Mécanique des jeux (Énoncés)

Déterminer le niveau après l’inscription :

L’utilisateur à deux options après son inscription :

1. L’utilisateur peut dire qu’il ne connait absolument rien de la langue. Alors :

* Le système le considère automatiquement comme un débutant

1. L’utilisateur peut affirmer qu’il possède quelques connaissances. Alors, le système lui propose des questions d’initiations.

* 4 groupes de 3 questions.
* Chaque groupe possède un niveau (très facile, débutant, intermédiaire, expert) 🡪 Le 1er groupe est plus facile que le second, ainsi de suite.
* Un chronomètre de 30 secondes par question est aussi mis en place.
* Trois groupes de 10 secondes détermine aussi le niveau.
* Chaque question possède son pointage une question fais dans la 2e ou 3e intervalles de 10 secondes enlève 25% ou 50%. Alors, si la question n’est pas réussie peu importe l’intervalle, on n’enlève pas de point (car il a déjà 0 point).
* Exemple) Si la question est effectuée dans la première intervalle de 10 secondes avec la bonne réponse, l’utilisateur obtient tous ses points.
* Exemple) Si la question est effectuée et est réussi dans la deuxième intervalle de 10 secondes avec la bonne réponse, l’utilisateur obtient 75% de ses points.
* Exemple) Si la question est effectuée et est réussi dans la troisième intervalle de 10 secondes avec la bonne réponse, l’utilisateur obtient 50% de ses points.
* Si l’utilisateur n’a pas la bonne réponse il obtient 0 point.

|  |  |
| --- | --- |
| 11+/12 | Expert |
| 7+/12 | Intermédiaire |
| 4+/12 | Novice |
| 3‑/12 | Débutant |

* Pointage :

Une fois son inscription complété, l’utilisateur aura accès à la plateforme web. Celle-ci contient 2 menus principaux : L’interface de jeu et l’interface personnelle.

Plateforme personnelle :

* Le profil : Celui-ci contient les informations générales de l’utilisateur (son niveau)
* Modifier son profil : L’utilisateur peut modifier ses informations de profil (courriel, mot de passe, etc.)
* Principalement de l’affichage.

Plateforme jeu :

* L’avatar de l’utilisateur, se balade de jeu à jeu (style Candy Crush, Score Hero).
* Pour compléter un niveau, le joueur doit compléter une classe. C’est-à-dire compléter 5-6 jeux avec un bon score (étoile).
* Pour passer d’un niveau à un autre, il faut un minimum d’étoile. Qu’on obtient après avoir réussi chaque jeu (Entre 0 et 3). Il faut comme acheter le prochain niveau avec ses étoiles.
* Chaque jeu dure de 5 à 10 minutes.
* Pour le réussir, il faut minimum une étoile. La possibilité de le refaire pour améliorer son score est possible.

Les différents types de jeux :

* Questions à choix multiple :
  + Image : On propose une image, l’utilisateur devra choisir parmi 4 choix de réponse l’objet sur l’image.
  + Mots : On propose un mot et on voudra que l’utilisateur donne la traduction de celui-ci.
* Questions à réponse courte :
  + Dans ce type de question, on propose à l’utilisateur de faire la traduction d’une phrase courte avec des mots déjà donnés.
  + Question d’association.