S.A.E. – 1.05

1. Identifier l’Utilisateur (Ses objectifs, ses besoins, ses connaissances, ses caractéristiques démographiques, …)

* Besoins : Connaitre Naruto, Adolescents / Jeunes adultes.
* Objectif : Réaliser 10 plats, les mieux possibles. Sinon des malus seront appliqué. A la fin tous ceci pour s’évader des cuisines maudites.

1. Définir le contexte (Lieu, matériel, contraintes, travail individuel/collectif)

* Lieu : 10 Cuisines qui sont dans 10 Salles différentes.
* Contraintes : Des malus peuvent être appliqué si les joueurs ne réussissent pas un plat, il peut quand mêmes passer à une autre salle mais aura alors un malus.
* Contraintes : Uniquement 1h pour les 10 plats.
* Travail Collectif.

1. Préciser les tâches de l’utilisateur

* Premièrement, les joueurs doivent trouver la recette qui peut être caché ou non dans la cuisine.
* Ensuite, les joueurs trouvent les ingrédients encore une fois un ingrédient peut être caché.
* Puis doivent suivre la recette pour aller à la salle suivante.

1. Décortiquer l’activité de l’utilisateur