

Interface humain-machine

Human Benchmark

Raphael Paquin & Harjot Singh Dhillon

22 Mai 2024

Guide de conception

Glossaire

Actions possibles: Les différentes actions que les utilisateurs peuvent effectuer dans l'application, telles que entrer un nom d'utilisateur, choisir de créer ou rejoindre un lobby, etc.

Client: Un utilisateur de l'application, qui peut être sur Android, iOS ou Web, et qui joue aux jeux et transmet les informations importantes après chaque partie.

États possibles: Les divers états dans lesquels l'application peut se trouver, tels que l'état initial, l'attente de connexion, le déroulement des mini-jeux, etc.

Limitations des contrôles: Les restrictions liées aux méthodes de contrôle dans l'application, telles que l'obligation d'avoir un écran tactile ou une souris et un clavier, avec une interface identique pour le web et le mobile.

Liste des contrôles: Les types de contrôles disponibles dans l'application, qui sont entièrement tactiles ou utilisent la souris et le clavier.

Serveur central: Le composant principal de l'application, qui gère les interactions entre les utilisateurs, les données et la logique de jeu.

Principe de base

Serveur central

Fonction : Gère les connexions des utilisateurs, les scores des utilisateurs et la communication entre les clients. Il s'occupe également de la création des “lobby” de jeu et de l'attribution de codes uniques pour chaque “lobby”.

Détails : Le serveur fonctionne sur une machine Windows et est programmé avec Spring Boot. De plus, il utilise une base de données en mémoire appelée H2. La communication se fait via des WebSocket et des requêtes HTTP.

Client

Fonction : Permet aux utilisateurs de jouer aux jeux et transmet les informations importantes après chaque partie.

Type: Android, IOS, Web

Actions possibles

Entrer un Nom d'Utilisateur	Choisir de Créer ou Rejoindre un Lobby
Attendre les Participants (si owner du lobby)	Lancer le Jeu (owner du lobby)
Attendre que le Timer soit Complet	Entrer le Numéro Retenu
Afficher les Scores du Match	Voir les Numéros Visibles
Choisir les Numéros Invisibles en Ordre	Afficher les Scores du Chimp Test
Montrer le Leaderboard Final	

États possibles

- **État Initial** : L'application est lancée, aucun utilisateur n'est connecté.
- **Attente de Connexion** : L'application attend qu'un utilisateur entre un nom d'utilisateur.
- **Lobby en Attente** : Un lobby a été créé et attend que d'autres utilisateurs le rejoignent.
- **Lobby Actif** : Un lobby a suffisamment d'utilisateurs et est prêt à démarrer le jeu.
- **Déroulement des Mini-Jeux** : Les mini-jeux sont en cours d'exécution, les utilisateurs participent.
- **Attente des Résultats** : Les mini-jeux sont terminés, les résultats sont en cours de traitement.
- **Affichage des Scores** : Les scores des mini-jeux sont affichés aux utilisateurs.
- **Affichage du Leaderboard** : Le leaderboard final est affiché, montrant les scores de tous les utilisateurs ayant participé.

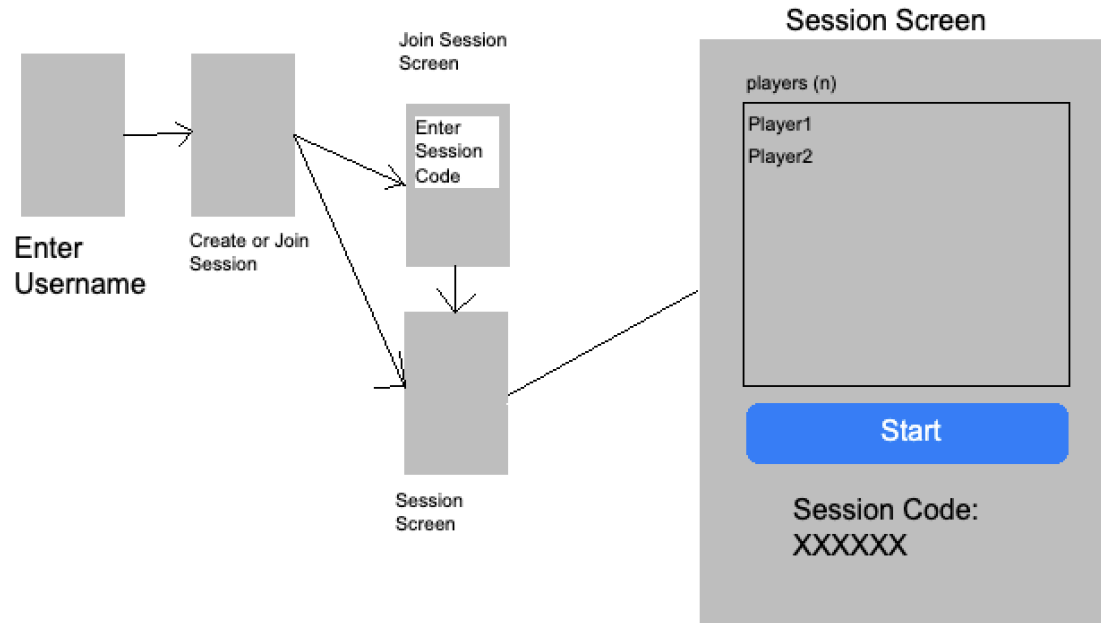
Liste des contrôles

Tous les contrôles sont entièrement tactiles ou se font à l'aide de la souris et du clavier.

