

SAES4

GUIDE D'UTILISATION

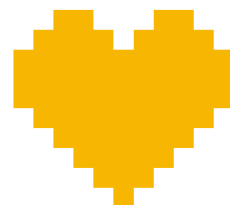
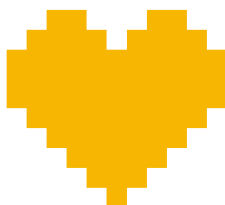
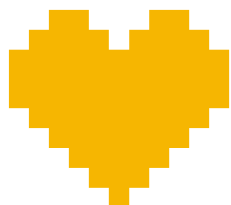
-

AIX'PLORATION



Aix'ploration
DÉCOUVERTE DU BUT
INFORMATIQUE

L'objectif principal de notre jeu est de faire découvrir aux étudiants les différentes débouchées professionnelles disponibles à la sortie du BUT Informatique, mais aussi les matières et les parcours disponibles durant cette période d'étude.



Contactez nous pour plus d'infos

aixploration.alwaysdata.net

aurelien.mattera@etu.univ-amu.fr

SOMMAIRE



Lancement de la partie

- 3** - Objectif du jeu
- 4** - Choix de l'étage
- 5** - Choix du personnage
- 6** - Texte d'Introduction



Le Gameplay

- 7** - Les différents étages
- 8** - Les raccourcis clavier
- 9** - Avancer dans le jeu



La Fin du jeu

- 10** - L'écran de fin
- 11** - Les Highscores

OBJECTIF DU JEU



Nous avons comme objectif de départ de réaliser un jeu afin d'expliquer ce qu'est le BUT, après la réforme ayant changé le DUT en BUT, mais aussi de présenter l'IUT d'Aix-En-Provence et les matières qui y sont enseignées, au sein du département Informatique. Les débouchés professionnels sont aussi détaillés dans ce jeu. Il est donc destiné dans un premier temps, à un public intéressé par l'informatique. Puis dans un second temps, à des élèves souhaitant s'inscrire dans la branche Informatique à l'IUT d'Aix-En-Provence.

