

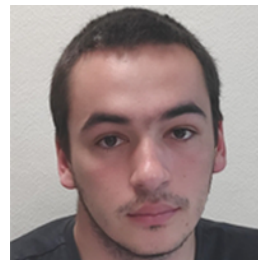
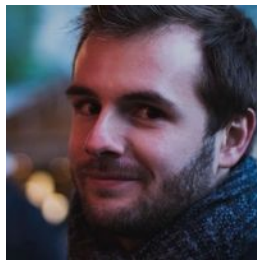
# Report



# Sommaire

Equipe	2
Application	2
Pitch	2
User Stories	3
US 1 : L'utilisateur peut se prendre en photo.	3
US 2 : Consulter ses contacts pour trouver le traitre	4
US 3 : Utiliser la géolocalisation pour s'échapper d'une zone	5
US 4 : Utiliser le micro pour s'échapper d'une pièce avec la reconnaissance vocale	6
US 5 : Avertir un joueur d'une validation de géolocalisation	7
US 6 : Récupérer des informations sur les comportements des joueurs	8
US 7 : Orienter son téléphone pour décoder un message	9
US 8 : Écrire dans un formulaire pour écrire son pseudo	10
US 9 : Le son peut être coupé dans un menu d'options	11
US 10 : La langue de l'application peut-être changée	12
US 11 : Gamification	13
US 12 : Un event dans le calendrier fournit des indices au joueur	14
US 13 : Le joueur peut scanner des QR code pour résoudre des enquêtes	15
US 14 : Partager mon profil de joueur sur les RS	16
User Journey	17
Projet	18
Definition of done	18
Tableau des blocages	19
Feedback	20
Feedback Jeudi 18/04	20
Feedback vendredi 19/04	21
Feedback jeudi 05/02	22
Feedback vendredi 03/05	23
Feedback jeudi 16/05	24
Feedback vendredi 17/05	25
Tableau de livraison	26
<b>Contenu</b>	<b>27</b>
Agilité	27
GitHub	28
Ionic	29
Apprentissages	30
Gamification	31

# Equipe



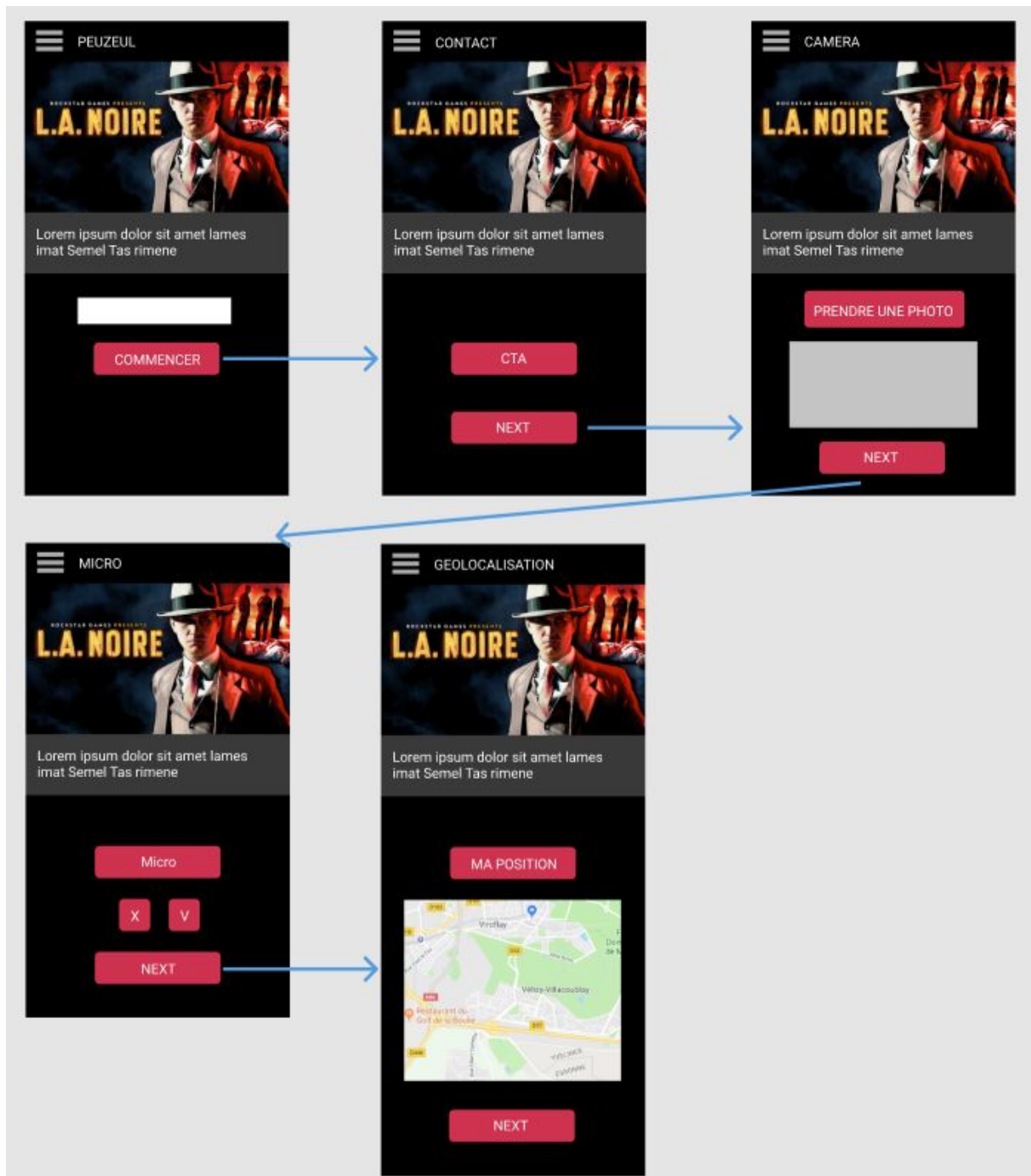
- Jérémie Vang Foua : Développeur web
- Charlie Lucas : Développeur web
- Benjamin Molia : Développeur web
- Victor Fau : Développeur web

## Application

### Pitch

POUR les joueurs mobile QUI ONT envie de se creuser les méninges en s'amusant, PEUZEUL EST une application de divertissement qui immerge les joueurs dans une série de puzzles collaboratifs. CONTRAIREMENT AUX autres jeux mobiles, NOTRE PRODUIT invite le joueur à jouer activement en sortant des sentiers battus, en utilisant toutes les fonctionnalités du portable.

# User Journey



## User Stories

US 1 : L'utilisateur peut se prendre en photo.

**As a** player,

**I want** to take a picture of the clue

**So that** i can show it to the primary suspect of my case.

Détails :

Dans le cadre de l'enquête, une photo d'un indice doit être prise. Pour le joueur, il ne sagit que de prendre une photo, quelque soit son contenu.

La photo peut être reprise, si besoin.

Il est actuellement possible de prendre une photo depuis la galerie, car la simulation sur IOS ne permet pas d'avoir accès à une caméra

Capture d'écran de l'application Android

/ Capture d'écran de l'application IOS





## US 2 : Consulter ses contacts pour trouver le traître

Le scénario et les énigmes utilisent des informations provenant des contacts du téléphone

**As a** player,

**I want** to be surprised with information from my address book being used in the game

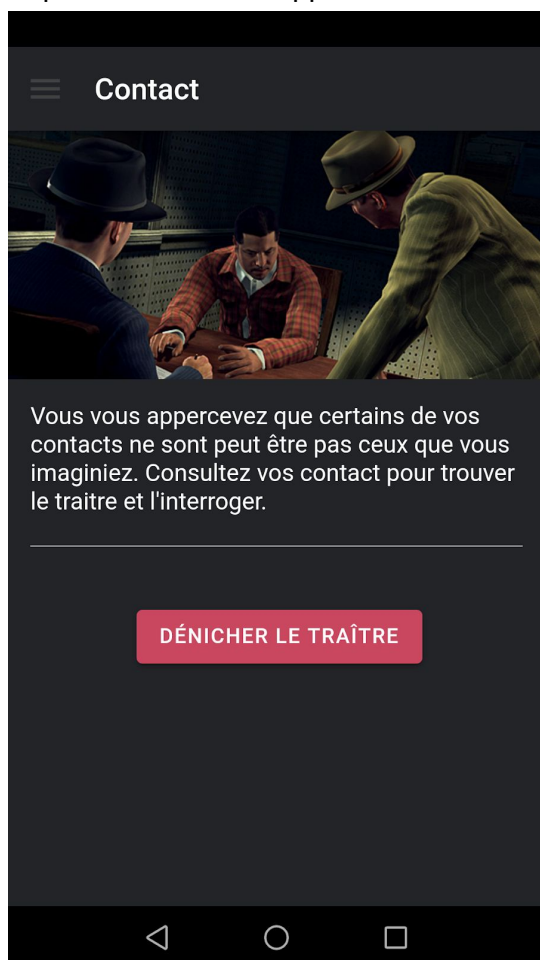
**So that** i can play the game with characters having name of people i know and resolve mysteries involving their phone number.

Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

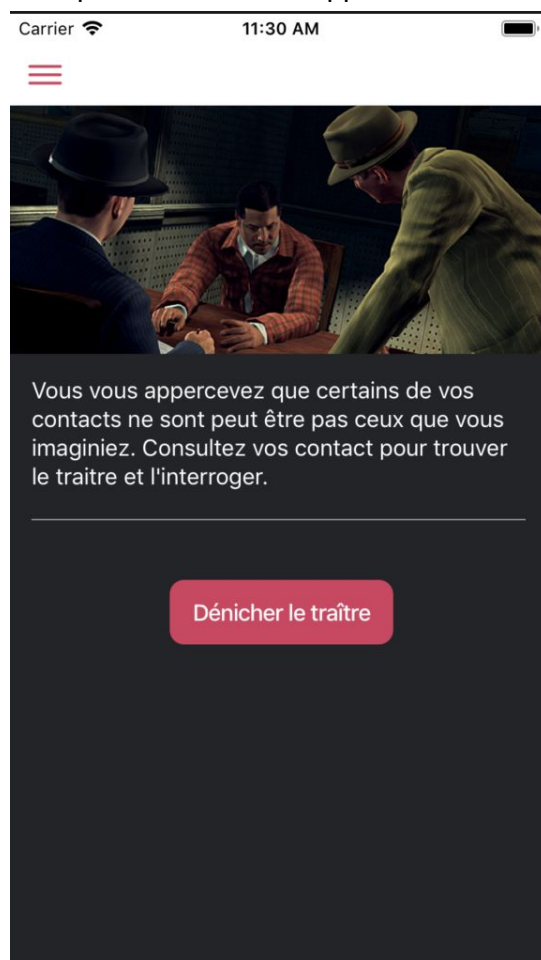
L'aléatoire utilisé l'est vraiment ou suffisamment.

Le nom ne peut pas être prélevé s'il est vide

Capture d'écran de l'application Android



/ Capture d'écran de l'application IOS



## US 3 : Utiliser la géolocalisation pour s'échapper d'une zone

As a User,

I want to know i'm out of the area

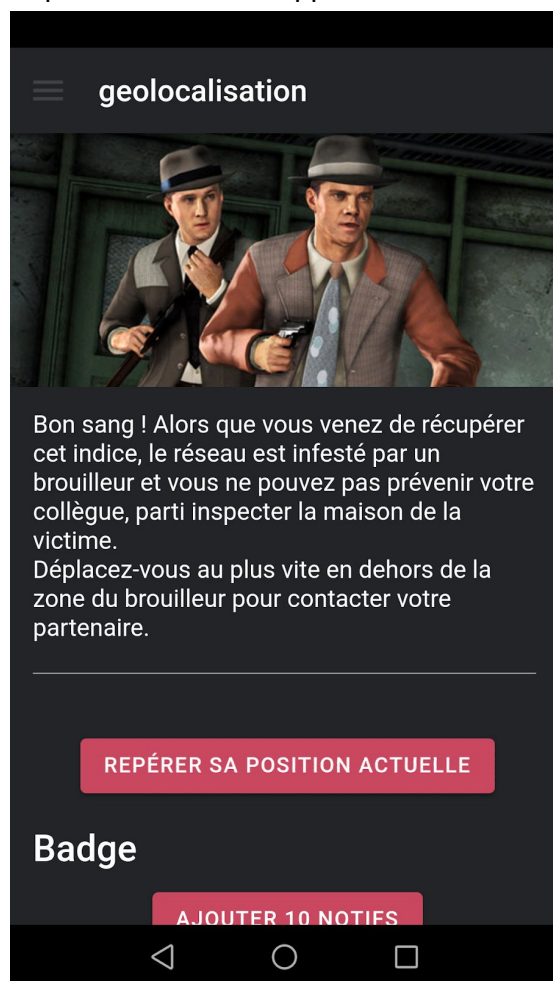
So that I can resolve the enigma.

Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

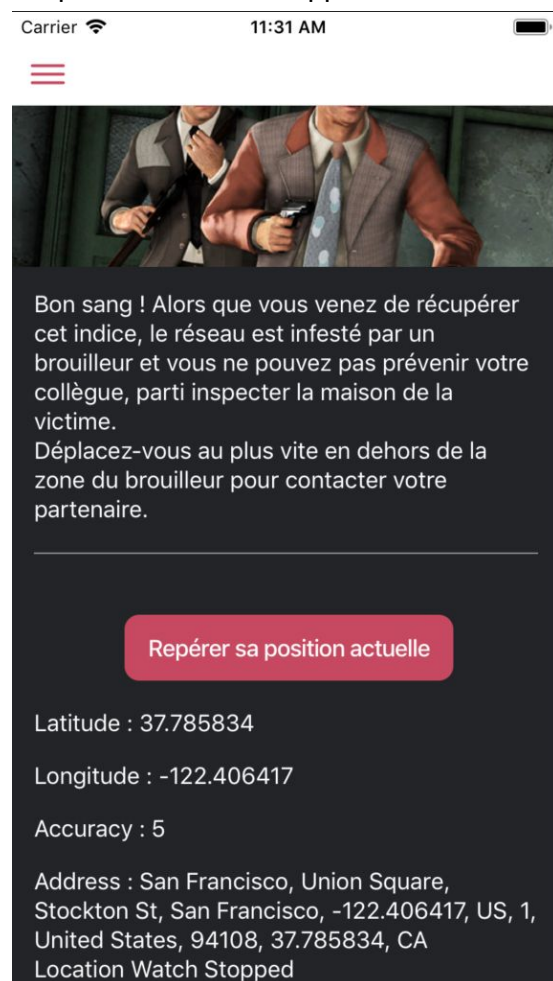
Au changement d'un booléen via un input utilisateur, un badge apparaît sur l'application.

A son ouverture, le badge disparaît.

### Capture d'écran de l'application Android



### Capture d'écran de l'application IOS



## US 4 : Utiliser le micro pour s'échapper d'une pièce avec la reconnaissance vocale

As a User,

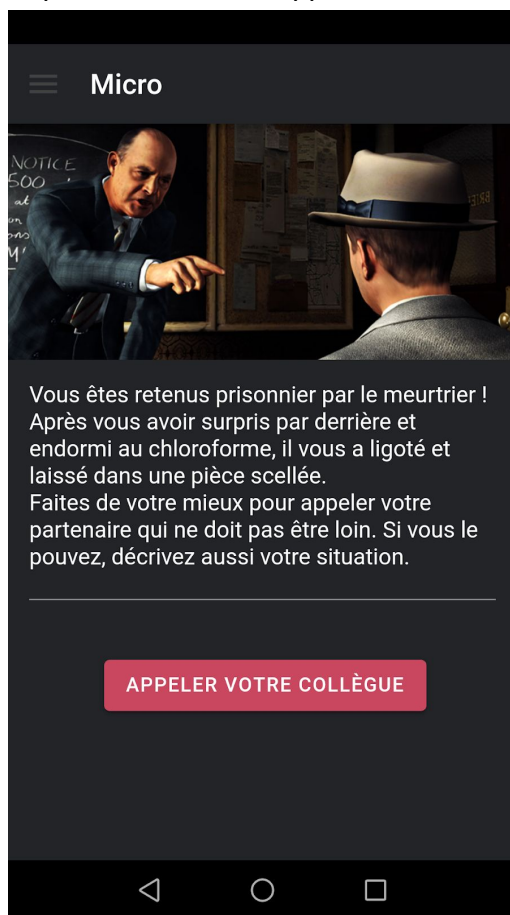
I want to speak to free myself.

So that I can resolve the enigma.

