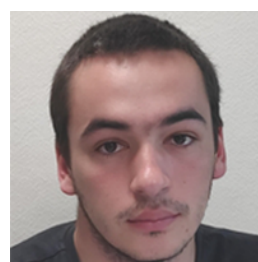
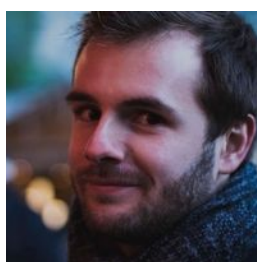


Report

Equipe	1
Application	3
Pitch	3
User Stories	3
User Journey	6
Projet	7
Definition of done	7
Tableau des blocages	8
Feedback Jeudi 18/04	8
Feedback vendredi 19/04	8
Feedback jeudi 05/02	9
Tableau de livraison	9
Contenu	11
Agilité	11
GitHub	12
Ionic	13
Gamification	14

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 le joueur est invité à jouer activement en sortant des sentiers battus, en utilisant toutes les fonctionnalités du portable.

User Stories

L'utilisateur peut se prendre en photo.

As a player,
I want to create a profile user
So that i can play and fully embody the detective.

Détails :

L'application suggère de prendre une photo de profil, mais elle n'est pas obligatoire.
La photo peut-être reprise.

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

Tester en revenant en arrière (ne pas prendre de photo)

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.

Détails :

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

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.

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

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 événement se déclenche

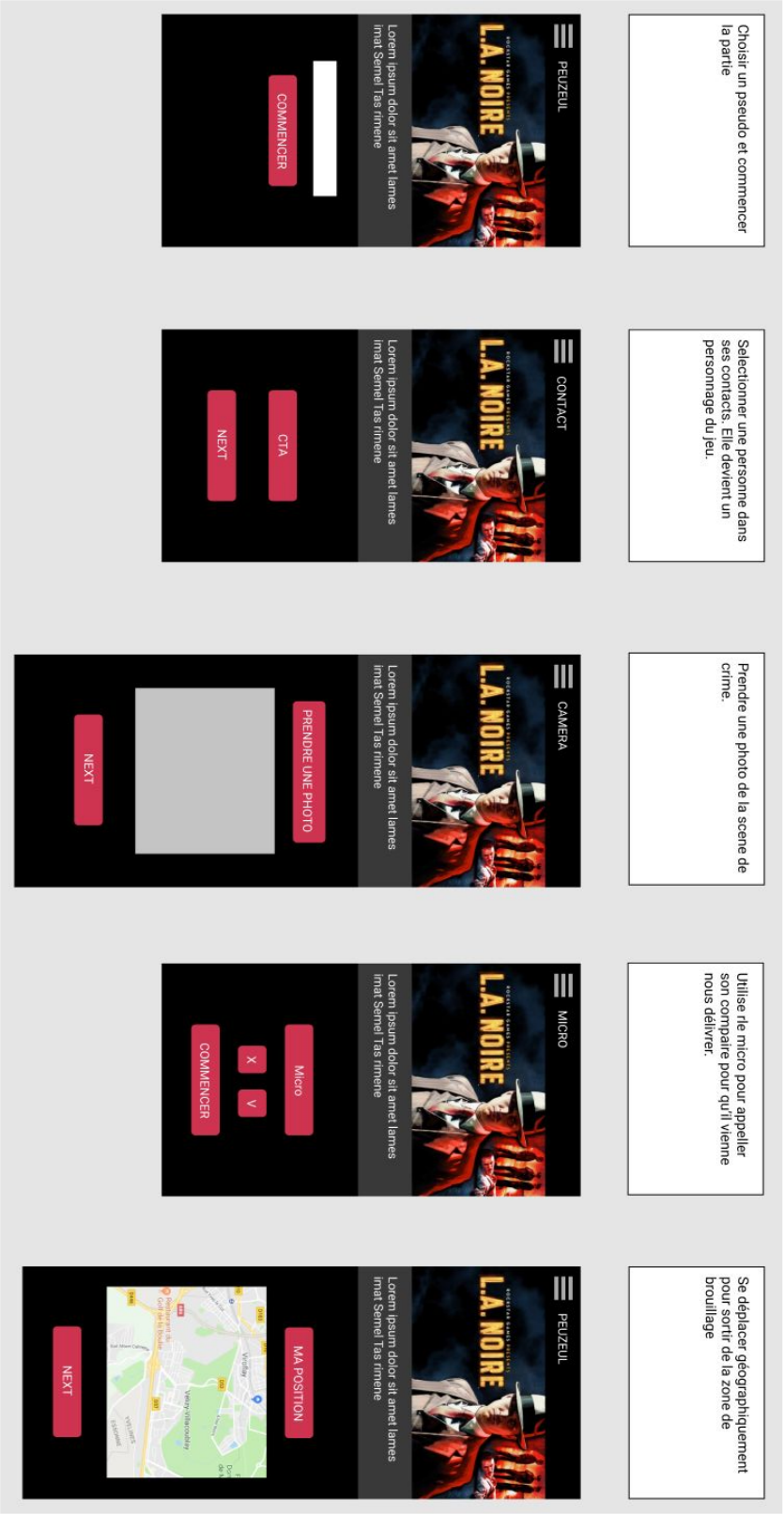
As a Player,
I want to personalize my pseudo
So that i can play a custom experience.

