**Module du thème**

Choix 2

Choix 1

Choix 3

Choix 2

Choix 2

Choix 3

Choix 1

Choix 3

Choix 2

Choix 1

Choix 3

Choix 1

Air

Eau

Terre

Feu

Dragon

**Explication du thème**

Le thème choisi est l’évolution de monstre (ou autre). Comme démontré dans le dessin chaque monstre aura plusieurs évolutions. À chaque évolution le monstre se transformera et aura droit à trois autres choix d’évolutions. Pour pouvoir évoluer leur monstre les étudiants devront gagner des xp. Une fois évoluer, les monstres ne peuvent pas revenir à une évolution précédente, ils ne peuvent que progresser dans la voie choisie. Les étudiants commence avec un monstre de base qu’ils choisissent. Ils peuvent ensuite en avoir d’autre en dépensant un montant. Cependant, comme l’xp est pour tous les monstres ils devront en choisir dans lequel monstre ils désirent en dépenser. Les monstres peuvent être transformé à tout moment en carte de collection, mais une fois transformé il n’y a pas de retour, ceux-ci ne peuvent plus évoluer. Certains monstres peuvent être acheter, mais d’autre ne peuvent qu’être trouvé dans les lootboxes. Chaque monstre à un niveaux de rareté. Plus le monstre est rare plus il est puissant et dispendieux (dans le cas des lootboxes il est plus dur à obtenir). Chaque monstre aura un pouvoir et dépendamment de l’évolution choisi il pourra en avoir d’autres. Certains monstres seront disponibles à partir d’un niveau déterminé. Toutes les étudiantes et tous les étudiants commencent avec un certain nombres de lootboxes qui contiennent des monstres de bases.

**Comment le thème a été trouvé**

Pour en arrivé à cette décision nous avons dû faire plusieurs sondages auprès du personnel et des étudiants connexes à l’informatique. Voici comment notre étude de marché s’est déroulé : Comme première étape, tous les membres de notre équipe ont dénichés des thèmes. Par la suite, nous avons proposer aux professeurs d’informatique de choisir 5 thèmes qui les intéressaient dans notre liste de thème. Nous leur avons donc fait parvenir une feuille Excel contenant tous nos thèmes et ceux-ci ont voté. Les 5 thèmes les plus primés ont été l’agriculture, les avatars, l’évolution de dragons, la cuisine et les cartes de collection. Nous avons pris ses 5 thèmes et avons faits une tournée des classes pour faire voter les étudiants. Le thème le plus populaire a été l’évolution des dragons. Finalement, notre équipe a discuté en classe sur l’idée et avons décidé de combiner l’évolution, les avatars, et les cartes de collection. Ce qui nous a donné le thème d’évolution de monstre.