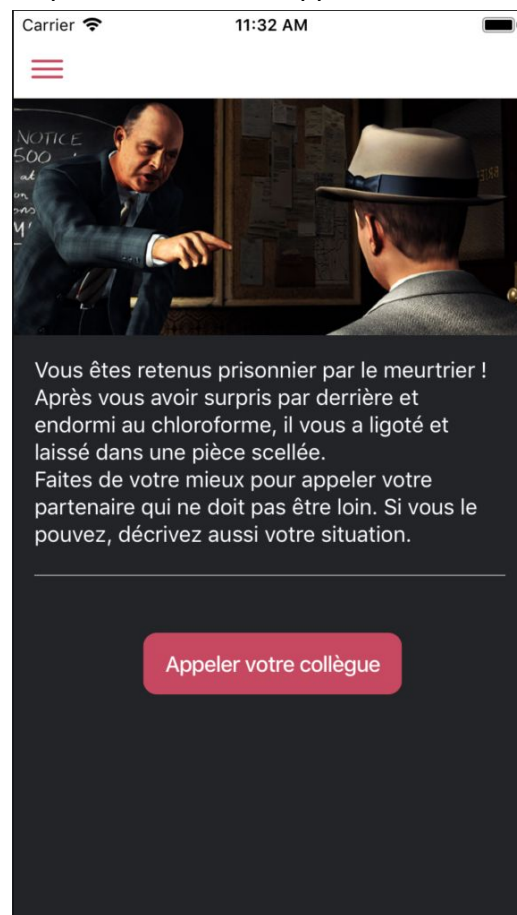
Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

- Après avoir appuyé le bouton rec, le micro s'allume et on peut parler.

### Capture d'écran de l'application Android



### Capture d'écran de l'application IOS





## US 5 : Avertir un joueur d'une validation de géolocalisation

As a User,

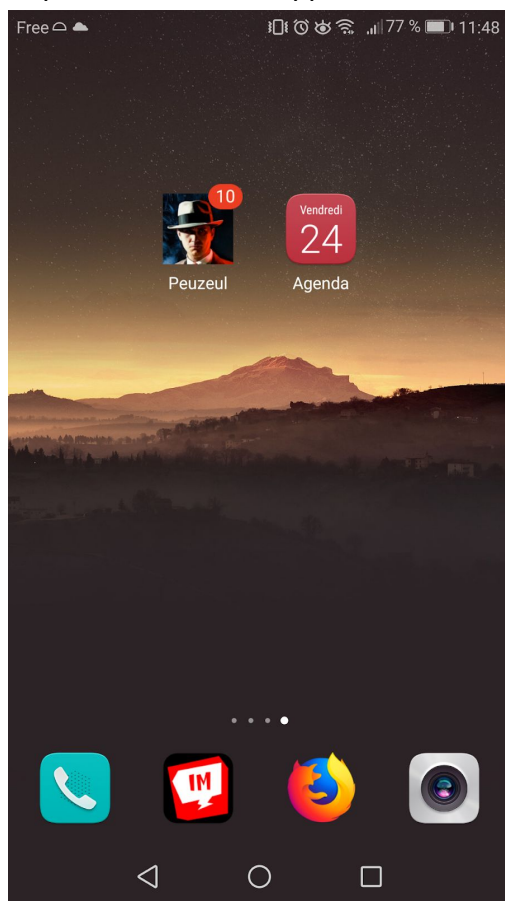
I want to know i'm out of the area

So that I can resolve the enigma.

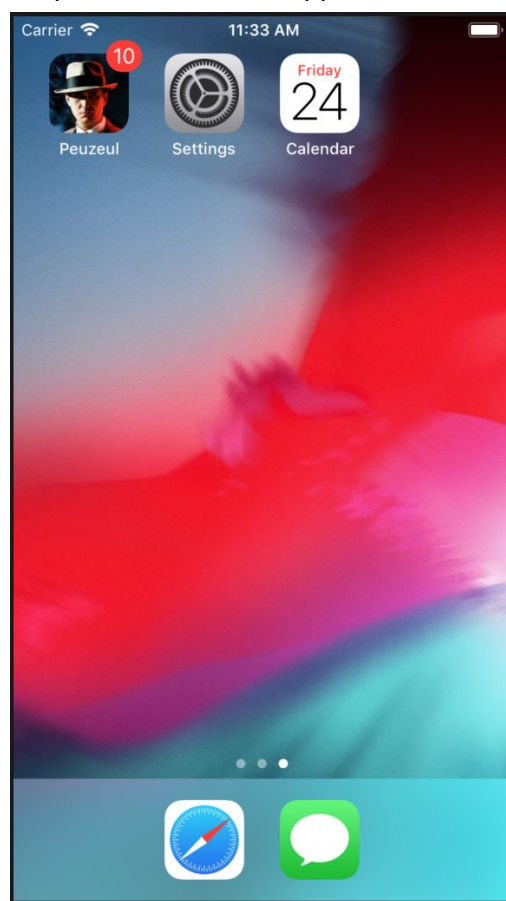
Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

- Au changement d'un booléen via un input utilisateur, un badge apparaît sur l'application.
- A son ouverture, le badge disparaît.

Capture d'écran de l'application Android



Capture d'écran de l'application IOS



## US 6 : Récupérer des informations sur les comportements des joueurs

Le développeur souhaite obtenir les données d'utilisation de Peuzeul.

As a Developer,

I want to consult user data

So that i can balance the difficulty of the game and its enigmas.

Détails :

Les données à observer sont :

le temps passé sur chaque écran de l'application.

le parcours effectué par l'utilisateur.

Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

La plateforme de consultation des données reçoit les informations de l'application

## US 7 : Orienter son téléphone pour récupérer un objet

Les énigmes et le scénario se servent de l'orientation du device.

**As a** Player,

**I want** to be surprised with the game using the accelerometer.

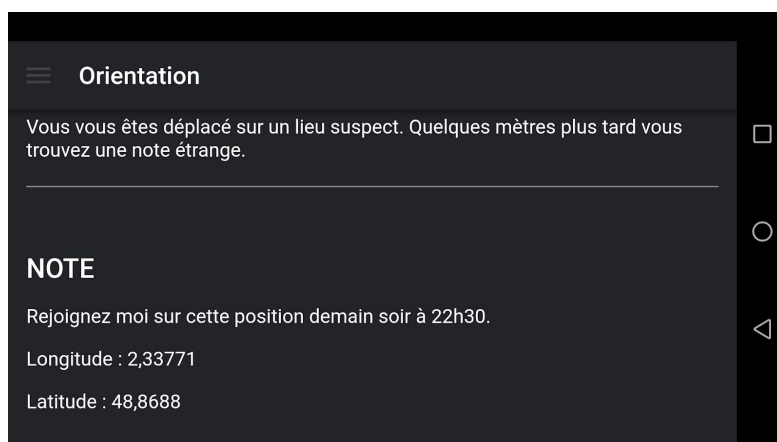
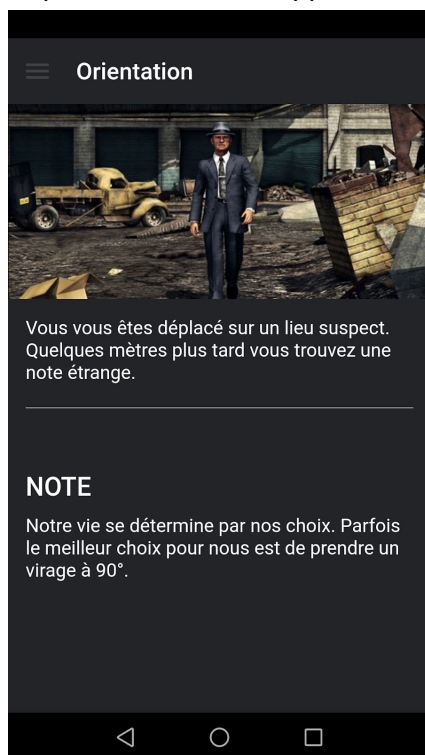
**So that** i can solve the riddle and have fun.

