

Souplesse :

Atteignabilité : La maquette suit un cheminement linéaire pour la première partie qui concerne la configuration du jeu, puis elle boucle sur le tour en cours tout en permettant d'accéder aux paramètres.

Non préemption : Les actions sont limitées. La seule saisie directe étant le nom du joueur.

Interaction multifilaire : Le jeu étant linéaire, la seule interaction multifilaire possible concerne les paramètres.

Multiplicité de rendu : Il n'y a pas réellement de multiplicité de rendu.

Réutilisabilité I/O : Peu de saisies, le nom est utilisé pour la suite.

Adaptabilité : Menu de paramètres

Adaptativité : Le comportement est prévisible sans surprise.

Multimodalité : prévue pour lancer la partie ou mettre la pause.

Robustesse :

Observabilité : Visibilité du temps de la partie, du joueur en tour de jeu, des scores, des cartes.

Insistance : Notification sonore au tour du joueur. Informations visibles tout le long de la partie.

Honnêteté : Modèle reflétant bien l'état système

Curabilité : Confirmation de l'abandon. Carte mise en surbrillance au clic puis retournée au 2eme clic.

Prévisibilité : Oui, tout à fait prévisible.

Tolérance du rythme : Le rythme dépend des autres joueurs.