

1. Concepteurs : groupe 33, Rayane Badaoui 300372367, Jasmine Bziouid 300318157

2. Jeu :

a. Nous avons décidé de choisir de développer Simon Says, car c'est un jeu très fun, addictif et réactif à jouer. En plus, ce jeu sait être très efficace pour stimuler la mémoire à court terme, ce qui peut aider des enfants, adultes à mieux se concentrer sur leur tâches ainsi que pour les personnes âgées de les prévenir du l'Alzheimer ou démence.

b. <https://www.mathsisfun.com/games/simon-says.html>

Pour les couleurs et les sons on s'est inspiré de ce site, sinon pour la forme des cubes et le format html de notre jeu, on s'est inspiré d'un style de gameboy advanced.

3.a Deux personnages du jeu Simon Says

Personnage 1 – Marguerite (la grand-mère pré-Alzheimer)

- **Nom :** Marguerite Lefebvre
- **Âge :** 72 ans
- **Caractéristiques :**
 - Diagnostiquée avec un début de troubles cognitifs légers
 - Très attachée à ses souvenirs d'enfance et à sa lucidité
 - Empathique et persévérante malgré ses difficultés
- **Relation à la technologie :**

Peu familière avec les ordinateurs, mais utilise parfois une tablette offerte par son fils. Elle préfère les interfaces simples avec de grands boutons et peu de texte.
- **Relation au domaine du jeu :**

Elle suit une thérapie préventive pour ralentir l'apparition de l'Alzheimer. Son ergothérapeute lui a recommandé des jeux de mémoire. Elle espère stimuler sa mémoire de manière agréable.
- **But :**

Utiliser le jeu quotidiennement pour entretenir sa mémoire, maintenir son autonomie le plus longtemps possible et sentir qu'elle garde le contrôle sur elle-même.

Personnage 2 – Julien (jeune adulte normal de 25 ans)

- **Nom :** Julien Tremblay
- **Âge :** 25 ans
- **Caractéristiques :**

- Étudiant en maîtrise d'ingénierie
- A une bonne capacité cognitive mais se plaint d'oublier des choses sous stress
- Posé, curieux, aime les défis intellectuels rapides
- **Relation à la technologie :**
Très à l'aise avec le numérique. Il code, joue parfois à des jeux mobiles, et utilise des outils en ligne pour organiser ses tâches.
- **Relation au domaine du jeu :**
Il cherche à améliorer sa mémoire à court terme pour mieux gérer ses révisions. Il aime aussi tester sa vitesse de réaction dans des jeux interactifs.
- **But :**
Jouer en 5 minutes entre deux cours pour s'aérer l'esprit, tout en renforçant sa mémoire de manière ludique et stimulante.

3.b Voici les 2 scénarimages avec maquettes:

Voici les 2 scénarimages dans ce lien, ils sont aussi disponible sur le fichier pdf avec ce même dossier au cas où si vous avez besoin de ce fichier:

<https://www.figma.com/design/5KpUrwm5pQ40qBzNgO5jXX/Scenarimage-maquettes-jeu-memoire-Simon-says?node-id=0-1&t=9bHM9rbp42nqDEgr-1>

4. Prototype haute fidélité

a. Entre le premier scénarimage et le deuxième scénarimage, nous avons choisi le 2^e scénarimage, car il avait un design assez léger et enfantin basé sur la créativité et style jeux de consoles qui pourrait convenir à tout public dans la visualisation et réactivité du jeu par le public, alors que le deuxième était assez simpliste et monotone.

b. Voici le lien vers le portfolio de Yasmine: <https://github.com/Yasmine-bd/portfolio-seg3525>

Voici le lien vers le portfolio de Rayane: <https://seg3525-vercel-project-website.vercel.app/>

5. Déclaration de équipe changée

a. J'ai changé d'équipe la semaine passée et je suis aller à une nouvelle équipe, car mon coéquipier a décidé de partir de l'équipe et être seul pour le projet, donc moi-même j'ai décidé de aller trouver une

nouvelle équipe. Donc je suis passé de l'équipe 23 où mon ancien coéquipier était Nicola Baker à l'équipe 33 où mon nouveau coéquipier est Yasmine Bziouid.

6. Code : Voici le lien du github du groupe de ce projet devoir 3 :

https://github.com/RayaneBGit/jeu_memoire_projet_seg3525

****Important à savoir `rbada072` et `rayanebgit`, c moi dans 2 différents comptes github****

7. Reconnaissance de l'IA generative :

- a. Pour les maquettes ca été toute faites tout seules, personne a utilisé de l'IA.
- b. Pour le prototype de haute fidelité, on a utilisé chatgpt dans un but de correction de erreurs fait par le système qui fait beuger le code et qui affiche des messages de erreurs incompréhensibles, et pour trouver la solution rapidement, au lieu de utiliser <https://stackoverflow.com/> , on a utilisé chat gpt. Donc vraiment pas grande différence. En plus, le reste du code et de la logique a été faite par nous seules.
- c. Pour le rapport, la seule partie qui a été utilisé en partie avec le soutien de l'IA de chat gpt, est la partie personnage, où je devais écrire des phrases structurés et je devais corriger mes fautes de francais afin de avoir un texte de personnage qui a plus de claieté, mais le reste des idées viennent de nous.