|  |
| --- |
| Projet M.A.R.V.E.L. |
| Définition des termes XP, Niveau et Point |
| Cégep de Jonquière, Automne 2019 |

|  |
| --- |
| Tanya Vanier  28/10/2019 |

Table des matières

[Définition des XP 2](#_Toc23147594)

[Définition du niveau 2](#_Toc23147595)

[Définition des points 2](#_Toc23147596)

[Tableau récapitulatif 2](#_Toc23147597)

# Définition des XP

Les XP représentent les points d’expérience qu’un étudiant peut accumuler dans l’application M.A.R.V.E.L. Ils représentent la deuxième monnaie de l’application et servent à acheter des assets. Ils permettent aussi de monter de niveau grâce à un total cumulatif automatique. Les étudiants peuvent donc dépenser leurs points sans que cela affecte leur progression de niveau. Les XP peuvent être obtenus dans certaines récompenses.

# Définition du niveau

Le niveau d’un étudiant lui permet de débloquer des assets qui nécessitent un certain niveau pour être acheté. À chaque montée de niveau, l’étudiant recevra une lootbox et/ou d’autres assets. Dans l’idée d’aider les étudiants ayant de la difficulté au niveau scolaire, plus le niveau d’un joueur augmentera, plus le prix de ses privilèges augmentera aussi. Les élèves ayant un niveau plus bas (difficulté scolaire) pourront donc acheter des récompenses moins chères pour pouvoir l’aider dans sa réussite scolaire.

# Définition des points

Les points représentent la principale monnaie de l’application. Ils servent à acheter des privilèges personnels et/ou des privilèges de groupe. Les points sont obtenus dans des récompenses.

# Tableau récapitulatif

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Permet d’acheter | Conséquence | Façon d’obtenir | Rôle |
| XP | Assets | - | Certaines récompenses | Monter de niveau, acheter des assets |
| Niveau | - | Le prix des privilèges personnels augmentent en même temps que les niveaux | Avoir le nombre d’XP requis | Débloquer des assets de niveau supérieur |
| Point | Privilèges personnels et/ou de groupe | - | Toutes les récompenses | Acheter des privilèges |