



Modélisation V1

CHPS0705

Hrist

Romain COGNE
Kevin LAMY
Corentin LEVALET
Kilyan SLOWINSKI

Sommaire

Contexte.....	2
Cas d'utilisation.....	2
Bêta-Testeur	2
Kapture	2
Découverte d'un bug.....	3
Actions attendues durant le signalement d'un bug.....	3
Actions attendues durant l'exploitation d'un bug.....	4
Modélisation initiale de l'application.....	4
Questions complémentaires.....	5

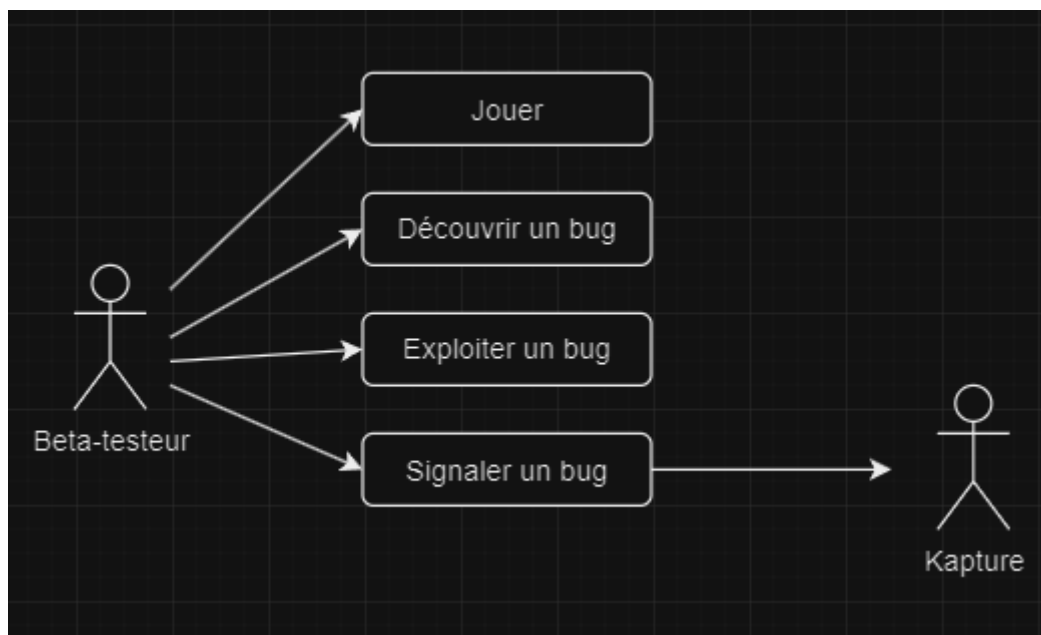
Contexte

Ce document est la proposition de l'équipe Hrist pour la version 1 de l'application, elle est composée de plusieurs diagrammes décrivant la forme prévue de l'application ainsi que de plusieurs questions à destination de la société Kapture.

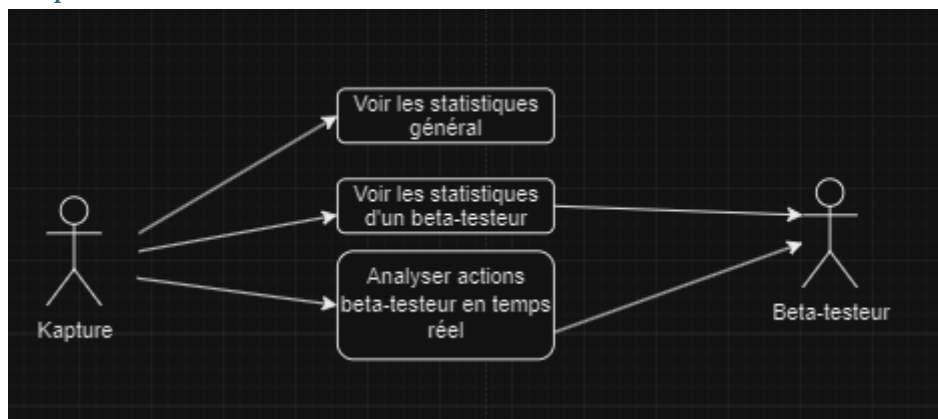
Cas d'utilisation

Nous avons identifié deux acteurs principaux dans le cadre de l'application : Le bêta-testeur qui sera confronté aux bugs ainsi que les administrateurs de la société Kapture qui auront un accès aux données produites par les joueurs.

