

Alexiane BERGER
Lucie BOUCQUEMONT
Émilie GENTON

Aurian DURAND
Yassine El Idrissi



MONOPOLY GÉNÉTIQUE

JUSTIFICATION CHARTRE GRAPHIQUE

ÉTUDE DE MARCHÉ

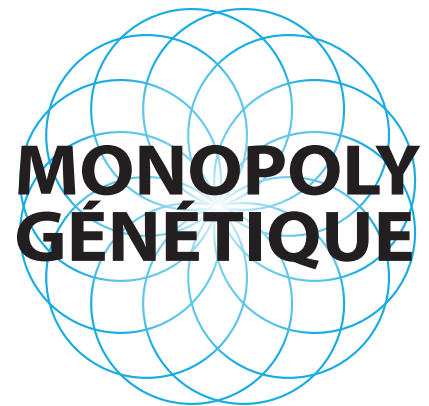
Au préalable de la création de notre logo, nous avons décidé d'effectuer une étude de marché sur les logos existant dans le domaine informatique. Il est apparu que la couleur du bleu électrique et du gris ressortait le plus souvent. De plus, les typographies utilisées sont, pour la majorité, des typographies sans serif, grasses ou non, avec des courbes.

La forme du cercle est également beaucoup utilisée dans ces logo donnant du dynamisme à ceux-ci.



LOGO

Suite à cette étude, nous avons choisi de réaliser ce logo pour évoquer l'informatique de manière générale. En effet, sa couleur bleue, largement utilisée dans ce milieu là et sa forme globale qui évoque un cercle est également une forme utilisée pour les logo de ce domaine.



Pour nous distinguer des autres entreprises informatiques, nous avons choisi de créer un logo avec des rosaces. Ce faisant, nous symbolisons le réseau internet mondial interconnecté, mais également, de manière plus discrète, l'adn avec l'idée de la spirale.

Il nous a en effet semblé important d'évoquer cet aspect, car notre projet est basé sur un code génétique.

CHARTRE DU JEU

Pour réaliser la maquette du plateau de jeu, nous nous sommes d'abord penchés sur le vrai plateau du monopoly. Ainsi, nous avons décidé de réaliser un plateau de forme carré, comme il est d'usage pour les vrais jeux du monopoly. Nous avons repris tous les codes (couleurs, positions des cases,..) pour que le joueur garde les repères qu'il avait acquis avec le jeu original. Il est cependant plus épuré que le jeu de base. Ce faisant, nous rendons le jeu plus lisible sur l'écran, en évitant les détails superflus, l' IHM n'étant pas le but principal de notre projet. Nous avons choisi de positionner notre logo au centre du plateau pour signifier que le jeu était bel et bien notre création. Nous avons changé la couleur des cases chances et départ avec la couleur du logo, afin de laisser des traces de notre charte graphique discrètement, tout en gardant le code couleur traditionnel des cases du monopoly.

PLATEAU DE JEU

[illegible]

Ensuite, nous avons adapté l'interface par rapport à ce plateau. Étant des occidentaux, nous lisons de gauche à droite, c'est pourquoi nous avons positionné le plateau de jeu à gauche et les autres parties de l'interface à droite ou en haut.

Ainsi, nous avons sur le dessus une barre divisée en plusieurs parties. A gauche, juste au dessus du plateau, nous avons décidé d'afficher les informations importantes du joueur, à savoir sa couleur, correspondant à la couleur de son pion, son nom, l'argent qu'il possède, s'il est en prison, et enfin, le nombre de tour qu'il a joué depuis le début de la partie. Ces informations ordonnées à côté du plateau permettent de faciliter la compréhension du joueur qui n'a pas à chercher ces caractéristiques. De plus, cette charte graphique respecte le principe des trois clics. En effet, le joueur peut accéder au menu grâce à un bouton prévu à cet effet et peut également activer l'IHM selon son envie.

Ensuite, nous distinguons deux blocs importants positionnés à droite du plateau : le bloc des adversaires et le bloc de nos possessions. Il a été jugé nécessaire d'afficher de manière claire et efficace ces deux parties, car cela permet de faciliter l'expérience de jeu de l'utilisateur. Il a en effet accès rapidement à toutes les informations dont il aura besoin pour jouer de la meilleure manière possible.

Par ailleurs, le choix d'utiliser différents blocs pour composer le plateau se justifie également par le fait que nous allons utiliser JavaFX, bibliothèque qui permet de placer des composants graphiques par blocs.

Le graphisme et les couleurs du monopoly génétique sont ainsi très épurés, laissant une dominance de blanc, ou quelques taches de couleurs (cases, pions et couleurs des joueurs) ressortent. Cela permet une expérience de jeu agréable et lisible ainsi que de respecter le souhait du commanditaire, qui voulait une interface sobre.