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.

User Journey



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

jour	n°	Criticité (1 - 5)	Plateforme	Problème	Solution
vendredi 19/04	1	4	Ionic	Les émulateurs ne tournent pas sur toutes les machines	
	2	3	Ionic	Récupérer les contacts	
	3	4	IOS	Impossible de faire tourner l'application sur IOS (device ou emulate)	
	4	2	ionic	Impossible de lire l'audio enregistré.	

Feedback Jeudi 18/04

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

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

Feedback vendredi 19/04

Bien	Mal	A noter
<ul style="list-style-type: none"> - Déploiement android 100% 	<ul style="list-style-type: none"> - Problème de conflit git 	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un pitch avant

OK - Géolocalisation OK - Camera OK - Splash Screen OK - Theming OK - Présentation OK	- Commit hâtif avant la présentation qui a fait sauter du code - Contacts pas OK - Micro pas OK	chaque présentation - Passer le texte du thème en blanc - Changer le bouton de Caméra en <ion-button> - Ajouter une map pour la géolocalisation
--	---	--

	Interne	Externe
Rapide	- Tester les features sur leur branch sur device avant de merge	- Demander plus d'aide quand on est bloqués
Long		

Feedback jeudi 05/02

Bien	Mal	A noter
- Terminer le theming - Mieux cerner les demandes pour l'oral - Le rapport avance bien	- Pas de démo - Blocage sur les features dû au temps passé sur les problèmes d'environnement	

	Interne	Externe
Rapide	- Finir d'installer les VM - Faire passer la connaissance pour le natif	
Long		

Tableau de livraison

Feature	J1	J2	J3	J4	J5
Theming			+		
Splashscreen		+			
Contacts		+			

Caméra		+			
Geolocalisation			+		
Micro			+		
Badge				+	
Analytics				+	
Form					+
Orientation					+

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.

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)

Points	A chaque indice ++ Selon le temps passé ++ A chaque fin d'enquête +++ A chaque connexion + Connexion Streak ++
Niveau	Pour un certain seuil de points -> Lvl Up Donne accès à un grade utile IG qui marque ton statut dans la police.
Récompenses	Récompense narrative, sous forme de textes descriptifs de l'univers ou des personnages, ou de médias (artwork, cinématique, enregistrements sonores) Récompense cosmétiques, props & skins pour l'avatar ou son bureau. Titres
Classement	Leaderboard des temps de jeu & scores, par enquête et par énigme. Profils des autres joueurs, représenté par leur bureaux, consultables sur ce leaderboard.
Progression	Progression scénaristique, le joueur se rapproche du meurtrier. Progression de son statut au sein de la police.
Réalisation & Badges	Titres obtainable à travers des achievements obtenus naturellement au cours du jeu, sous forme d'easter eggs ou en résolvant des énigmes avec des solutions alternatives.
Quêtes & Défis	Objectif de progression dans le scénario en dessous d'un seuil

	temporel.
Marchandise	Props & Skins Goodies
Dons	A chaque nouvelle update, et à chaque nouveau grade, une lootbox contenant différents props, titres & skins.
Avatar	Personnalisable à la création puis, avec des skins et props
Graph Social	Utilisation d'amis (via Contacts ou API Fb) pour nommer certains NPC Achievement pour le partage du jeu à d'autres amis.
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)
Scaffolding	Pop Up Tuto pour expliquer l'UI (mais pas trop) Indices payé contre une pub S'assurer que le joueur comprends l'état d'esprit dans lequel il doit être pour résoudre ces énigmes
Hasard	A travers les lootbox uniquement
Immersion	<ul style="list-style-type: none"> - Enlever la barre de statut - Thème sonore - Thème couleurs sombres - Cinématiques - Vocabulaire de circonstance par personnage, donner une identité aux personnages pour que le joueur s'identifie (La base de la création d'une communauté)
Asynchronie	De nouvelles enquêtes sont proposées chaque semaine Certains indices requièrent un temps d'attente (justifié scénaristiquement)