Détails :

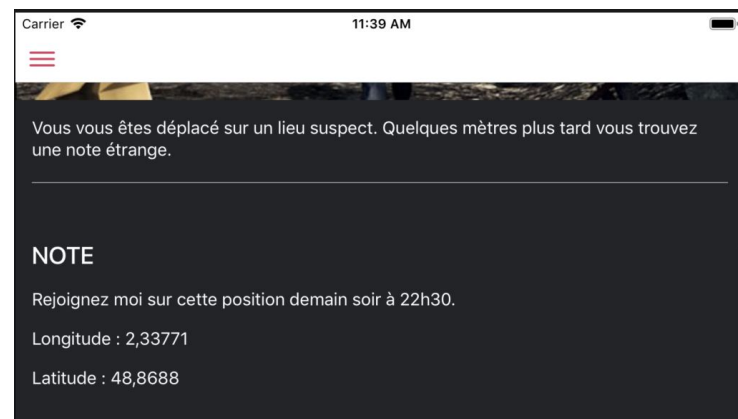
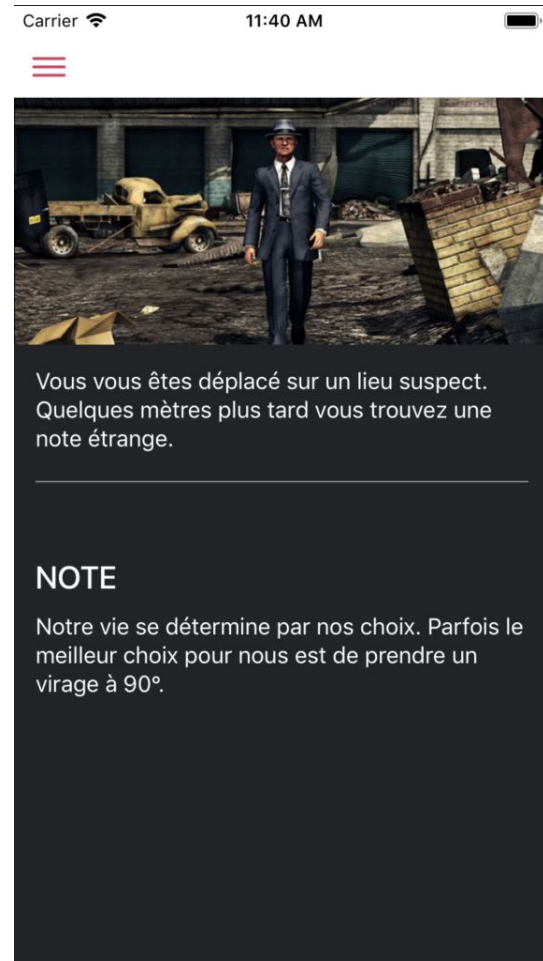
Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

Lorsque l'on bouge le téléphone, un évènement se déclenche

### Capture d'écran de l'application Android /



## Capture d'écran de l'application IOS



## US 8 : Écrire dans un formulaire pour écrire son pseudo

**As a** Player,  
**I want** to personalize my pseudo  
**So that** i can play a custom experience.

Détails :

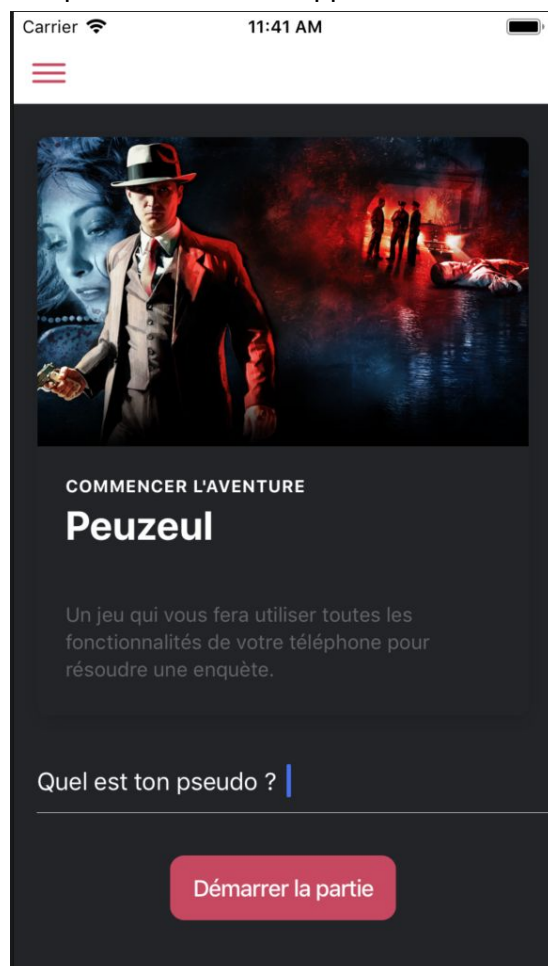
Le joueur peut définir son pseudonyme en début de partie.

Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée) :

Le formulaire permet de récupérer et d'afficher un texte.

Capture d'écran de l'application Android

/ Capture d'écran de l'application IOS





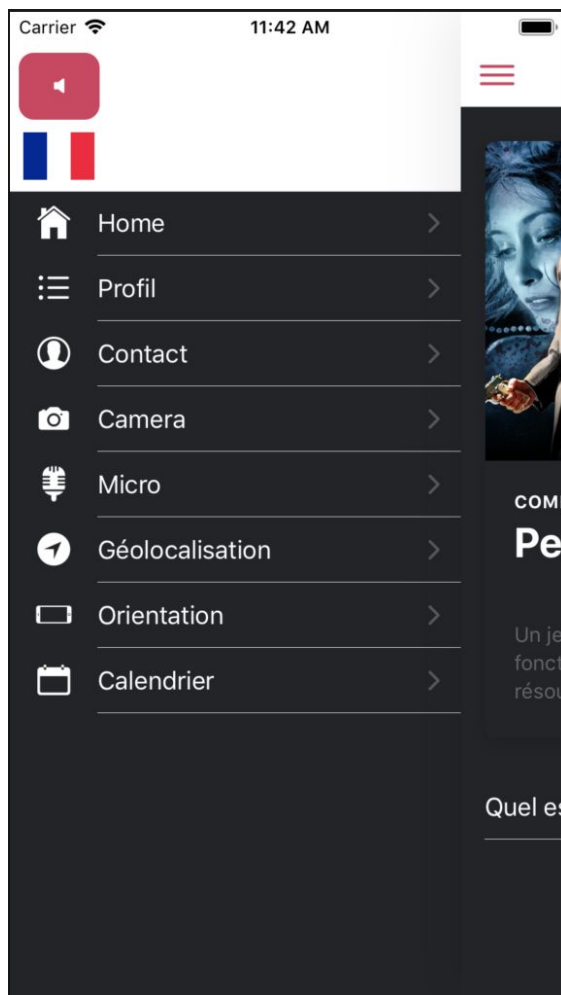
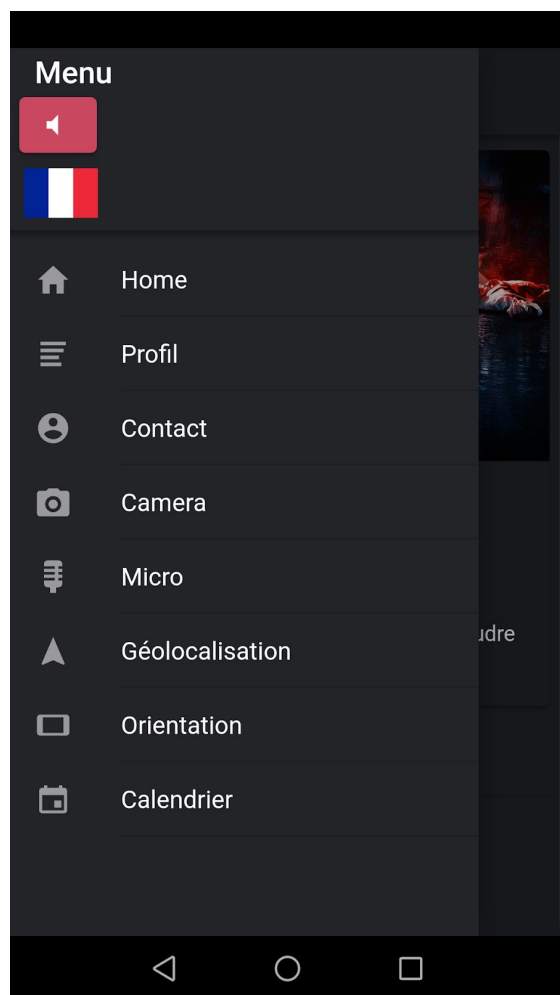
## US 9 : Le son peut être coupé dans un menu d'options

**As a** player,  
**I want** to be able to cut the music of the game  
**So that** i can play the game without music

Détails :

Tests de confirmation (doivent être tous remplis pour que la story soit fermée)

