

IHM Avancée

Chasse au trésor multijoueur

Justification des éléments collecticiels ajoutés en se basant sur les critères ergonomiques et le trèfle du collecticiel.

Collecticiel

Critère ergonomique

- Environnement partagé (jeu mobile multijoueurs, chaque utilisateur joue en manipulant son dispositif (ici un smartphone).)
- Tâche commune (faire une chasse au trésor et retrouver des indices)
- Consciences des autres (affichage dans le jeu de l'état d'avancement des autres participants pour un joueur) mais pas de suivi dynamique (on ne sait pas si l'utilisateur s'absente)
- Protection de la vie privée : on a décidé chez un joueur d'afficher comme informations pour les autres participants, leur état d'avancement dans la recherche des indices du jeu.
- WYSIWIS (What you see is what I see) on réalise cette approche avec le fait que tous les joueurs voient la même activité, le leaderboard(activité qui est responsable de l'affichage de l'état d'avancement de tous les participants dans le jeu chasse au trésor).

trèfle du collecticiel:

Classification fonctionnelle :

- **production** : le jeu chasse au trésor comme plateforme multi-utilisateur. Les joueurs interagissent avec l'application pour récupérer des indices et avancer dans la chasse.
- **coordination** : Tous les utilisateurs sont des joueurs de même statut. Chacun peut participer de la même manière à une chasse dans le but de trouver tous les indices en premier.
- **communication** : conscience des autres par l'affichage de l'état d'avancement des autres participants pour un joueur dans le leaderboard

