

RAPPORT SCHMILBLICKSOCKS

Schmilblick : La Quête de la Sainte-Chaussette est une version améliorée du Schmilblick avec un parti pris (Heroic Fantasy) plus décalé pour rafraîchir le concept. Le but est de plus attirer le jeune public et de donner envie aux nostalgiques.

Gamification

Concept / Asynchronie :

Le joueur a un avatar personnalisable qui combattra pour lui durant le duel. Un duelliste aléatoire est proposé au joueurs Le duel se déroule de la façon suivante : le même schmilblick avec un indice est proposé aux deux joueurs; si le joueur ayant répondu le plus rapidement donné la bonne réponse, son avatar inflige des dégâts à l'avatar ennemi. Si au contraire, il donne une mauvaise réponse, son avatar reçoit des dégâts de pénalité. Les parties doivent être assez courtes pour garder l'utilisateur sur l'application et lui faire perdre "la notion du temps"; des points limités.

Objectifs :

Différentes objectifs seront proposés, et s'ils sont atteints, ils sont récompensés sous forme de points, de devises et d'objets.

Points / Store In-Game :

À la fin de chaque duel, les deux joueurs reçoivent des points qui serviront de Devise In-Game et de points d'expérience. Si le joueur quitte le jeu en pleine partie, aucun point n'est gagné. Bien sûr, le vainqueur gagnera plus de points que le vaincu et recevra un bonus gratuit. Dans le store In-Game, les points gagnées peuvent être échangées contre des bonus pour les duels ou des objets de personnalisation pour l'avatar. Des fonctionnalités comme le *gains de duels x4* sont achetables directement ou plus de devises.

Classement :

Un classement général ainsi qu'un classement des amis est mis en place pour créer un esprit de compétition. Un système de notifications Pop up permettrait d'indiquer l'évolution du joueur dans le classement.

Feedback :

L'affichage d'astuces pendant les temps de chargement permet de garder l'utilisateur dans un apprentissage constant. Une *alert* viendra quelquefois demander à l'utilisateur de noter l'application dans les différents *Stores*.

Scaffolding :

Durant les écrans de chargements, des petits conseils sont donnés au joueur pour l'aider lors des duels.

Stories

- Plugin “Splashscreen”

Intérêt : Savoir sur quelle application l'utilisateur se trouve

AS A Kevin nouveau joueur

I WANT savoir sur quelle application je me trouve

SO THAT je suis rassuré d'être arrivé sur la première page de l'application, je peux déjà m'imprégner de l'univers du jeu en attendant le chargement.

- Plugin “Camera”

Intérêt : Photographier son propre Schmilblick.

AS A Luc joueur avancé.

I WANT photographier mon schmilblick pour participer à l'évolution du jeu.

SO THAT Je me sentirai encore plus attaché à ce jeu, et je pourrai proposer ma propre énigme Schmilblick à mes amis et au reste des joueurs.

- Plugin “Geolocalisation”

Intérêt : Savoir au joueur si d'autres joueurs sont près de lui.

AS A Jean Luc joueur avancé.

I WANT rechercher des joueurs là où je me trouve.

SO THAT je peux défier d'autres utilisateurs (et peut-être créer du lien social).

- Plugin “Contact”

Intérêt : Accéder aux contacts du joueur est les inviter à jouer

AS A Jean Michel joueur avancé.

I WANT inviter des amis à jouer au jeu.

SO THAT Je veux pouvoir les affronter et partager une activité commune.

- Plugin “Device Oriented”

Intérêt : Donner des indices au joueur durant le jeu.

AS A Mathieu joueur débutant.

I WANT avoir des indices pour mon schmilblick si ils sont trop compliqués pour les trouver.

SO THAT je vais pouvoir plus m'attacher au jeu et être moins frustré de la difficulté de celui-ci.

Easter Egg : Dans une partie, si l'utilisateur passe en mode paysage, un indice apparaît.

- Plugin “Status Bar”

Intérêt : Avoir une cohérence visuelle sur l'intégralité de l'application.

AS A Romain joueur lambda.

I WANT être complètement plongé dans l'appli.

SO THAT je ne serais pas gêné par une incohérence visuelle.

- “Remote Ressource”

Intérêt : Afficher le classement global des joueurs.

AS A Jean Mich joueur avancé.

I WANT comparer mon score avec les autres joueurs.

SO THAT je serais plus assidu dans le jeu pour améliorer mon score.

- **“Story Storage”**

Intérêt : Sauvegarder ses propres Schmilblick.

AS A Alexandre joueur avancé.

I WANT sauvegarder les schmilblicks que j'ai proposé pour les réutiliser.

