

Bilan de démonstration

A-B-C le jeu !



20 novembre 2013

MAM5 VIM / master sstim

* Points négatifs :
  + Curseur trop petit, le remplacer par une image plus grosse ou simplement l’élargir  
    (*Les différents navigateurs avec lesquels nous avons travaillé ne respectant pas totalement la norme SVG pour le moment, il ne nous a pas été possible de modifier le curseur sur les images SVG*)
  + Animation de réussite pas assez visible : créer quelque chose de plus gratifiant pour l’enfant en plus du son. Soit un soleil plus gros, soit changer la couleur, … (ok)
  + Si il y a trop de bruit la consigne est parfois difficile à entendre : rajouter un bouton, une possibilité de réécouter la consigne (ok)
  + Interdire le scroll et le clic droit sur la page de jeu (ok)
  + Les liens actuels sont collés sur des textes et non sur les boites sur lesquelles ils sont affichés. Elargir la zone cliquable. (ok)
  + Suggestion de changements : avoir plusieurs graphies de lettres possibles (script / écolier / bâton)  
    (*Nous n’avons malheureusement pas eu le temps d’implémenter ces modifications. Cependant, notre code étant Open Source et étant disponible à l’adresse suivante :*[*https://github.com/allaeia/CAMASH\_jeu*](https://github.com/allaeia/CAMASH_jeu) *Nous laissons la liberté à tout le monde de le récupérer et de l’améliorer au mieux.* )
  + Problème de lancement des sons sur certains ordinateurs. (ok)

Ces points ont été rapidement corrigés pour que le rendu final corresponde le plus possible aux attentes de la classe spécialisée de l’IME Les Hirondelles.

* Points positifs :
  + Lorsque l’enfant se trompe on dit la lettre qu’il a cliqué et la lettre qu’il doit trouver
  + Bon contraste sur les lettres
  + Jeu simple et instinctif

Pour résumer, nous pouvons dire que notre jeu correspond bien aux attentes de la classe spécialisée. Nous avons créé un jeu « *user friendly »* et le plus attractif possible qui, nous l’espérons, permettra aux enfants d’apprendre l’alphabet dans un cadre proche de ce dont ils ont l’habitude tout en s’amusant.