

William Nelson
Rim El Jraidi
Ali El Mufti
Maxime Vernet
Gabriel Manissadjian

Projet de programmation : Lost In Space

Description du projet :

Notre projet de MM nous ayant énormément plu, nous avons cru bon de continuer sur notre lancée en proposant certaines améliorations concernant notre projet 'Lost In Space' tout en ajoutant des éléments collecticiels en se basant sur les critères ergonomiques et le trèfle du collecticiel.

Après plusieurs discussions entre nous, nous avons décidé d'implémenter un mode MultiJoueur ainsi que des salons textuels et vocaux pour pouvoir communiquer entre les différents joueurs.

Elements collecticiels :

- Partage d'audio (Photon voice setup)
- Communication (Chat)
- Compétitivité / coopération (Possibilité de jouer à deux)

Critères Ergonomiques :

- Conscience de groupe et rétroaction de groupe
 - Compétition et conversations → Les joueurs peuvent communiquer entre eux par l'intermédiaire du voice chat ou du chat textuel.
- Observabilité et publication
 - Publication des messages des autres joueurs.
- Protection de vie privée
 - Aucune donnée n'est récoltée durant la partie ou durant la connexion à part les pseudos des deux joueurs qui sont stockés en local sur l'ordinateur.
- WYSISWIS
 - Le WYSIWIS ou What You See Is What I See est présent, les deux joueurs voient la même chose et détruisent les mêmes monstres. Dans notre cas, il s'agit d'un WYSIWIS strict.
- Viscosité
 - Résistance au mouvement d'un fluide