CHOIX DE L'ÉTAGE



CHOISIS TON ETAGE

REZ-DE-CHAUSSEE - 1ERE ANNEE

1ER ETAGE - 2EME ANNEE

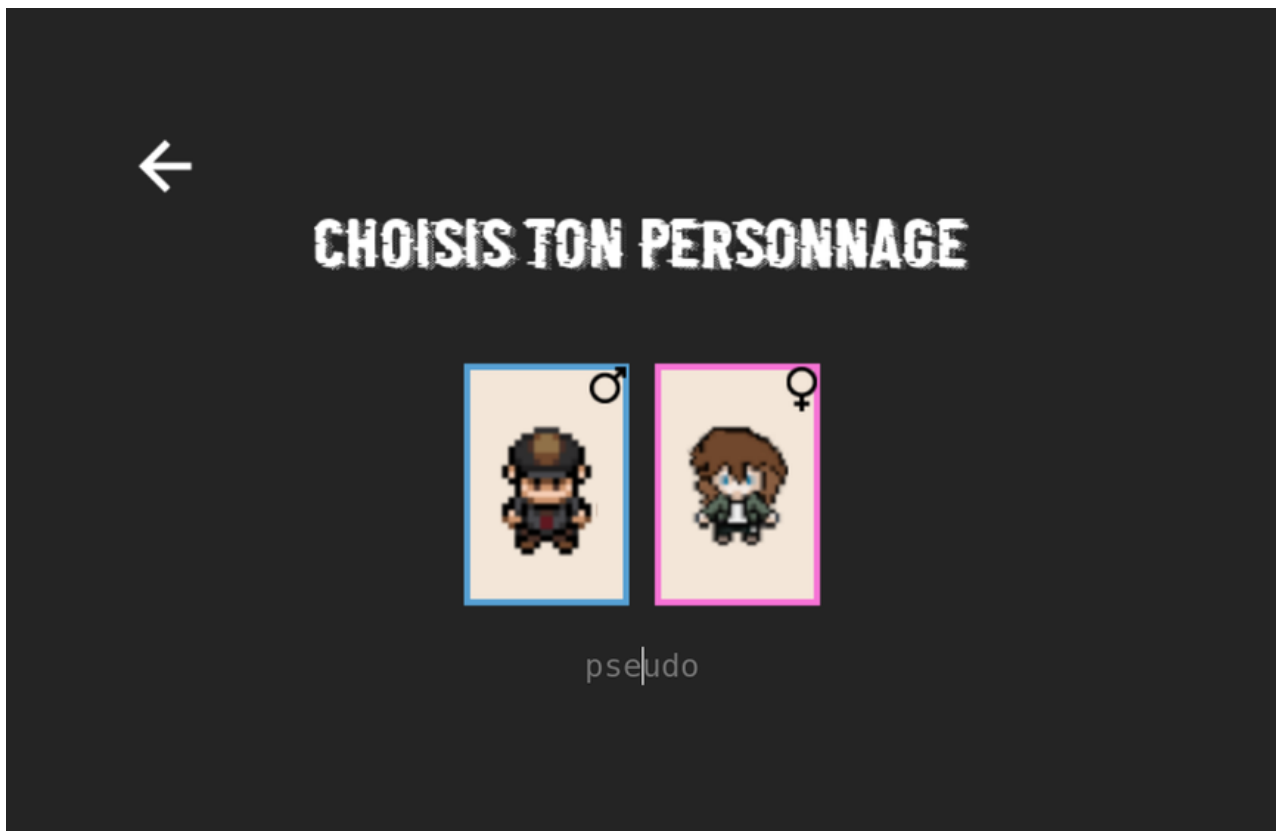
2EME ETAGE - 3EME ANNEE

Le niveau de difficulté et les sujets abordés différents
en fonction de l'étage choisi :

- 1er étage : Difficulté facile + aborde les débouchés professionnels
- 2ème étage : Difficulté moyenne + aborde les matières et les spécificités du BUT Informatique
- 3ème étage : Difficulté difficile + aborde des matières un peu plus poussées, enseignées dans le BUT Informatique

Il faut savoir que en cas d'erreur, la flèche située en haut à gauche sert toujours à revenir au menu précédent.

CHOIX DU PERSONNAGE



Sur cette page, il faut dans un premier temps saisir le pseudo voulu dans la zone de saisie dédiée en bas de la page (le pseudo pourrait apparaître dans la page Highscore).

Ensuite, il faut choisir entre les deux personnages au dessus afin de démarrer la partie.

DIALOGUE INTRODUCTIF

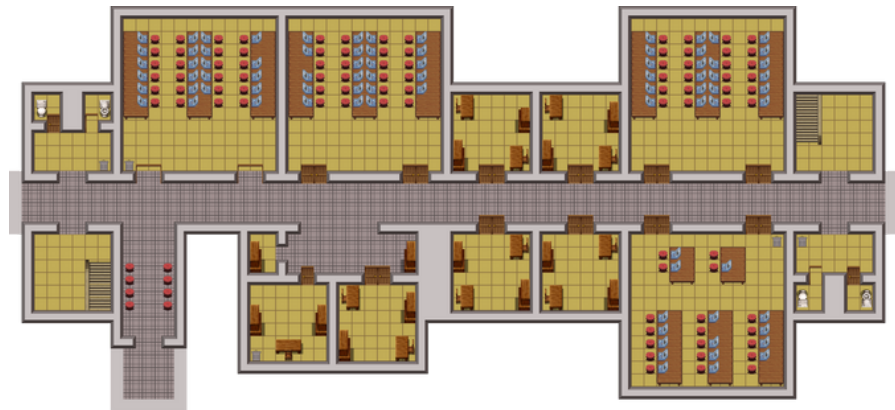


Cette page est tout simplement un dialogue mettant un petit peu de contexte autour de notre jeu, qui explique notamment les déplacements et à la façon dont on peut avancer et finir le jeu.

