

Dossier application java

Training-Kana



Réalisé par REBOUL Nathan, LOPITAUX Florian et LARBAOUI Riyad

Sommaire

Etude de conception:

- Problématique
- Maquette
- Persona
- Colorimétrie
- Accessibilité

Clôture du travail:

- Synthèse
- Bilan technique
- Problèmes rencontrés
- Ecart

Etude de conception:

Problématique:

Nous souhaitons partir au Japon mais impossible pour nous de déchiffrer le moindre caractère.

Nous nous sommes donc demandez :

Comment apprendre le japonais facilement et de manière ludique?

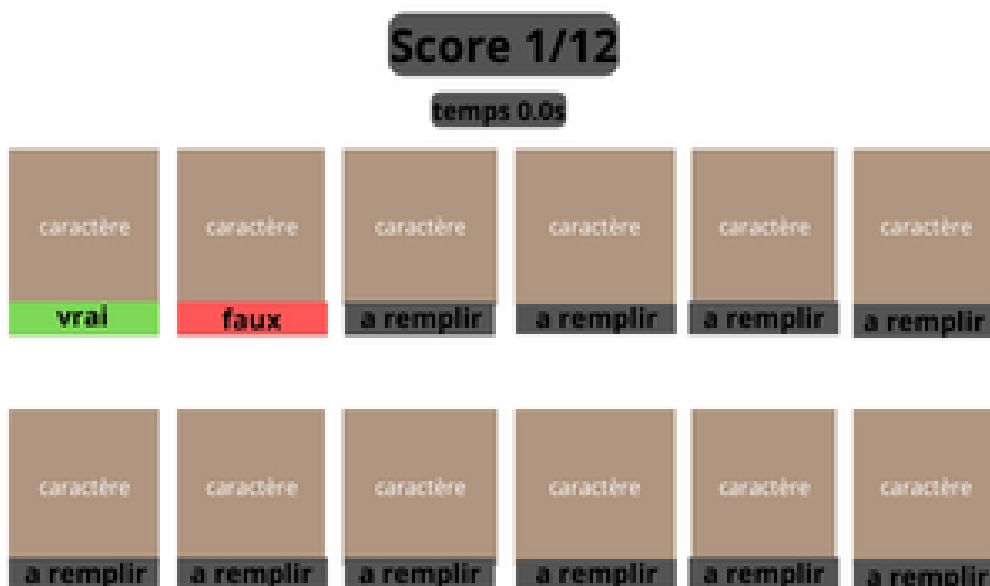
Pour cela nous avons réalisé une application java qui respecte les bonnes pratiques de développement et de conception vue en R3.04.

Maquette:

Page d'accueil:



Page de jeu:



Page du tableau des scores:



Page de fin:



Personna:

Notre application vise un public jeune entre 12-30 ans qui souhaitent découvrir et apprendre la langue japonaise de manière ludique et facile d'utilisation.

De plus, les utilisateurs pourront se challenger et aussi essayer de se dépasser en essayant d'avoir un meilleur score sur ses prochaines parties.

Voici un exemple du public que notre application viserait:

| | | |
|--|---|---|
|  | Objectifs Souhaite aller au Japon lors de ses prochaines vacances | Outils nécessaires au quotidien Application pour apprendre le Japonais |
| Nom Antoine | Principaux défis Apprendre le Japonais pour pouvoir communiquer et s'adapter à l'environnement locale | |
| Intitulé de poste Etudiant | | |
| Âge Entre 18 et 24 ans | | |

Colorimétrie:

Notre application sert à apprendre les caractères japonais. Il est donc naturel que le style de celle-ci soit en rapport avec son sujet.

Pour le fond :

Nous sommes donc partis sur un fond de dojo. En pleine journée pour un style lumineux et épuré. Auquel, on vient ajouter un flou grisé afin que l'œil du joueur reste sur les boutons plutôt que sur les détails du fond.

Pour le côté plus traditionnel nous avons rajouté un katana (l'un des katana de Zoro dans One Piece) ainsi que son fourreau derrière le titre.

Le fond du titre est rouge transparent à 59% pour rappeler le drapeau du Japon (blanc et rouge).

Pour finir l'ajout de 2 silhouettes pour rendre l'ensemble moins vide.