Capture d'écran de l'application Android / Capture d'écran de l'application IOS

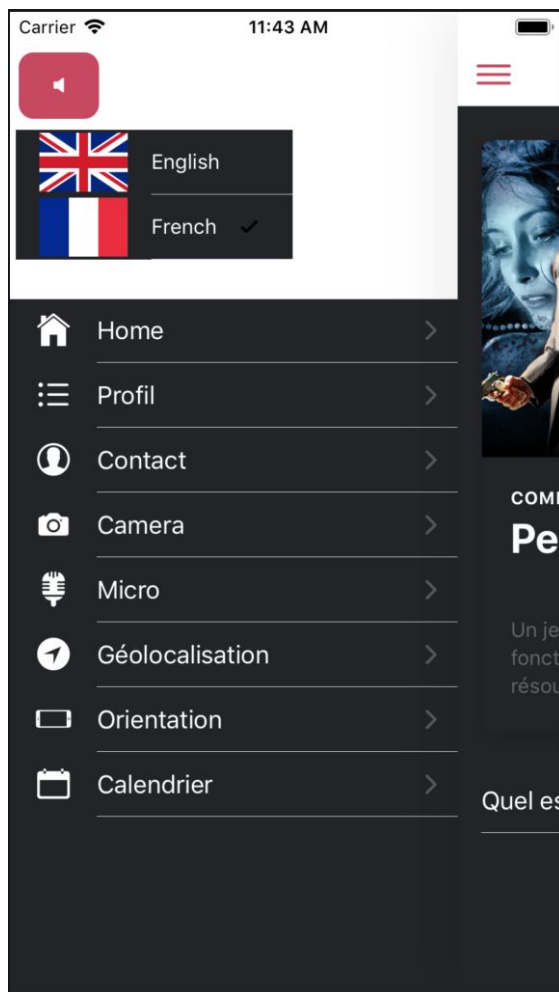
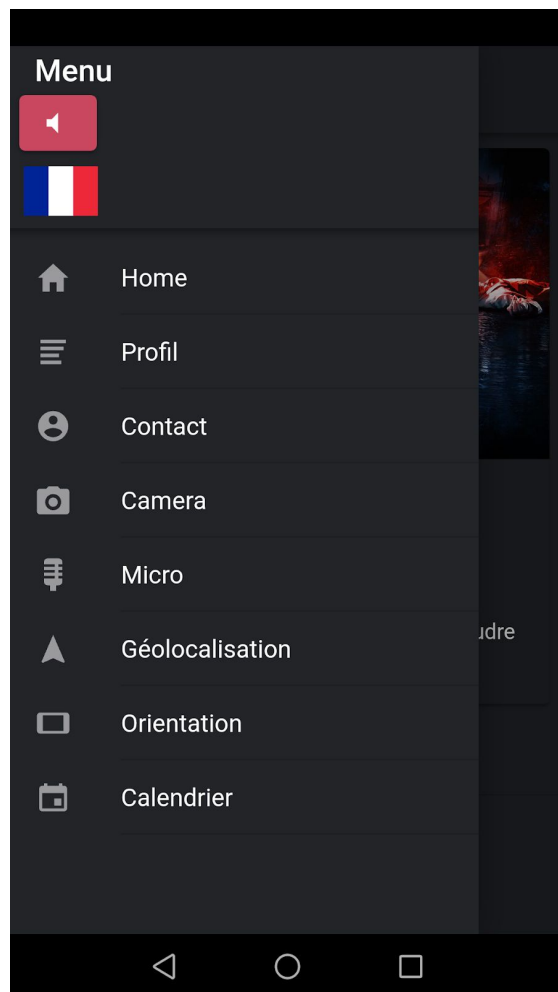


## US 10 : La langue de l'application peut-être changée

**As a** player,  
**I want** to change the language of the app  
**So that** I can understand the riddles

Détails :  
Le joueur pourra choisir entre français et anglais.

Capture d'écran de l'application Android / Capture d'écran de l'application IOS



## US 11 : Gamification

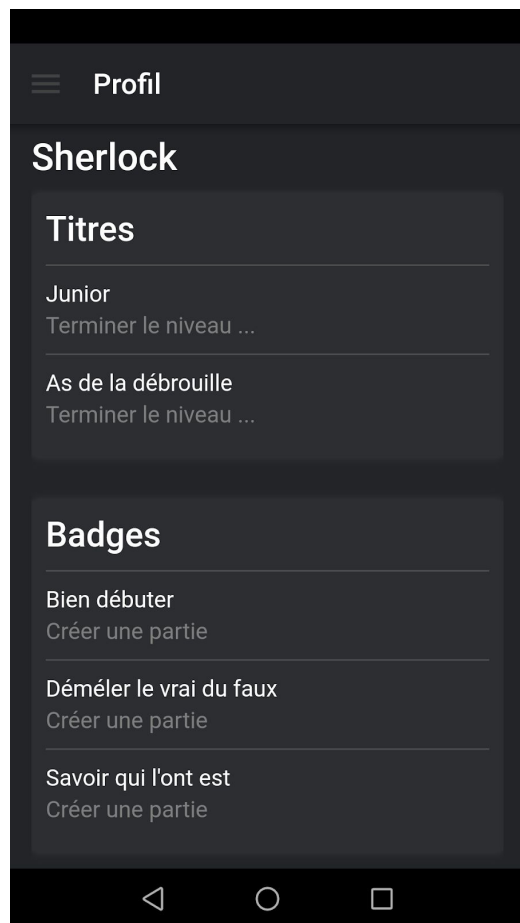
Lorsque le joueur réussit une tâche, il peut obtenir un badge.

**As a** player,

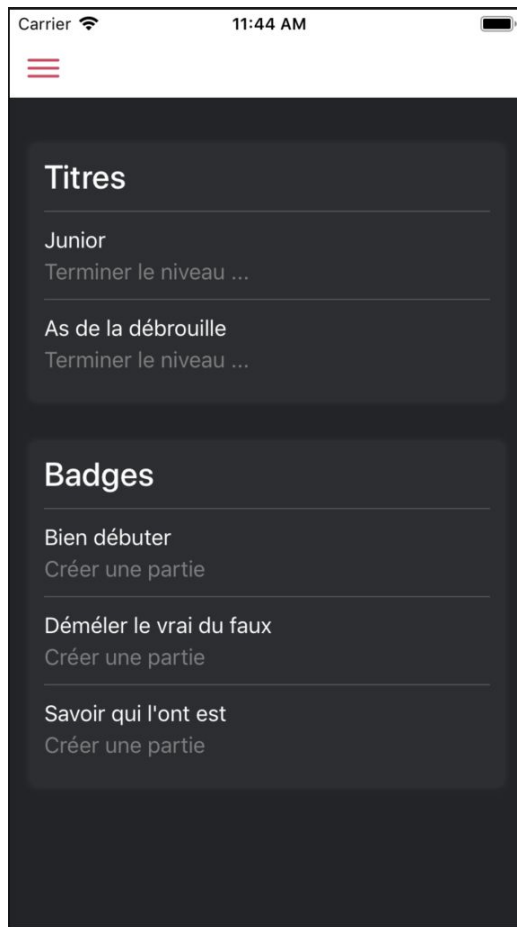
**I want** to be rewarded when I solve a riddle