SO THAT J'aurais accès à tout moment à mon historique de schmilblick pour le partager à mes amis.

- **“Killer Feature”**

Intérêt : Sauvegarder ses propres Schmilblick.

AS A Bastien, joueur très régulier qui aime par dessus tout jouer avec ses amis.

I WANT créer une guildes avec mes amis et profiter des avantages que cela procure.

SO THAT je me sentirai encore plus investi dans le jeu et je créerai des petits rassemblements avec mes amis pour jouer.

Problèmes

Ludovic Jeanne :

- Jour 1 :
 - mauvaise gestion du temps
- Jour 2 :
 - petit soucis de direction,
 - problème d'installation
- Jour 3 :
 - Problème de compréhension

Mathieu Arnaud :

- Jour 1 :
 - Problème d'installation des environnements ios et android
 - Mauvaise compréhension des plugins
- Jour 2 :
 - Problème d'organisation

Bastien Rémond :

- Problème de port d'écoute occupé sur le téléphone android de test.
- Problème de chemin due à un merge sur le git.
- Problème actualisation donné au premier load pour la partie firebase.

Alexandre Maillot :

- Quelques difficultés à mettre en place un environnement de travail performant pour toute l'équipe.

- Quelques de gestion de Git par l'équipe. Par moment, sans concertation, un membre push son travail et écrase une partie de celui des autres.
- Problèmes pour suivre la doc Ionic car certains problèmes ne se trouvent sur le net que pour ionic 2

Alexandre Ben Othman :

- J'ai eu beaucoup de problèmes dans l'installation de l'environnement
- Des problèmes dans la création de l'émulateur Android. La mise en place de la virtualisation m'a demandé beaucoup de temps, ce qui m'a empêché de développer correctement. Il y a quelques tutos que nous pouvons trouvés sur YouTube très utiles.
- Quelques problèmes avec IONIC et son installation.
- Problème de gestion du temps

Cordova

Ludovic Jeanne :

Cordova est un framework, qui permet de créer des applications sur plateformes iOS

Ce framework demande d'avoir installé npm, node js, et Xcode

Ce framework, permet de créer une application native iOS, et de lui fournir des outils supplémentaires (caméra, géolocalisation est...)

les points forts de cordova:

- Bonne documentation
- langages de programmation simples html, css js
- SDK pour déployer les applications cordova sur Android
- open source
- simple à déployer

les points faibles de cordova:

- beaucoup de redirection via controllers, app, service
- émulateur a besoin d'être relancé par moments si le code change

Mathieu Arnaud :

Cordova est un framework de développement mobile basé sur les technologies HTML, CSS, JS il permet de développer rapidement une application en utilisant les plugins mis à disposition qui vont permettre d'exploiter les fonctionnalités d'un device sur ios et/ou android.

Les points forts :

- Outils plugins utiles et facilement exploitable
- Documentation bien écrite et compréhensible

Bastien Rémond :

Un framework assez simple d'utilisation et riche en plugin, avec une communauté active qui propose de très nombreuses solutions aux utilisateurs inexpérimentés.

Couplé avec Ionic il est assez rapide de mettre en place un début d'interface et de simplement le tester via simulateur ou sur appareil.

La distinction iOS / Android est très explicite et bien faite, on sait rapidement si ce que l'on fait sera fonctionnelle sur quel plateforme.

Alexandre Maillot :

Selon moi Cordova est un outil idéal pour le développement mobile. Il permet aux développeurs essentiellement web de développer une application mobile relativement facilement avec un framework performant.

Les +:

- Framework Open Source
- Doc très complète
- Possibilité d'adapter directement pour iOS et Android
- Beaucoup de plugin très utile qui utilisent des fonctionnalités natives du téléphone
- Un environnement de travail MVC très agréable à utiliser

Les - :

- Environnement de travail performant compliqué à installer (Xcode/Android Studio/Simulateur/Licence SDK/etc..) -> Beaucoup de paramètres pour la mise en place d'un projet
- Si le pc est moyennement performant, les simulateurs peuvent être très lents.
- Sur Windows il n'y a aucun accès à Xcode -> Difficile de développer pour iOS

Alexandre Ben Othman :

Cordova est un framework intéressant : il permet de développer facilement des applications compatibles avec tous les environnements des devices mobiles, en ayant une approche web (HTML / CSS / JS). Il facilite grandement la tâche pour les développeurs débutants.

Les points forts :

- Facile d'utilisation après installation
- Doc très bien organisée et très complète avec beaucoup de plugins
- Utilisation des fonctionnalités natives au smartphone

Les points faibles :

- Installation difficile
- Dev mobile en général : Impossible de pouvoir émuler iOS sur Windows et émulation lente