Pour les boutons:

Nous sommes partis sur des boutons simples, basiques, noirs. L'application n'a pas besoin de boutons trop compliqués, détaillés afin de ne pas contraster avec le reste de l'application. La police d'écriture pour chaque lettre est la même pour ne pas créer de discordance visuelle.

Pour le jeu:

Nous avons choisi de ne pas mettre de fond pour que le joueur se concentre sur le jeu. Pas de distraction, ce qui est mieux pour apprendre. Avoir une meilleure concentration. On reprend pour les fonds de caractères un brun type bois de dojo pour faire un rappel. Pour le caractère vrai un vert bois et pour les faux un rouge plus nuancé pour un côté plus agréable pour l'œil.

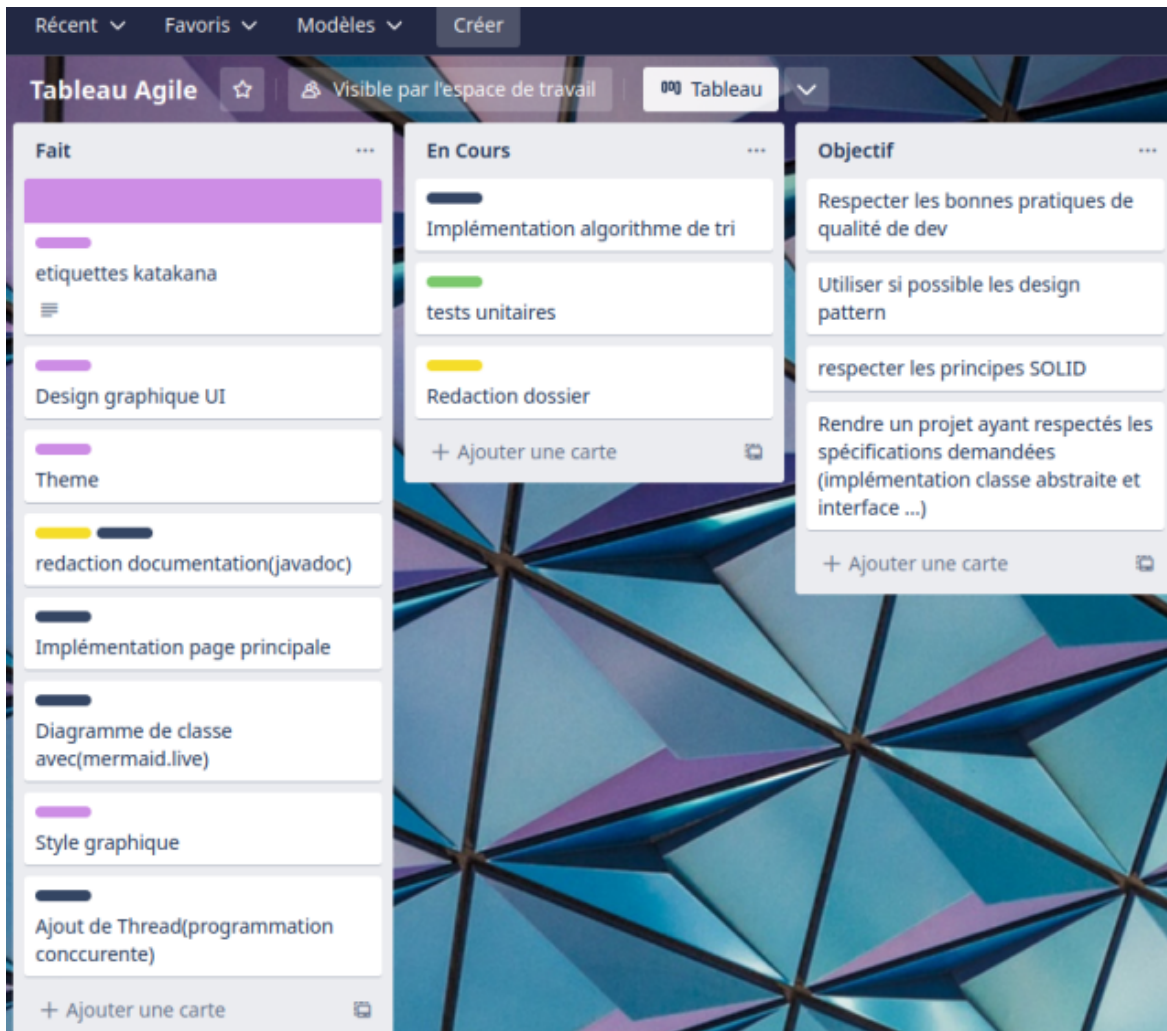
Accessibilité:

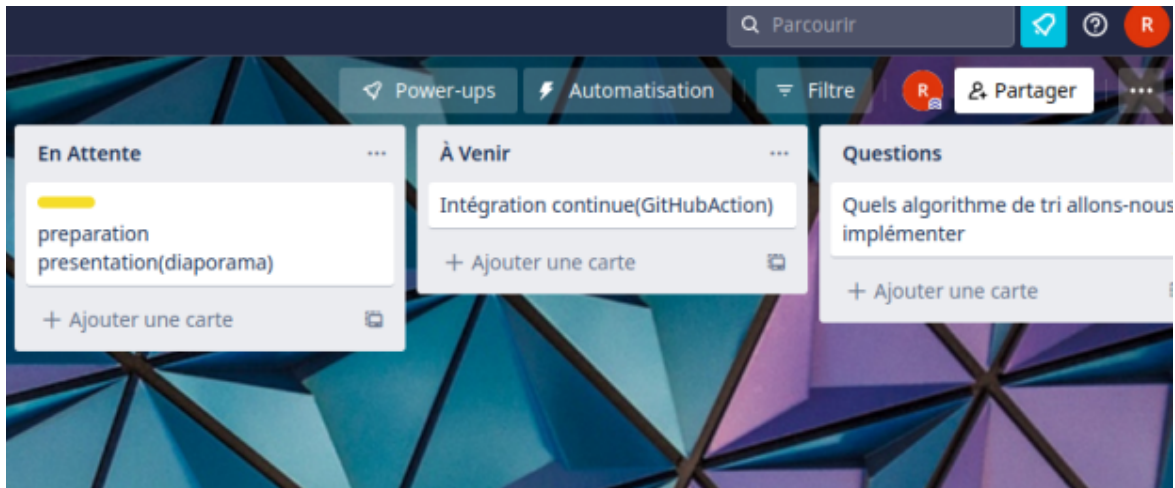
Nous avons réfléchi et suivi les études qui conseils sur l'accessibilité et comment perfectionner le design de vos boutons.

1. Les boutons doivent ressembler à un bouton
2. Il faut les rendre bien visibles
3. Il faut indiquer leurs usages
4. Les placer aux endroits les plus évidents
5. Mettre en avant le bouton le plus important
6. Dosez les tailles selon les écrans où il apparaîtra
7. Les rendre interactif

Voici donc les principes d'accessibilité que nous avons mis en place afin que notre application soit la plus simple d'utilisation possible.

Organisation du travail (avec Trello):





Problèmes rencontrés:

Lors de la conception, nous avons rencontré quelques problèmes liés à la partie graphique.

Tout d'abord, nous avons rencontré un problème lié à la position de nos différents éléments graphiques tels que les boutons, un problème liée au centrage de ces éléments.