**So that** I can show my friend I am the best

Capture d'écran de l'application Android



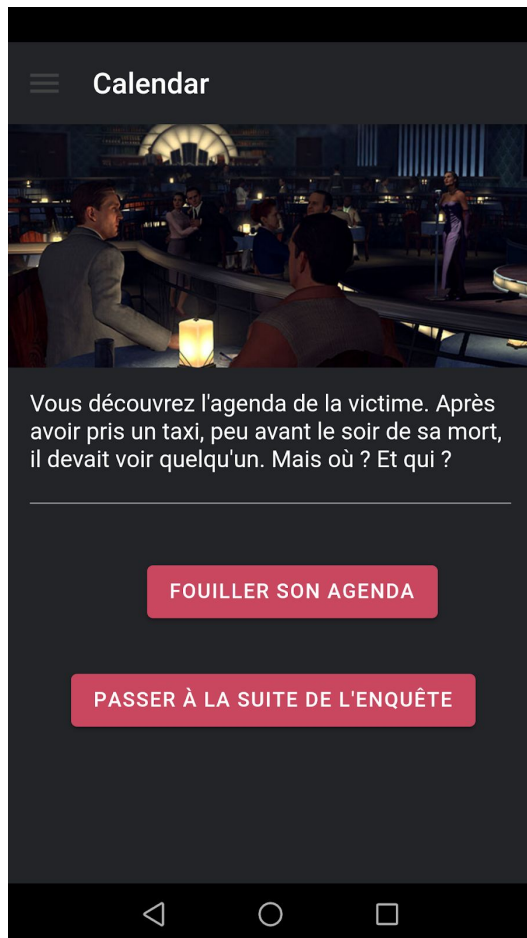
Capture d'écran de l'application IOS



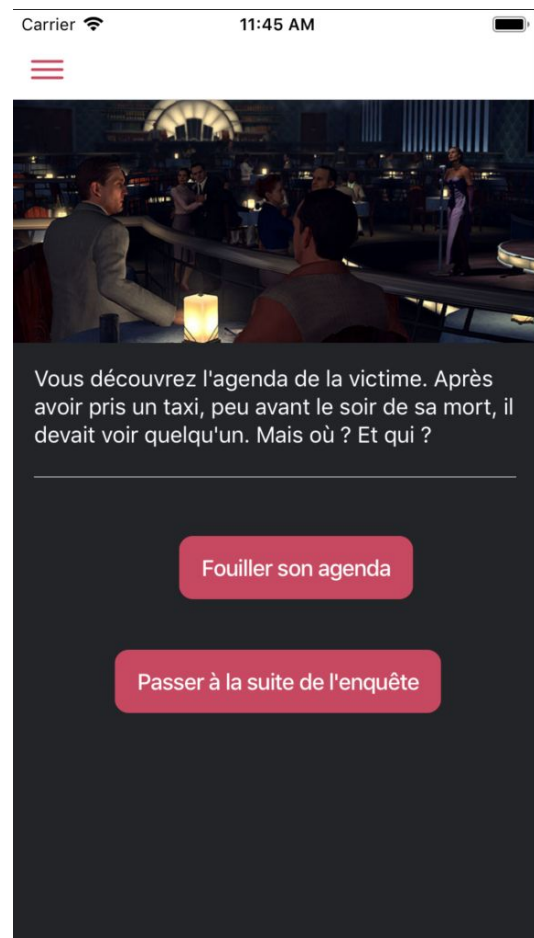
US 12 : Un event dans le calendrier peut être créé à la discrétion du joueur

**As a** player,  
**I want** to be able check my agenda  
**So that** i can solve a riddle

Capture d'écran de l'application Android



Capture d'écran de l'application IOS



US 13 : Le joueur peut scanner des QR code pour résoudre des enquêtes

**As a** player,

**I want** to be able to scan QR codes

**So that** I can reach a link to solve a riddle

[Capture d'écran de l'application Android](#) / [Capture d'écran de l'application IOS](#)



## US 14 : Partager mon profil de joueur sur les RS

Le joueur peut partager son profil sur les réseaux sociaux

**As** a player,

**I want** to be able to share my player infos

**So that** I can show my friend how stylish I am

[Capture d'écran de l'application Android](#) / [Capture d'écran de l'application IOS](#)

# Projet

## Definition of done

- Déployé sur IOS
- Déployé sur Android
- Merge la branche sur master et tester que l'application fonctionne
- Mettre à jour l'issue Github
- Faire tester son code par un autre membre de l'équipe

## Tableau des blocages

n°	Criticité (1 - 5)	Plateforme	Problème	Solution
1	4	Ionic	Les émulateurs ne tournent pas sur toutes les machines	résolu
2	3	Ionic	Récupérer les contacts	
3	4	IOS	Impossible de faire tourner l'application sur IOS (device ou emulate)	résolu
4	2	ionic	Impossible de lire l'audio enregistré.	
5	4	xcode	Difficulté à émuler la VM IOS	résolu
6	3	Ionic	Problème pour enregistrer les paramètres	
7	3	Ionic	Difficulté à implémenter le Screen Orientation car ne fonctionne pas sur la VM	Résolu
8	4	Matériel	Le manque de device nous bloque pour se répartir les tâches pour tester en natif	résolu
	3	Component s	Problème pour transférer la gestion des langues de la home vers le menu	résolu

# Feedback

Feedback Jeudi 18/04

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"><li>- Déploiement sur Android OK</li><li>- Bonne coordination sur la répartition des tâches</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Environnement pas setup = perte de temps</li><li>- Avoir un minimum d'intégration HTML/interface/visuel pour les features</li><li>- Sentiment de rush sur la préparation de la présentation</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ne pas oublier le tag avant la réunion</li><li>- Ne pas oublier les billets à la réunion</li><li>- Arriver pile à l'heure</li></ul>

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"><li>- Faire une interface propre pour les features</li><li>- ToDo list quotidienne des tâches</li><li>- Setup les environnements sur les PC de tout le monde</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Demander plus d'aide avec les billets bleus/rouges</li></ul>
Long	<ul style="list-style-type: none"><li>- Rattraper le retard</li></ul>	

## Feedback vendredi 19/04

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Déploiement android 100% OK</li> <li>- Géolocalisation OK</li> <li>- Camera OK</li> <li>- Splash Screen OK</li> <li>- Theming OK</li> <li>- Présentation OK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problème de conflit git</li> <li>- Commit hâtif avant la présentation qui a fait sauter du code</li> <li>- Contacts pas OK</li> <li>- Micro pas OK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire un pitch avant chaque présentation</li> <li>- Passer le texte du thème en blanc</li> <li>- Changer le bouton de Caméra en &lt;ion-button&gt;</li> <li>- Ajouter une map pour la géolocalisation</li> </ul>

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tester les features sur leur branch sur device avant de merge</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander plus d'aide quand on est bloqués</li> </ul>
Long		



## Feedback jeudi 05/02

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"><li>- Terminer le theming</li><li>- Mieux cerner les demandes pour l'oral</li><li>- Le rapport avance bien</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pas de démo</li><li>- Blocage sur les features dû au temps passé sur les problèmes d'environnement</li></ul>	

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"><li>- Finir d'installer les VM</li><li>- Faire passer la connaissance pour le natif</li></ul>	
Long		

## Feedback vendredi 03/05

Bien	Mal	A noter
Schéma Tableau de Gamification Wireframe	Pas IOS Retard sur les feature Conflits gitHub (push master) Pas du tout consulté le prof (UTILISER SES BILLETS BLEUS !)	Contenu Ionic un peu court Ajouter la synthèse de gamification (l'appli de fil rouge pour chaque membre de l'équipe) (both in report)  Pour l'oral, développer plus l'aspect storytelling et gamification

	Interne	Externe
Rapide		Demander au prof le plus vite possible pour déployer sur IOS
Long		

## Feedback jeudi 16/05

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"><li>- IOS VM fonctionnelle</li><li>- Globalization ok</li><li>- Gamification ok</li><li>- Charlie déploiement android ok</li><li>- Premier jet de storytelling ok</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- pas pu valider des stories terminée par manque de temps</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jérémie était absent</li></ul>

	Interne	Externe
Rapide	Victor nous montre comment déployer sur IOS	Utiliser des billets rose pour contact et micro
Long		

## Feedback vendredi 17/05

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Validation de 6 US</li> <li>- Chronologie de l'explication</li> <li>- Bien avancé dans le report</li> <li>- déployer IOS sur un 2e mac</li> <li>- Clôturer les tickets 'Management'</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Icône de l'app</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les drapeaux surdimensionnés</li> <li>- Pour Camera US, Intégrer l'accès à la galerie</li> <li>- Pour le report, faire des screenshot des US sur les 2 plateformes</li> <li>- Pas eu le temps d'expliquer le report à l'oral</li> <li>- Oral basé sur les US développé</li> </ul>

	Interne	Externe
Rapide	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Corriger les éléments graphique rapidement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> </ul>
Long	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implémenter la feature de l'accès à la galerie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Demander de l'aide à l'échange d'un billet rose/bleu</li> </ul>





## Feedback Jeudi 23/05

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"><li>- Parler d'avoir répondu au feedback</li><li>- nav clean</li><li>- UI clean</li><li>- Globalization validée</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manque bcp d'US</li><li>- Trop de slides inutiles a merge</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Regarder/écouter le client</li><li>- être prêt</li><li>- Mettre à jour les screens</li></ul>

	Interne	Externe
Rapide		
Long		



# Contenu

## Agilité

De par ses composantes de cérémonies et de rôles, la méthode agile permet une organisation visant à améliorer le plus régulièrement et plus souvent possible les facteurs de travail tel que l'environnement, les relations, le matériel, l'organisation etc...

Cette méthode nourrit ainsi une équipe de travail d'idées destinées à améliorer la productivité, ainsi que l'efficacité du travail effectué. Les aller-retours récurrents des livrables et la nécessité de fournir un rendu à chaque fin d'itération permet une avancée plus construite grâce à une vision des tâches effectuées et à venir plus grande et plus concrète. Les rendez-vous présents à chaque itération permettent à chaque membre d'équipe de mieux connaître l'état d'avancement actuel des autres tâches et donc d'élargir la vision du projet.

Le report des problèmes et avancées, d'abord aux membres de l'équipe de travail, puis au client, permet à chaque intervenant de proposer des solutions ainsi que d'informer sur la direction actuelle du projet et de la vérifier afin de la corriger au besoin.