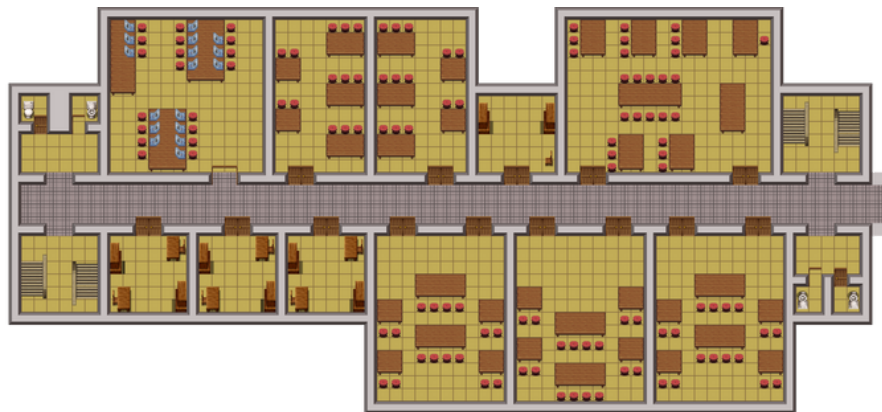
Il suffit de cliquer sur la réponse entre [] pour avancer dans le dialogue ou cliquer sur la flèche en haut à droite pour passer le dialogue et lancer la partie en appuyant sur "Start".

LES DIFFÉRENTS ÉTAGES

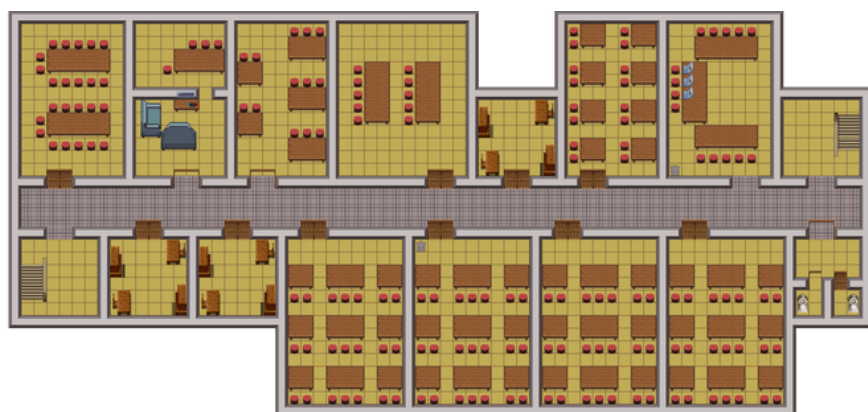
RDC



1er



2ème



Nous avons essayé de représenter l'IUT de la façon la plus exacte possible grâce à un logiciel nommé Tiled.

LES RACCOURCIS CLAVIER



Fermer une interface

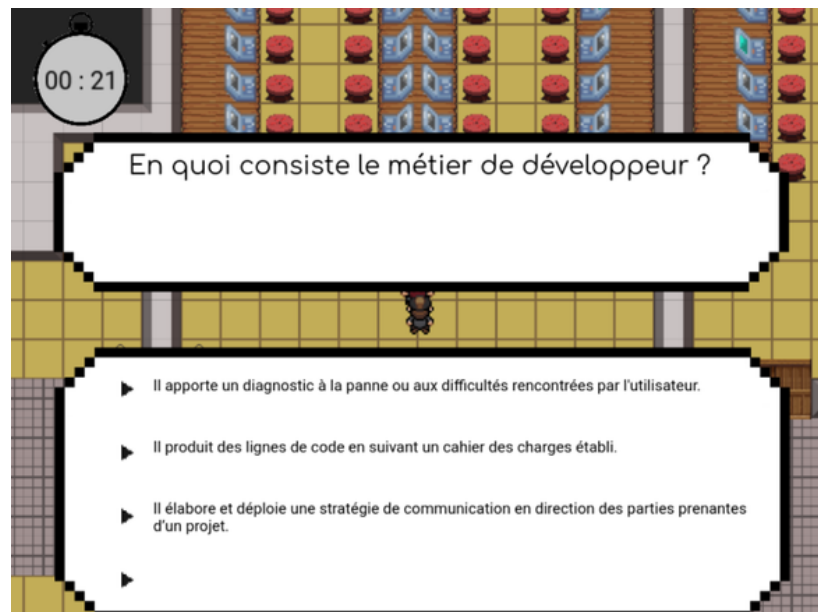
Se déplacer

Intéragir

Ouvrir le plan de l'étage



AVANCER DANS LE JEU



Vrai

Faux



Les QCM permettent d'ouvrir les salles et d'avancer dans le jeu. Il y a un seul QCM par salle. Si l'on répond faux à une question, cela ajoute 30s au chrono. Si l'on répond bien, on passe à la question suivante. Il y a 3 questions par QCM.