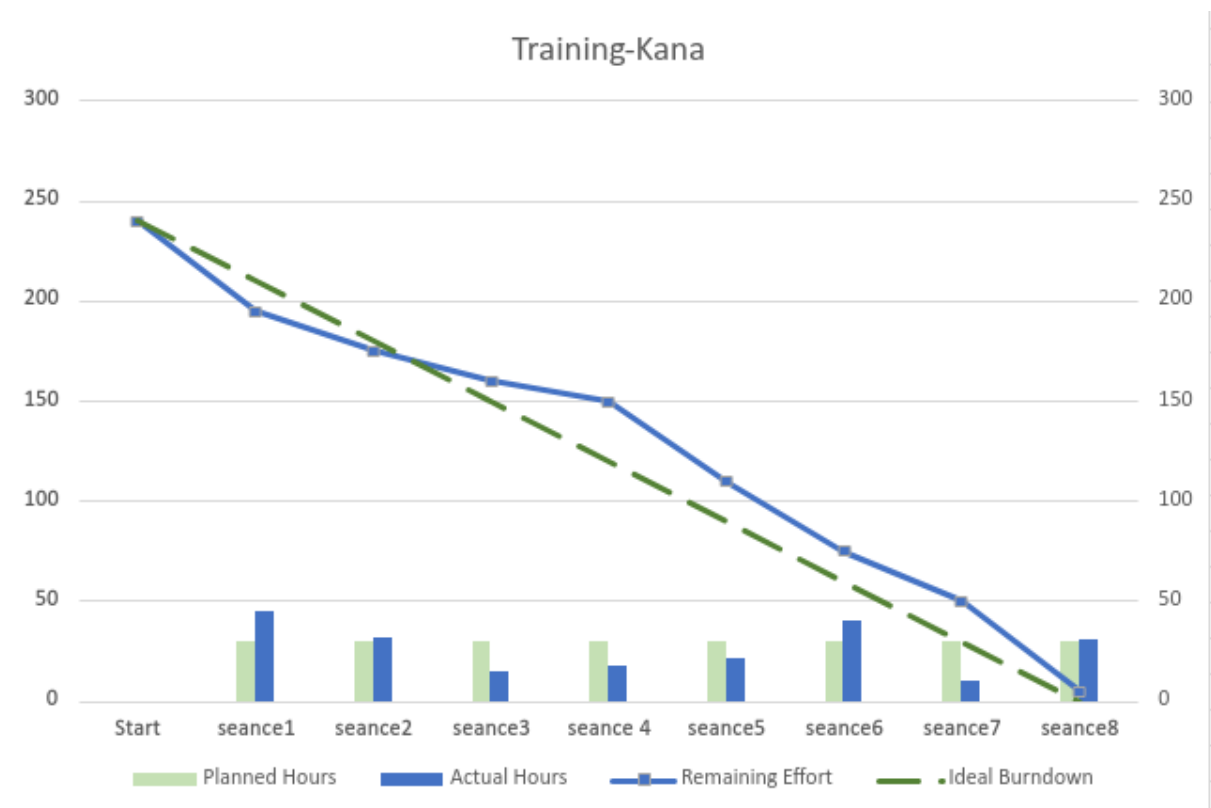
Nous avons rencontré un autre problème lié au nombre de caractères "Katakana".

Ils sont nombreux, lors de la génération des différents éléments graphiques cela nous a ralenti car cette implémentation a pris du temps car nous devons créer pour chaque Katakana et Hiragana sa partie graphique.

Pour chacun, nous devons générer un PNG puis l'exporter et réussir à bien l'intégrer vers notre application.

Écarts avec les prévisions:

Burn-down:



Nous faisons environ 2 séances par semaine de travail.

Au début de notre projet, nous avançons assez bien, nous étions en avance sur certaines séances puis au milieu du projet, nous avons ralenti un peu le rythme, le travail à effectuer devenait un peu plus dur mais aussi nous consacrons moins de temps au projet ce qui nous amène à un peu de retard puis à partir nous avons accéléré le rythme pour essayer de rendre notre projet dans les temps.

Ce dernier sprint nous a permis de réaliser notre projet dans les temps.

Mesures d'améliorations

Création et mise en place d'une base de données:

Pour le moment, notre application stocke les données dans un fichier texte.

Il est vrai que cela n'est pas une bonne pratique et pour améliorer cela il aurait fallu utiliser un système de gestion de base de données. Un système de base de données est nécessaire lorsque l'on souhaite manipuler des données cependant nous n'avons pas eu le temps de mettre en place un tel dispositif. La mise en place d'un système de base de données est assez difficile c'est pourquoi nous avons choisi une option plus facile. Cela nous aurait permis d'avoir une meilleure architecture de projet , une meilleure scalabilité, une meilleure sécurisation des données et aussi une meilleure manipulation de ces dernières. C'est pourquoi si nous avons à améliorer notre application , nous commencerions par mettre en place un système de gestion de base de données.

Création d'autres modes de jeu:

Notre application possède pour le moment qu'un seul mode jeu. Cependant, si nous aurions eu plus de temps , nous aurions imaginé et implémenté d'autres modes de jeu qui permettraient d'apprendre la langue japonaise.

Un mode multijoueur:

Notre application ne possède pas encore de mode multijoueur. Cela serait une énorme plus value pour notre jeu car plusieurs joueurs pourraient s'affronter en même temps et cela ajouterait un nouvel attrait à notre jeu. Cependant, la mise en place d'un système de multijoueur est complexe et la durée du projet ne nous permettaient pas de mettre en place un système aussi complexe.