Un animal qui ne représente **absolument pas** la méthode agile est : le Koala 🐨

Le Koala est un animal qui se nourrit quasi-exclusivement de feuille d'eucalyptus. Mais cette feuille d'eucalyptus est pleine de toxines. Pour la digérer, le Koala a donc évolué (génétiquement parlant) afin de neutraliser ces toxines. Mais le problème, c'est qu'en plus d'être toxiques, ces feuilles ont un apport nutritionnel calorifique extrêmement faible. Le Koala vit donc à partir d'une source d'énergie faible, l'obligeant à passer la plupart de ses journées à dormir pour économiser son énergie. De plus, un autre problème est la mastication : là où l'énorme majorité d'herbivores se sont adaptés à l'usure des dents, le koala n'a pas réglé le problème et peut donc mourir de famine car toutes ses dents sont trop usées pour mâcher. Et comme si cela ne suffisait pas, la capacité de neutraliser les toxines (fournie par une flore intestinale très particulière) ne se transmet pas à la génération suivante. Les bébés Koala doivent donc se nourrir de la diarrhée de leur parents afin de récupérer une partie de leur flore intestinale avant de pouvoir quitter le lait de leur mère, multipliant les risques de maladie, notamment la chlamydia, une maladie qui atteint 80% de l'espèce.

Les Koalas se sont engagés dans un projet (manger des feuilles) et ont investi et sacrifié beaucoup de temps et d'énergie afin de poursuivre ce projet sans questionner la viabilité et le retour sur investissement de ce projet. De plus, lorsqu'un réel problème d'organisation survient, celui-ci ne parvient pas à se rendre compte de son existence. Enfin, les membres de cet espèce n'ont pas réussi à mettre en place de meilleur moyen d'héritage du travail accompli qu'un procédé extrêmement risqué et loin d'être optimisé.

source : [Koala Rant](#)

# GitHub

GitHub est un fondamental du travail de développement web en équipe.

Sa plateforme web d'interface graphique pour Git, est à la base de nombreux projets, y compris le nôtre.

La fonction des Issues GitHub, nous permet de définir des points de travail spécifique pour chaque feature technique et de les spécifier dans les push par ligne de commande afin de les fermer quand besoin est.

Les labels, associés aux Issues, permettent de classifier ces dernières dans des catégories organisationnelles (won't fix, help wanted, question) ou fonctionnelles (camera, contacts, geoloc etc...)

La fonction de projet GitHub, nous permet de mettre en place un BackLog d'équipe. Ce BackLog nous permet à son tour de s'organiser efficacement en tenant en compte à chaque moment des tâches effectuées, à terminer et à venir. Les issues sont liées à chaque tâches et le déplacement de ces dernières est donc automatisé.

# Ionic

Ionic est un framework permettant de développer des applications mobile. Elle agglomère les technologies de cordova pour les interactions avec le device et Angular pour l'architecture de l'application avec, optionnellement, des intégrations de Vue et React.

Globalement, le framework semble fonctionnel pour les personnes familières avec Angular ainsi que Cordova, mais pose de sérieux problèmes à ceux n'étant pas accoutumés à ces environnements de travail. Ainsi, notre équipe a rencontré et rencontre encore de gros problème quant au framework, ses dépendances, ses modes d'installation et de lancement. Une quantité inadmissible de temps a été passé à lutter contre ces erreurs et à avoir un environnement de travail opérationnel au lieu de développer réellement.

Nous utilisons le framework Ionic pour accéder aux fonctionnalités natives des devices mobiles comme l'appareil photo, le micro, l'accéléromètre mais également pour développer des fonctionnalités en Javascript. En plus de proposer des plugins pour utiliser ces fonctionnalités natives, Ionic permet de fournir une seule base de code déployable à la fois sur Android et sur IOS.

De plus, la dernière version d'Ionic (Ionic V4) est dite "Framework-agnostic", elle peut donc être utilisée sur une base de Angular, VueJS, React etc. Pour rappel, les versions précédentes utilisaient seulement Angular.

Enfin, il existe une communauté active sur le Framework Ionic ce qui permet de trouver des vidéos thread pour pallier au manque de documentation officielle.

## Apprentissages

Au cours de ce module/projet nous avons acquis des compétences directement grâce au cours. On peut notamment citer l'initiation aux méthodes agiles, la mise en place d'un projet avec le Framework Ionic et le déploiement du code sur les plateformes IOS et Android.

Nous avons également gagné des compétences techniques comme certaines commandes linux sur le terminal pour naviguer et gérer les fichiers et dossiers. Nous avons également gagné en compétences sur du code Javascript. Enfin, ça a été l'occasion pour certains de découvrir Git et pour d'autre d'approfondir leur expérience d'un point de vue technique mais également organisationnelle car nous avons rapidement été obligés de mettre en place des bonnes pratiques. En effet, nous avons défini des conventions de nommages, des bonnes pratiques d'utilisation pour éviter/limiter les conflits.

Ce projet nous a d'ailleurs permis de travailler notre gestion du travail d'équipe de manière générale. Nous avons rencontré des obstacles pour faire tourner notre application sur Android et IOS et avons accumulé du retard. Nous avons donc par la suite optimisé la répartition des tâches pour combler ce retard.

Enfin, l'exigence côté client nous a incité à devenir plus concis dans nos demandes/explications et à aller vers l'efficacité. Je pense notamment au fait de préparer minutieusement la présentation de fin de journée de 5 minutes pour être sûr de pouvoir présenter toutes les avancées et les nouveautés.

# Gamification

Nous allons d'implémenter des fonctionnalités de gamification pour jongler avec la frustration de l'utilisateur et la production de dopamine pour associer l'utilisation de l'application avec un sentiment de plaisir et une envie de revenir régulièrement. Un système de récompense et de reconnaissance sociale permettra une meilleure fidélité du joueur à l'application.

Une partie essentielle de l'utilisation du jeu sont ses 5 premières minutes. Voir même ses 30 premières secondes. L'accueil de l'utilisateur et ses premiers pas dans l'application sont cruciaux. Il s'agit de l'accompagner et de lui faire découvrir l'univers de notre jeu, en douceur. Pour cela, bien expliquer l'état d'esprit dans lequel le joueur doit penser pour résoudre les énigmes est important : il ne faut pas que de frustration soit générée dès le début. Ensuite, la complexité des énigmes et de leur solution, au coeur du gameplay, pourra évoluer plus rapidement afin de toujours prendre le joueur de court et le surprendre, sans le bloquer pour autant.

*(Scaffolding & Progressif)*

Item de Gamification	Description	Précisions
Points	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chaque enquête apporte des points</li><li>- Le nombre de points dépend du temps passé</li><li>- Chaque connexion journalière apporte des points</li><li>- Se connecter plusieurs jours de suite apporte des bonus de points</li></ul>	Les points gagnés permettent de passer des niveaux.
Niveau	<ul style="list-style-type: none"><li>- On passe des niveaux en fonction du nombre de points</li><li>- Les niveaux permettent de débloquent des grades utile en jeu qui marque ton statut dans la police.</li></ul>	Le niveau est affiché sur la page de profil du joueur avec un barre de complétion.
Récompenses	<ul style="list-style-type: none"><li>- Récompense narrative, sous forme de textes descriptifs de l'univers ou des personnages, ou de médias (artwork, cinématique, enregistrements sonores)</li><li>- Récompense cosmétiques, skins pour l'avatar ou son bureau et titre.</li></ul>	Le titre que l'on choisit apparaît à côté du pseudo. Ex : Fred - pourfendeur d'énigmes
Classement	- Leaderboard des temps de jeu &	On peut voir le classement



	scores, par enquête et par énigme.	global ou le classement en fonction de ses amis On peut consulter le profil des autres joueurs, représenté par leur bureaux.
Progression	Progression scénaristique, le joueur se rapproche du meurtrier. Progression de son statut au sein de la police.	Le sentiment d'accomplissement et de progression est très présent et gratifiant.
Réalisation & Badges	- On peut obtenir des badges via des eggs ou en résolvant des énigmes.	
Quêtes & Défis	Objectif de progression dans le scénario en dessous d'un seuil temporel.	Fixer des objectifs à résoudre dans un temps imparti.
Marchandise	Il existe des équipement et des Skins	On peut les obtenir via des complétion de contenu.
Dons	A chaque nouvelle update, et à chaque nouveau grade le joueur obtient une lootbox aléatoire contenant différents props, titres & skins.	Cela permet d'avoir des équipements différents selon les joueurs
Avatar	Personnalisable à la création puis, avec des skins et props	On peut customiser son avatar via son profil. Il est visible par les autres joueurs.
Graph Social	Utilisation d'amis (via Contacts ou API Fb) pour nommer certains personnages en jeu.	Le fait de partager le jeu avec des amis sur les réseaux sociaux permet d'obtenir des récompenses (Equipeement, titre)
Progressif	La complexité progressive des énigmes est au coeur du gameplay. De nouvelles enquêtes seront proposée au cours du temps. (au rythme des développeurs & écrivains)	Le but est notamment de proposer un environnement propice à la création d'une communauté de joueurs.
Onboarding	Pop Up Tuto pour expliquer l'UI (mais pas trop) S'assurer que le joueur comprends l'état d'esprit dans lequel il doit être pour résoudre ces énigmes	Le joueur est accompagné pour comprendre les mécanismes de jeu qui peuvent être complexe. Cela permet également de le prendre par la main et l'immerger dans l'histoire.
Immersion	- Enlever la barre de statut - Thème sonore - Thème visuel sombres	Donner une identité aux personnages non jouable