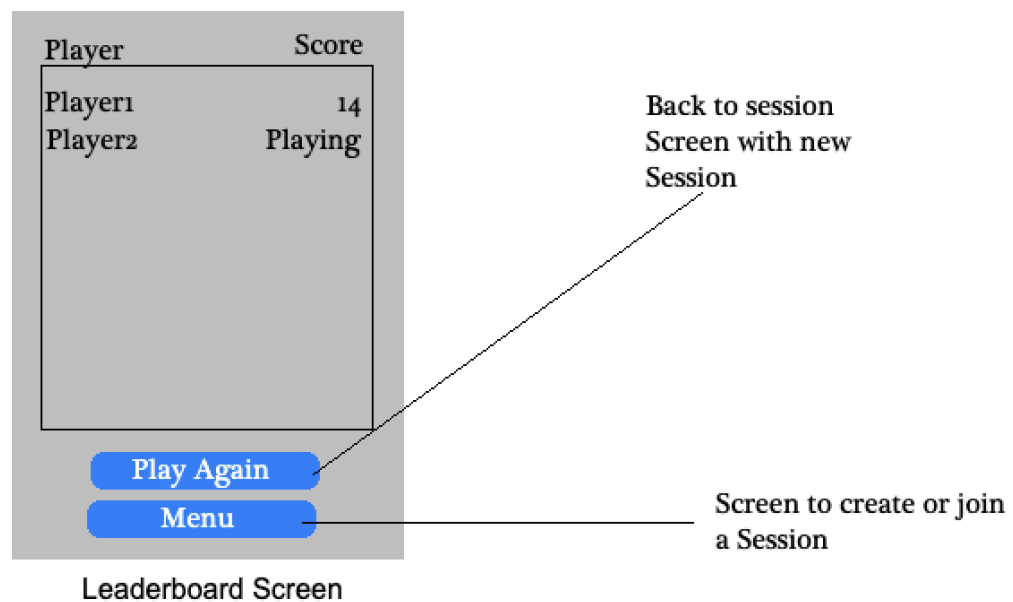
Limitations des contrôles

Il faut absolument avoir un écran tactile ou une souris et un clavier. De plus, l'interface web et l'interface mobile sont identiques.

Maquettes



Game
Ends



Test de 5 secondes

Question 1: Quelle a été votre première réaction en visitant ce site?

"J'ai été vraiment intrigué et intéressé par ce site. J'ai trouvé le style captivant et unique, ce qui m'a encouragé à explorer davantage le contenu."

L'utilisateur a été intrigué et intéressé, ce qui est un bon signe que le site a un attrait visuel ou un contenu qui capte rapidement l'attention.

Question 2: Avez-vous trouvé la navigation sur le site intuitive ou complexe?

"J'ai trouvé la navigation du site vraiment simple et intuitive, ce qui est quelque chose qui m'a poussé à explorer le site plus en profondeur."

L'utilisateur a trouvé la navigation simple et intuitive, ce qui est essentiel pour une bonne expérience utilisateur. Une navigation facile encourage les utilisateurs à passer plus de temps sur le site.

Question 3: Quelles informations ou fonctionnalités du site ont attiré votre attention en premier?

"La simplicité du site est quelque chose qui m'a vraiment attiré. J'ai également aimé les jeux présentés sur ce site."

La simplicité est un facteur attractif pour l'utilisateur, suggérant que le site n'est pas surchargé et est facilement compréhensible.

Première impression: Très positive, avec un fort intérêt et une curiosité suscitée par le style unique du site.

Navigation: Jugée très intuitive et simple, ce qui est un point fort majeur car cela incite à une exploration plus approfondie.

Attraction initiale: La simplicité du design et les jeux sont des éléments clés qui attirent les utilisateurs dès le premier coup d'œil.

Rapport d'essais

Tests d'usabilité

Scénarios pour évaluer et tester l'interface

Objectif : Tester la simplicité et la rapidité du processus.

Actions :

1. Ouvrir l'application
2. S'inscrire avec un username
3. Créer un nouveau "lobby"
4. Retourner en arrière
5. Joindre un lobby existant

Critères de succès : L'utilisateur doit pouvoir s'inscrire et se connecter sans aide en moins de 3 minutes.

Résultats: 5 testeurs ont essayé ce test. 4 d'entre eux ont réussi, ce qui montre que 80% des testeurs pensent que le processus est simple et rapide.

Objectif : Tester la fonctionnalité multijoueur.

Actions :

1. Créer un "lobby".
2. Inviter un ami.
3. Démarrer et jouer à une partie multijoueur.

Critères de succès : Les utilisateurs doivent pouvoir créer une salle, inviter un ami et démarrer une partie en moins de 5 minutes.

Résultats: 5 testeurs ont essayé ce test. 3 d'entre eux ont réussi à créer une salle et inviter un ami en moins de 5 minutes, indiquant que 60% des testeurs trouvent le processus facile. Les 2 testeurs qui n'ont pas réussi ont eu des difficultés à comprendre le processus d'invitation, suggérant une amélioration nécessaire des instructions ou de l'interface.