

Axiomes de Morville

Utile : rencontre les besoins utilisateurs

Le jeu **Space Lover** est utile car il répond aux besoins des joueurs en offrant une expérience de jeu innovante à ses utilisateurs en remplaçant les combats traditionnels par des câlins et des bisous et de ce fait qui promeut des valeurs positives, notamment la non-violence et l'affection.

Utilisable : simple à utiliser et facile à comprendre

Space Lover est facile à jouer grâce à ses contrôles simples. Les joueurs peuvent se déplacer vers la droite, la gauche et sauter sans difficulté, ce qui rend le jeu convivial et facile à comprendre pour tous.

Désirable : l'aspect visuel doit être attractif

Le jeu vise un large public. Son design a été soigneusement élaboré pour être agréable à l'œil de tous les utilisateurs, quels que soient leur âge ou leurs préférences. De plus, l'esthétique spatiale et futuriste du jeu, associée à des robots au design inoffensif, crée une expérience visuelle attrayante.

Accessible : mêmes possibilités pour les utilisateurs avec un handicap

Space Lover a été conçu pour être accessible à un large public, y compris les enfants. Il offre des mécanismes de jeu adaptés à différents niveaux d'âge. Le jeu est disponible via un navigateur et gratuitement, ce qui facilite son accès.

Crédible : inspirer la confiance

Le jeu inspire la confiance grâce à sa conformité aux normes de jeu, ainsi qu'à la simplicité du design. Il y a une certaine cohérence quant aux couleurs, polices, et personnages utilisés. De plus, le concept positif du jeu renforce sa crédibilité en tant qu'outil de divertissement bienveillant.

Trouvable : référencer sur le web et les marketplaces

L'accès au site s'effectuera via un lien qui sera présent sur le site du cours de JavaScript. De plus, il est possible que le jeu soit hébergé sur une plateforme en ligne, ce qui renforcera sa visibilité et son accessibilité.

Valable : le tout doit être une source de valeur ajoutée

Space Lover apporte de la valeur en offrant une expérience de jeu divertissante tout en sensibilisant ses joueurs à des interactions positives et les encourageant à privilégier l'affection plutôt que la violence.