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinématiques dans les enigmes</li> <li>- Vocabulaire de circonstance par personnage</li> </ul>	<p>permet de faire en sorte que le joueur s'identifie</p> <p>C'est également une des bases de la création d'une communauté</p>
Asynchronie	<p>De nouvelles quêtes chaque semaine</p> <p>Certains indices requièrent un temps d'attente (justifié scénaristiquement)</p>	<p>Cela permet de faire durer le jeu et d'en savourer les énigmes.</p>



## TV Show Time

(Benjamin Molia)

Utilité : Tenir une liste des épisodes des séries que l'on a vu

Un certain nombre de mécanismes invitent et incitent l'utilisateur à faire des actions de façon ludique.

L'application propose un **système de badges** que l'on peut obtenir en utilisant toutes les fonctionnalités de l'application comme le fait d'ajouter un commentaire, de laisser des 'likes' ou de signaler du contenu non approprié. 15 badges sont disponibles. La majeure partie sont **rapides à obtenir** mais certains demandent **plus de temps et d'investissement** dans la communauté. Ce système est donc apprécié par les joueurs à la recherche de **Easy fun** et de **Hard Fun**.

Il existe également un **classement** entre soi-même et les **amis Facebook** qui ravira les personnes à la recherche de **Hard Fun**. Le classement se fait sur le nombre d'heures d'épisodes vues. C'est une fonctionnalité qui sera évidemment appréciée par les joueurs à la recherche de **people fun**. Il n'existe pas de récompense liée à cette fonctionnalité.

Enfin, l'application propose des **graphiques** comme la moyenne d'épisodes vus par semaines, le temps passé par semaine, le nombre de commentaires par mois etc.

Toutes les fonctionnalités sont **accessibles dès le début** de l'expérience utilisateur. Les joueurs sont incités à revenir pour **mettre à jour** leur liste mais également pour voir si des **nouveaux épisodes** sont sortis mais également pour voir **l'évolution** de leurs graphique et **comparer** leur temps de visionnage avec leurs amis.

On se connecte à l'application via un compte Facebook. Il est par la suite **impossible de personnaliser** un avatar ou un pseudo.

Pour conclure, l'application a un niveau de gamification correct mais certaines fonctionnalités mériteraient d'être plus poussées. Je pense notamment à la personnalisation mais également au temps de visionnage qui sert de score et qui n'est pas aisé à comparer avec un format de type "6m25j15h". Toutefois je me suis pris au jeu et je regarde régulièrement l'avancée de mes courbes et de mon classement donc la gamification joue correctement son rôle.



**BlaBlaCar**

(Charlie Lucas)

Utilité : Une plateforme de services entre ceux qui ont des places libres et souhaitent rentabiliser leur voyage et ceux qui souhaitent voyager à moindre coût.

L'objectif premier de BlaBlaCar est de générer des revenus à travers la commission qu'elle prends sur chaque offre de covoiturage qu'elle héberge.

Son objectif second, est d'être le top of mind du covoiturage.

Les objectifs des utilisateurs de BlaBlaCar sont : de pouvoir économiser sur leurs trajets, de rencontrer de nouvelles personnes, de rendre service et, au sein de l'application, avoir le profil le plus attractif possible

L'application comporte des grades qui différencient les utilisateurs. Ces grades sont évolutifs et s'améliorent selon plusieurs critères, tels que l'ancienneté du compte de l'utilisateur, sa moyenne de notation par les autres utilisateurs ou le nombre de trajets effectués (en tant que conducteur et passagers).



**Freeletics**

(Jérémy Vang Foua)

Utilité : une application mobile qui propose une méthode sportive sous forme de coach virtuel.

Freeletics est une application qui permet de suivre une méthode sportive en réalisant des entraînements au poids du corps proposés par le coach sportif.

L'objectif est de pouvoir réaliser chaque défi ou objectifs le plus rapidement possible tout en étant efficace, ce qui permettra ensuite d'augmenter sa condition et sa forme.

Les objectifs des concepteurs sont de permettre aux utilisateurs de se challenger entre eux, d'avoir un suivi aux niveaux des nouveaux adeptes et d'aider les gens à se remettre au sport.

Parmi les "4 keys to fun", cet application répond à tous les types de "fun".

"Easy fun": Il y a toujours des défis à relever.

"Hard fun": Les défis deviennent de plus en plus difficiles.

"People fun": Elle permet de se défier en communauté et de partager nos différents scores.

"Serious fun": Elle permet d'améliorer l'hygiène et la condition de vie d'une personne.

L'application propose un système de gamification sur plusieurs aspects différents.

Le but de cette application est de réaliser tous les défis proposés en un temps record en fonction de ce que l'utilisateur recherche (perte de poids, prise de masse, endurance, etc.).

Chaque défi réalisé par l'utilisateur se convertit en points. Le nombre de points varie en fonction du niveau de difficultés (débutant/ moyen/ pros). Cette accumulation de points permettra aux utilisateurs de se positionner sur un classement mondial.

Le nombre de défis réalisés va permettre à l'utilisateur d'évoluer son statut et de pouvoir passer de débutant à pro. Ce qui fera agrandir la notoriété de l'utilisateur.

Il pourra donc obtenir différents badges et peut-être avoir la possibilité de travailler en partenariat avec l'application.

En termes de feedbacks, l'application permet de suivre précisément plusieurs indices notamment celle sur le corps de l'individu (IMC, calories dépensées, perte de poids, prise de masse, temps et records, etc.), ce qui permettra à l'utilisateur d'analyser son effort sur un tableau et pouvoir s'améliorer davantage.

L'application propose aussi du coach sportif premium, pour permettre à l'utilisateur de suivre un coach sur un programme proposé (nutrition, repos, sport).

Pour s'identifier l'application permet de renseigner nos coordonnées ainsi qu'une photo de profil. Il est possible de publier les entraînements sur les réseaux sociaux directement avec l'application et partager des photos et vidéos des entraînements.

Pour l'aspect social, l'application propose d'organiser des entraînements entre utilisateurs sur point géographique sans coût ni réservation.

Pour les nouveaux adhérents, l'application n'est pas difficile à utiliser. Chaque fonctionnalité est placée de sorte que l'appli puisse être simple et intuitive.

En cas d'oubli ou de problème d'organisation, l'utilisateur peut prévoir à l'avance ses entraînements et recevoir une alerte lorsqu'il est temps de commencer.

Pour conclure, Freeletics propose une solution d'entraînement sérieuse tout en étant ludique et motivante. Pour qu'elle fonctionne, la proposition du système de gamification de l'application est un point très important pour permettre à l'utilisateur de se positionner et de prendre du recul sur ses résultats. L'envie d'atteindre le haut du classement et de faire grandir sa notoriété, donne aux utilisateurs en quelque sorte une source de motivation et permettre de se surpasser.



**Snapchat**

(Victor FAU)

Utilité : Une application permettant d'envoyer des photos, vidéos ou des messages qui ont une durée de vie très limitée. Après un visionnage le contenu est supprimé.

Dans l'application, il y a un système de score, chaque fois qu'un l'utilisateur envoi un message, il augmente son score. Chaque personne peut voir le score de tous ses amis. De plus, il y a des plier de score et chacun de ces paliers peut être partagé à tous avec des autocollants à mettre sur les photos ou vidéos.

L'application propose plusieurs système pour gratifier l'utilisateur. Le plus connu étant le système des flammes : Si après 3 jours deux personnes s'envoient au minimum un message par jour. Et après, il faut que tous les jours chacun des deux utilisateurs s'envoie un message par jour pour faire monter le nombre de flamme.

L'ensemble des fonctionnalités sont disponible dès le téléchargement de l'application, la seul évolution est la possibilité d'ajouter des éléments dans les photos et les vidéos.