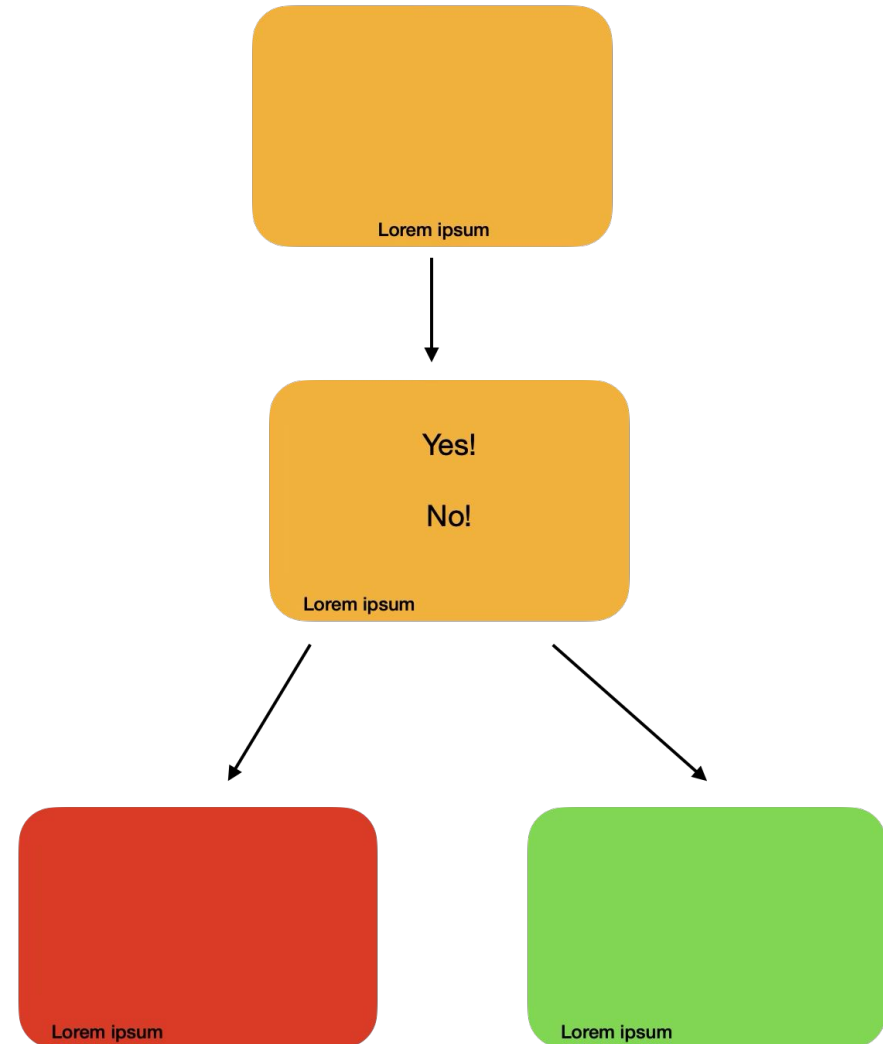
Group K - Dungeon Crawler



- Créer un donjon (labyrinthe parcourable à la première personne).
- Utiliser le whiteboard pour afficher la pièce actuelle, l'arme, la carte et éventuellement les ennemis.
- Utilisation d'un agent pour définir les actions du joueur et des ennemis (joueurs contrôlés par le jeu)

Group L - Visual Novel Creator

- Une suite de scènes modifiables
- On peut introduire des choix entre scènes
- On peut utiliser ces choix pour créer des branches
- On a un outil séparé pour observer la scène spécifique



Group M - Tic-Tac-Toe

- **Vision :**

Créer une IHM interactive et intuitive pour le jeu de Tic-Tac-Toe, où deux joueurs peuvent s'affronter en temps réel. L'agent intégré vérifiera les règles, déterminera les actions possibles, et annoncera le vainqueur de façon automatique.

- **Description de l'idée :**

Créer un jeu de Tic-Tac-Toe interactif.

Utiliser le Whiteboard pour afficher la grille de jeu et les scores.

