

Fiche 1 - Gadget

Sujets et objectifs :

Notre sujet : Un jeu d'enquête nommé : "Avoloupes" (à vos loupes)

Les objectifs du jour pour démarrer ce projet étaient :

- ☐ Créer notre groupe
- ☐ Trouver le sujet : Jeu d'enquête
- ☐ Trouver le nom : Avoloupes
- ☐ Répartir les tâches entre membres
- ☐ Trouver une mécanique de jeu
- ☐ Réfléchir aux moyens de réalisation

Présentation du jeu :

Notre jeu sera donc une enquête dans une maison où un meurtre a eu lieu. La victime, Sophie, a pu être tuée par 5 personnes :

- Sa femme (Karen)
- Son homme de ménage (Ken)
- Son ex (Josh)
- Son voisin (Vincent)
- Son frère (Dickon)

Tous ont des alibis et des mobiles mais certains indices présents sur une grille représentant la scène de crime guideront vers l'un ou l'autre des suspects.

Globalement l'interface sera composée de la scène de crime, d'un téléphone pour appeler les suspects, d'un médecin légiste pouvant fournir des indices, et de différents outils comme le pinceau pour trouver les empreintes.

Pour simplifier la recherche il y aura aussi un bouton permettant de révéler tout les indices afin de se concentrer uniquement sur l'énigme.

C'est donc un jeu de réflexion (résolution d'énigme) basé sur une grille (indice de la scène de crime)

Organisation mise en place :

Dans ce projets nous travaillons tous ensemble sans véritable chef. Chacun est responsable d'une partie du projet et se fait ainsi aider par les autres :

Romain Pietri : Responsable développement

Alexandre Deberdt : Responsable interface jeu

Auguste Buriez : Responsable interface web

Raphael Sokolowski : Responsable base de donnée

Alix Maerte : Responsable rendu / rapport / histoire

Mais tout le monde participera à toutes les tâches !

Les tâches ont été réparties à l'aide de Tello : <https://trello.com/b/sxrXmegb/avoloupes> grâce a un système d'étiquettes placé sur le responsable de la réalisation de la tâche.

Nous ferons aussi des réunions quotidiennes afin d'évaluer l'avancement, les problèmes à résoudre et de s'assurer que tout le monde est bien sur la même longueur d'onde quant à la nature de son travail.

Tout sera pris en note et noté dans le journal auquel vous avez accès dans l'onglet "Notion" sur Teams

Cahier des charges :

Besoin exprimé par le client

Le client a exprimé le souhait de recréer un petit jeu de réflexion déterministe sur une base de grille : dans les circonstances du projet de fin d'année avec les options d'un solveur et d'un concepteur mais aussi d'une sauvegarde grâce à une base de donnée.

Contraintes du projet

Le projet doit être fait avec les outils c / html / css (java / bootstrap) compatible avec plusieurs appareils s'adressant à un public d'étudiant dans un délais de quatre semaines

Proposition du groupe (jeu et fonctionnalités)

Nous proposons un jeu d'enquête qui répond à la demande grâce à la grille de la scène de crime et aux énigmes de résolution et aux contraintes avec une interface sur site web disponible sur téléphone / tablette et ordinateur .

Le projet sera découpé selon :

- Sa conception basique
- Son affichage en ligne
- Son concepteur
- Son solveur

Il permet notamment de faire travailler son esprit de déduction et ses yeux pour trouver et relier les indices entre eux !

Objectifs de la semaine sur 50h de travail à 5 personnes :

- implémentation du jeux
- Autres pages web
- Recherche
- Tests de fonctionnalité
- Formations au javascript

Fin fiche n°1

Alexandre, Romain, Raphael, Auguste & Alixe