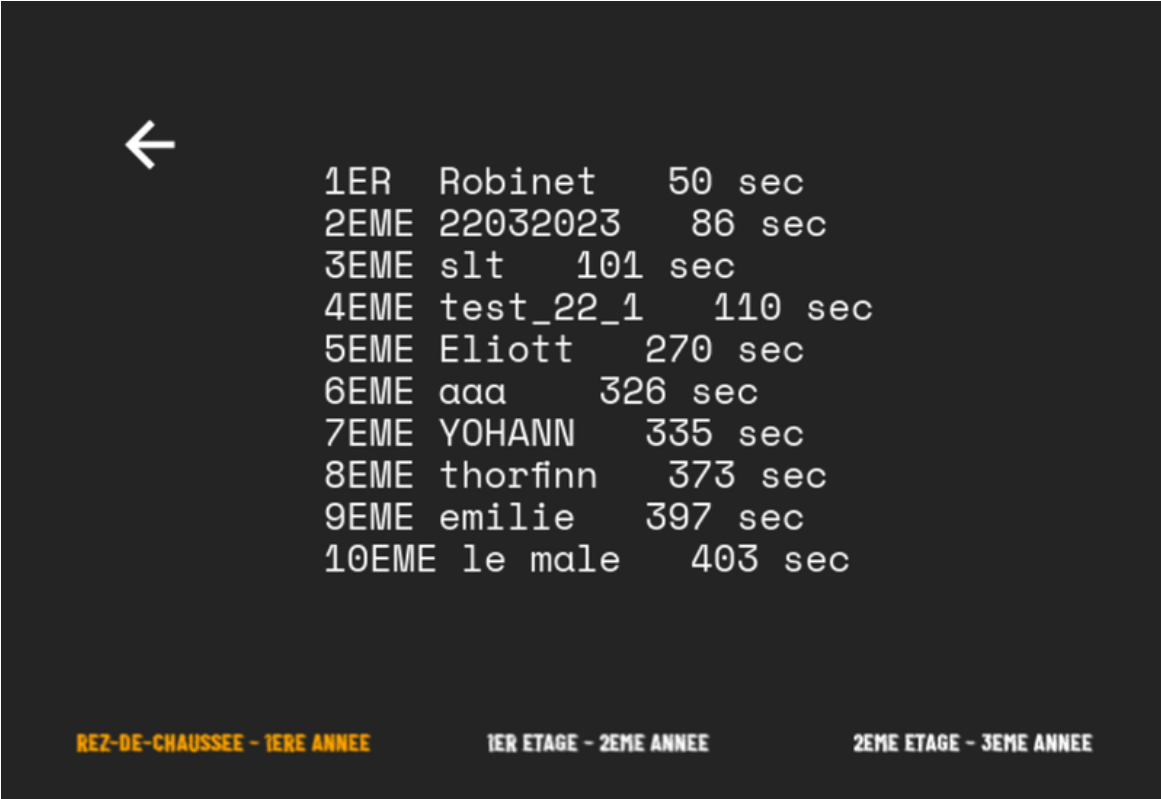
ECRAN DE FIN



Après avoir terminé tout les QCM de l'étage, un écran de fin s'affiche.

Sur celui-ci, on peut y voir votre pseudo, le personnage que vous avez choisi. Mais on y voit surtout votre chrono qui constitue votre score sur le niveau réalisé ('rez-de-chaussée' ici).

HIGHSCORE



1ER	Robinet	50 sec
2EME	22032023	86 sec
3EME	slt	101 sec
4EME	test_22_1	110 sec
5EME	Eliott	270 sec
6EME	aaa	326 sec
7EME	YOHANN	335 sec
8EME	thorfinn	373 sec
9EME	emilie	397 sec
10EME	le male	403 sec

REZ-DE-CHAUSSEE - 1ERE ANNEE 1ER ETAGE - 2EME ANNEE 2EME ETAGE - 3EME ANNEE

Un top 10 des scores par étage est affiché et accessible via le menu principal du jeu.

Si le score fait parti des 10 meilleurs scores réalisés sur l'étage, alors il sera visible, au côté de votre pseudo, dans la section Highscore.

Bon Jeu !