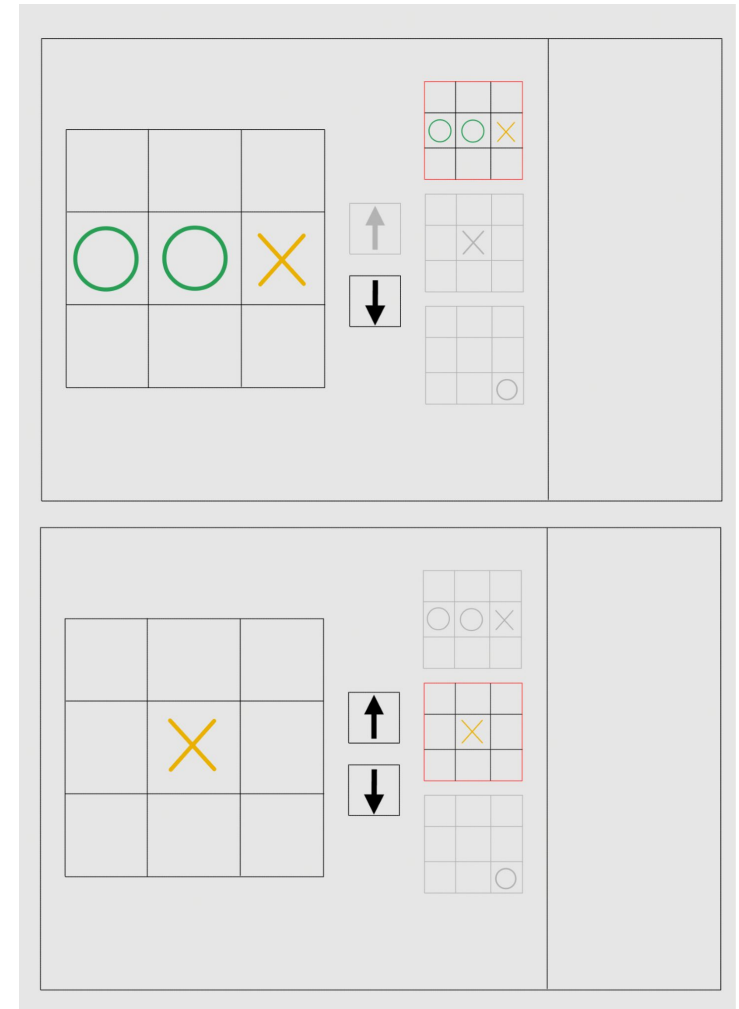
Utiliser un agent pour gérer les actions des joueurs :

- ❑ Placer un X ou un O.
- ❑ Vérifier les règles.
- ❑ Détecter la fin de partie.
- ❑ Annoncer le vainqueur ou une égalité.
- ❑ Utiliser le chat pour notifier les joueurs du résultat ou des erreurs de jeu.

Group N - Morpion 3D

Idée :

- Créer un jeu de morpion sur 3 étages
- Utiliser le Whiteboard pour afficher les différents étages du morpion
- Utiliser un agent pour définir les actions possibles par l'utilisateur.
 - Placer une croix/rond
 - Changer d'étage
 - Quitter la partie
 - Lancer une partie
- Utiliser le chat pour afficher les actions des joueurs de manière textuelle.

