

# PV de séance

## Objet de l'entretien

L'entretien s'est déroulé le 22 décembre 2016 à 10h dans le bâtiment principal de l'HEP Vaud.

- Evaluation du joueur
- Etat du jeu général

## Participants

- Florence Quinche
- Cyril Ruedin

## Décisions

### Jeu en général

- La distance entre l'usine et le barrage est petite pour les premiers niveaux (visibilité simultanée de l'usine et du barrage) et grande pour les niveaux de complexité élevé (ce qui empêche le joueur de voir simultanément l'usine et le barrage -> mémorisation)
- Le design est suffisant à l'état. Le vide entre l'usine et le barrage ne cause pas de problème. L'absence de source et de bassin d'écoulement n'est pas problématique non plus.
- L'hélicoptère a une jauge de carburant, qui descend pendant les déplacements uniquement. La consommation ne dépend pas des pièces dans l'hélicoptère. Quand la jauge est vide, l'hélicoptère tombe.
- L'hélicoptère se déplace de manière rapide et dynamique afin de ne pas ennuyer le joueur.
- L'usine propose un jeu de pièce limité (par exemple 5 pièces) qui se régénèrent au fur et à mesure
- L'oubli d'un bloc n'entraîne pas la destruction du barrage

### Niveaux

Les niveaux sont configurables dans un fichier XML (de manière toutefois fastidieuse), quelques niveaux (au moins 3) sont livrés avec le programme. Il pourra être possible d'en ajouter des nouveaux.

La configuration d'un niveau comprend :

- Structure du barrage
- Pièces disponibles
- Nombres de pièces proposées par l'usine
- Contenance de la jauge de carburant
- Distance usine-barrage (Les deux visibles simultanément ou pas)

### Evaluation du joueur

- Temps total
- Qualité de construction (bloc manquant dans le barrage)
- Nombre de trajet de l'hélicoptère
- Nombre de pièce posées
- Taille moyenne des pièces

## Interface joueur

Le joueur peut visualiser le niveau de carburant de l'hélicoptère. S'il oublie de mettre un bloc, le barrage devient momentanément (1s) transparent et l'emplacement de la pièce manquante devient rouge.

Il peut visualiser à la fin de la construction :

- Score de qualité
- Bonus : Carburant restant

## Objectifs secondaires

- Possibilité d'enlever une pièce du barrage (correction d'erreur)
- Destruction du barrage si la qualité est trop basse