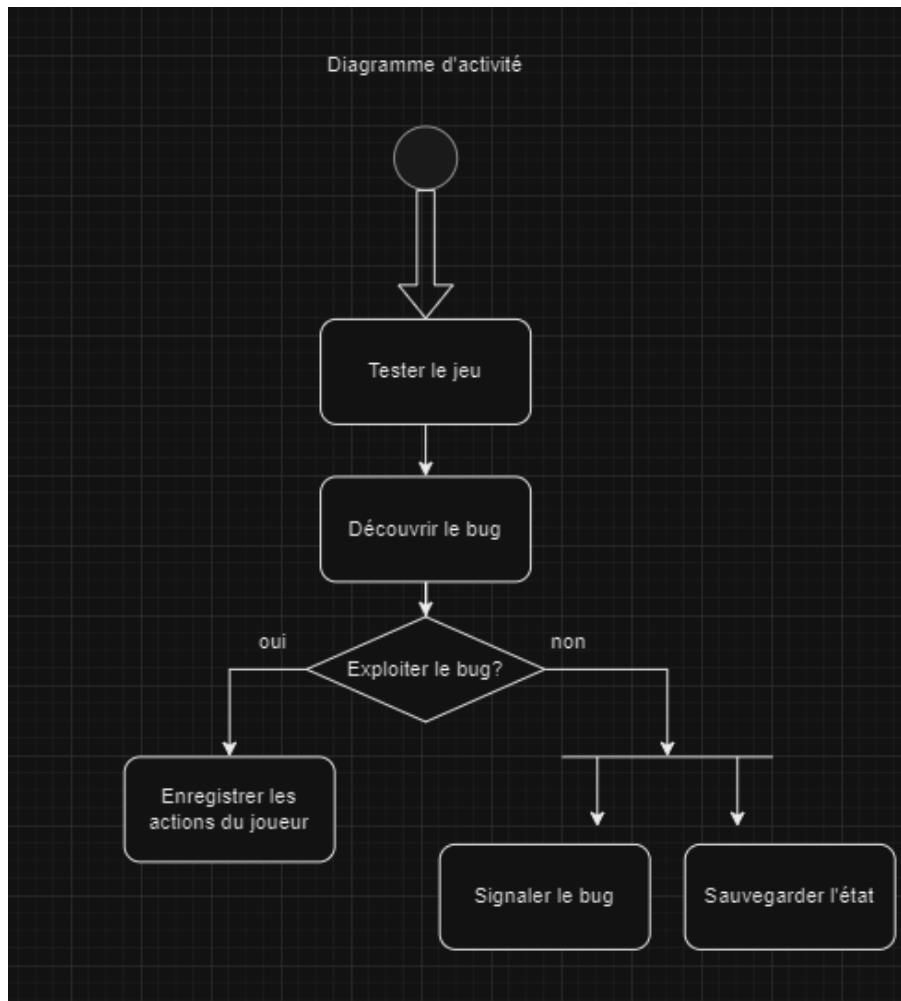
Bêta-Testeur



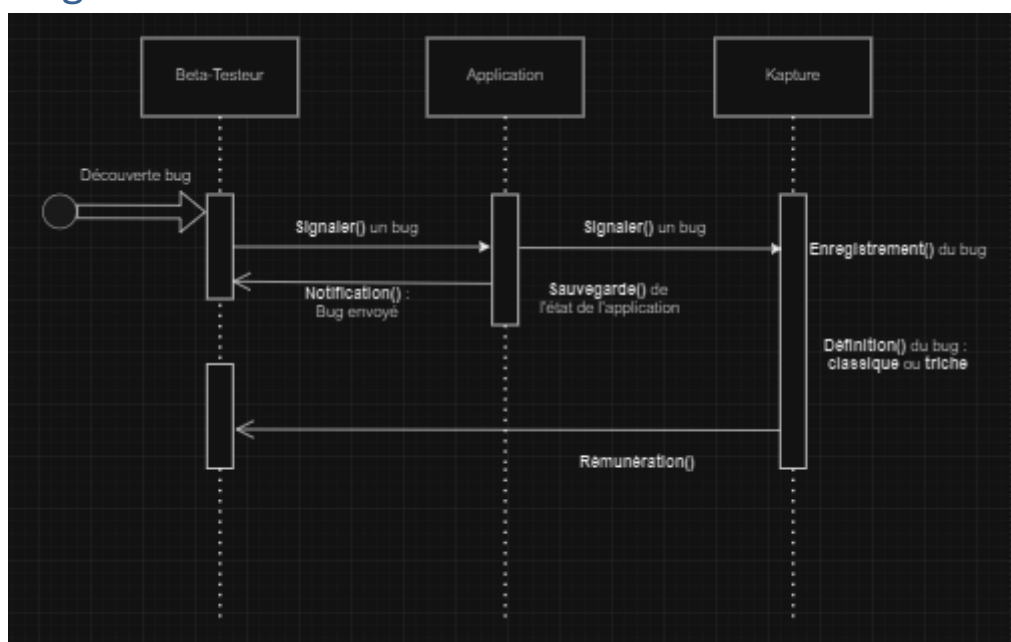
Kapture



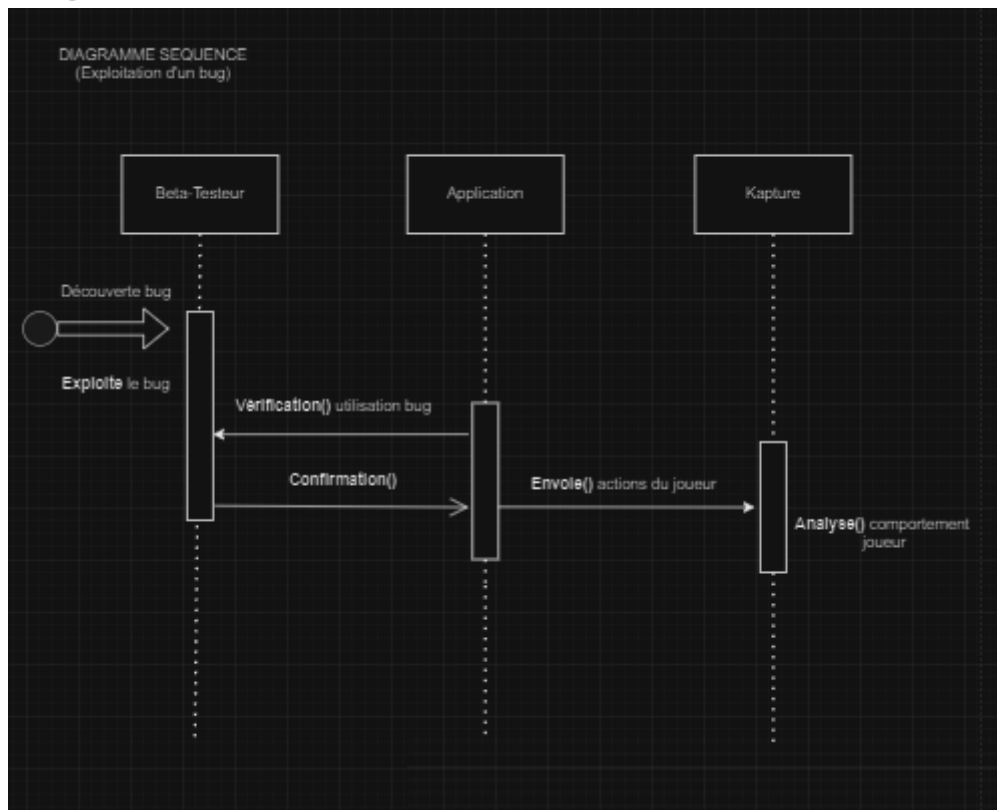
Découverte d'un bug



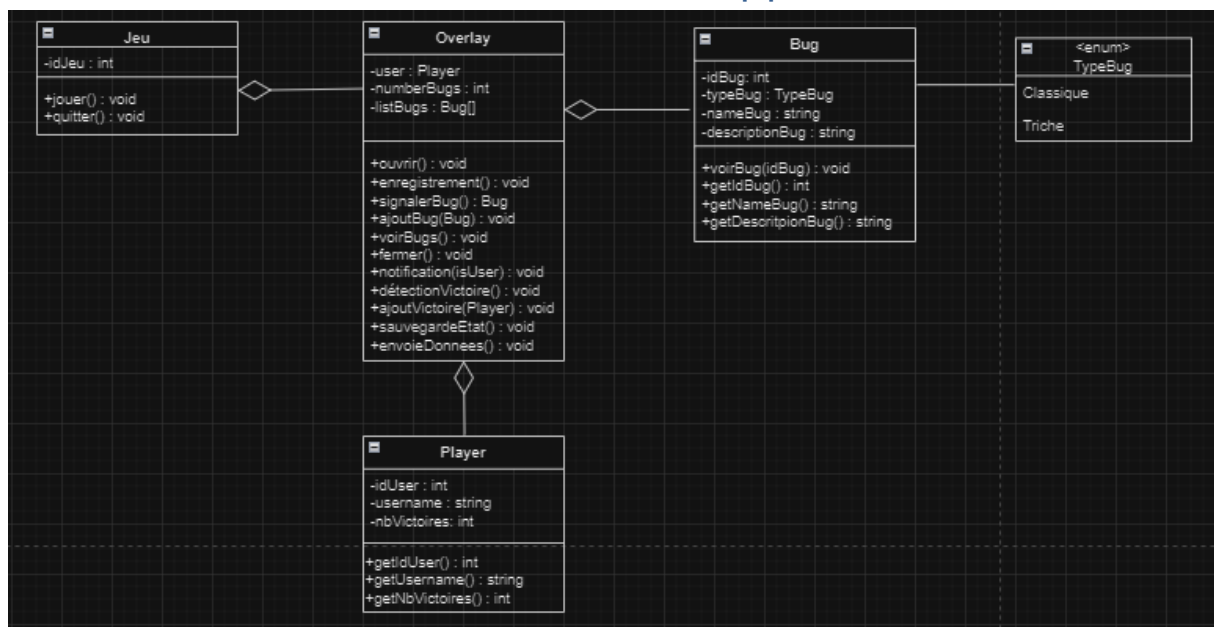
Actions attendues durant le signalement d'un bug



Actions attendues durant l'exploitation d'un bug



Modélisation initiale de l'application



Questions complémentaires

Plusieurs questions restent en suspens pour continuer de développer le projet :

Quelle est la forme souhaitée de l'application ? Plusieurs options sont possibles et celle qui nous semble la plus adaptée est un système d'overlay, tel ceux proposées par *NVIDIA Geforce* ou encore *Steam* afin que les joueurs puissent signaler instantanément un bug sans quitter l'application. Une autre option est celle de l'application web.

N'existe-t-il pas un risque d'obtenir un trop grand nombre de faux positifs ? Les bêta-testeurs cherchent en général à reproduire un bug plusieurs fois pour en comprendre l'origine avant de le soumettre, cela pourrait être confondu avec une exploitation.

Dans le cas où un bêta-testeur identifie et exploite un bug inattendu, sera-t-il possible pour Kapture d'effectuer une analyse en temps réel des joueurs et d'intégrer cette anomalie à la liste des bugs anticipées ?

Avez-vous déjà établi des protocoles spécifiques pour mesurer le comportement des Bêta-testeurs en ce qui concerne l'exploitation et la remontée des bugs ?

Avez-vous déjà envisagé des scénarios spécifiques qui pourraient se produire lors de cette étude ?

Quel moyen possédons-nous pour savoir si le joueur vient de gagner la partie ? Nous en aurons besoin afin d'analyser la possibilité d'exploitation d'un bug.