



Projet Jeu en "stan"

Maquette Jeu:

- Comme tout bon développeur on commence par poser les éléments a plat et sans style, juste pour avoir une idée des dimensions et du positionnement de chaque éléments pour avoir une base visuel et commencer a réfléchir. Pour un jeu comme celui-ci, j'ai choisie de positionner l'image à gauche et les balises de sélection a droite, ce qui plus intuitif puisqu'on suit le sens de lecture d'un livre et donc on comprend plus rapidement ce qu'ils faut faire. C'est donc par soucis d'ergonomie, de facilitée d'utilisation et de lisibilité que j'ai agencer les éléments de cette façon.



Sélectionner les pays correspondant

1 --Please choose an option--
2 --Please choose an option--
3 --Please choose an option--
4 --Please choose an option--
5 --Please choose an option--
6 --Please choose an option--
4 --Please choose an option--

Valider

Reset

Logique du Jeu:

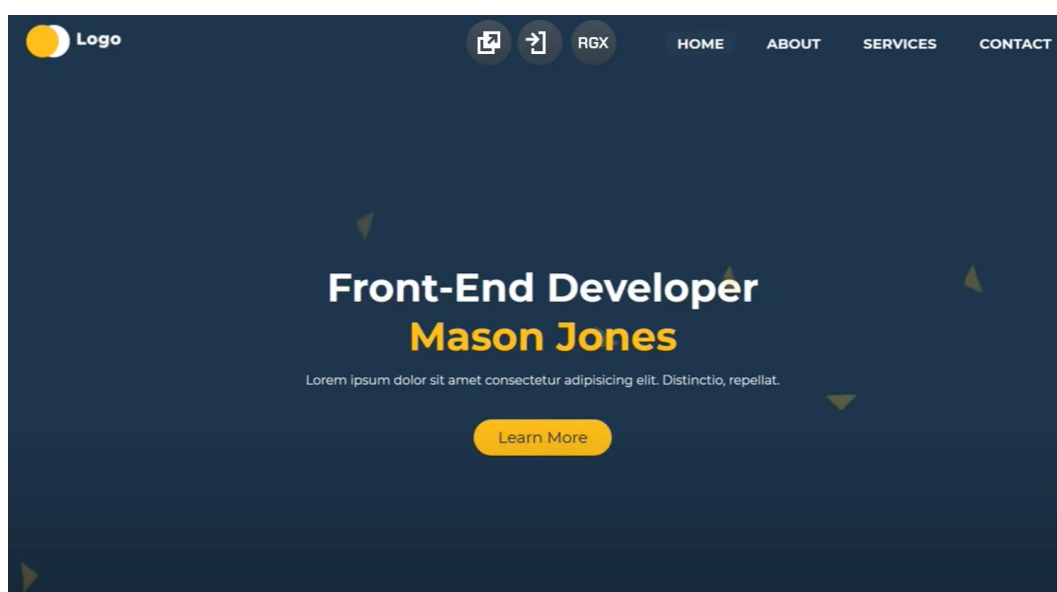
- Une fois la maquette finis je commence par écrire sur une feuille ou une note sur mon ordinateur, la logique du jeu de la manière la plus simple et

compréhensible possible. Comme si je devais expliquer à quelqu'un qui n'a pas de support visuel comment fonctionne mon jeu. Il sera beaucoup plus simple de travailler après avoir fait l'effort d'écrire clairement le/les problème(s).

Il s'agit d'un quiz sur les pays d'Asie central, avec 7 cases numérotées. Dans chaque case, il faut sélectionner l'un des 7 pays représentés sur la carte. Pour gagner, il faut associer chaque case au bon pays correspondant sur la carte. Si la sélection est correcte, l'utilisateur aura un retour visuel en vert et si elle est incorrecte le retour visuel sera en rouge.

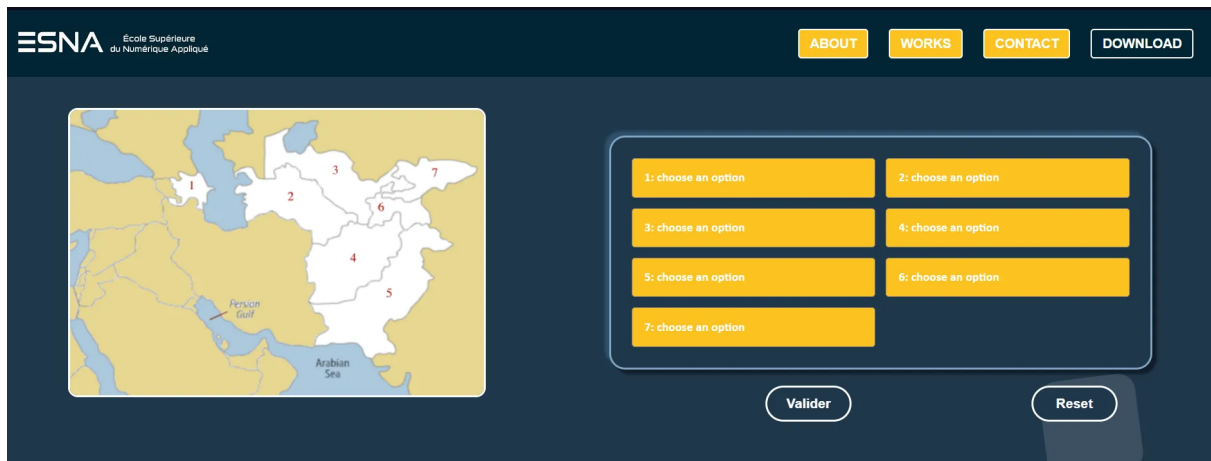
Création du style et design du jeu:

- On ajoute du style et de la couleur, en s'appropriant le style d'un site déjà existant (voir ci-dessous) ou en créant une palette de couleur soi-même. Dans le cas de ce jeu j'ai choisi de mettre un fond sombre et les éléments du premier plan en clair, pour des raisons de lisibilité et d'esthétique. Je trouvais également que c'était des couleurs qui s'associaient bien ensemble.

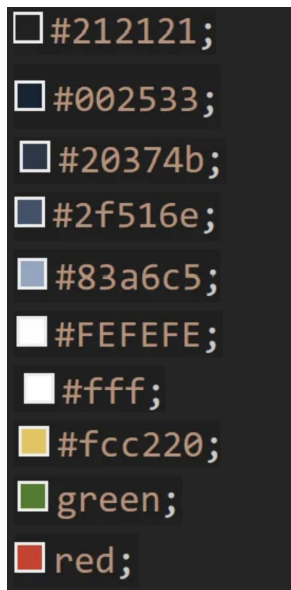


Inspiration des couleurs et de la disposition des éléments.

Application des couleurs aux jeu:



Palette de couleur en hexadécimale:



(Il y a également une version pour téléphone...)