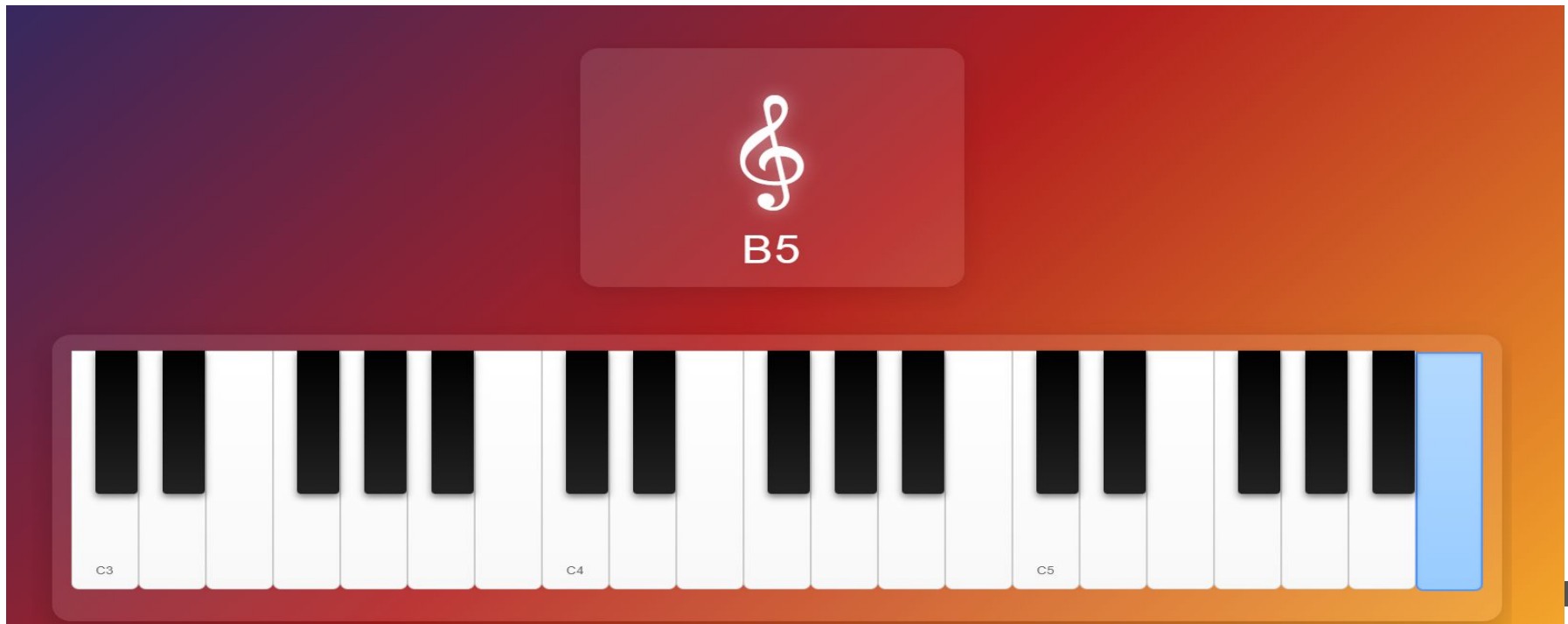


Group 0 - BrainArcade

- Développement d'une interface graphique interactive en Java, regroupant plusieurs mini-jeux classiques comme Picross, Taquin et Mastermind.
- Affichage d'un menu de sélection des mini-jeux disponibles
 - Pour chaque mini-jeu, affichage de ces derniers au sein du whiteboard.
 - Dans le cas du picross, possibilité d'intégration d'une image que l'on souhaite réaliser dans le jeu.
 - Affichage d'un leaderboard.
- Interactions du joueur associées au mini-jeux cités précédemment.

Group P - PianoLearn

- Un piano interactif qui permet à l'utilisateur d'apprendre et de pratiquer le solfège.
- Le whiteboard affichera un piano interactif avec les touches correspondantes aux notes musicales, ainsi qu'une portée où les notes jouées seront écrites en temps réel.
- Lorsque l'utilisateur appuie sur une touche du clavier, la note correspondante est jouée et affichée sur le piano avec son écriture musicale sur une portée.



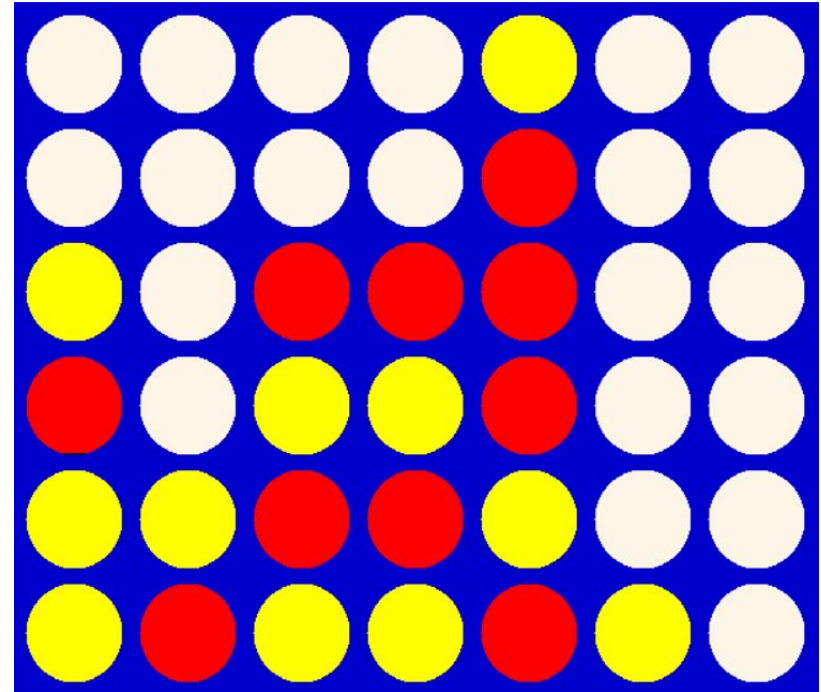
Group Q - connectFourBOT

Idée :

- Créer un jeu de puissance 4
- Utiliser le Whiteboard pour afficher la grille de jeu
- Utiliser un agent pour alternativement
 - jouer les meilleurs coups en utilisant un algorithme minimax
 - faire jouer le joueur

Player's turn

select a row



Group R - Jeu d'échecs

Group S -Memory Game

Le projet **Memory Game** vise à développer une interface graphique interactive en Java, offrant une plateforme avec plusieurs mini-jeux classiques. L'interface inclura un menu pour sélectionner les jeux, qui s'afficheront sur un **whiteboard** interactif. Un **leaderboard** affichera les scores en temps réel, ajoutant un aspect compétitif.

Trois agents seront impliqués dans le projet :

- **Gestionnaire de cartes** : Gère les positions et états des cartes pour les jeux comme le Memory.
- **Chronomètre** : Gère le temps de jeu et affiche le temps restant.
- **Gestionnaire de scores** : Suivi des points et déclaration du gagnant à la fin de chaque partie.



Group T - PROJECT_NAME

Group U - PROJECT_NAME

Group V - PROJECT_NAME
