

Équipe Hrist

Première modélisation de l'application BT-Overlay 10/09

Lundi 9 Octobre 2023 / 17:50 / SALLE 3R-04

PARTICIPANTS

La réunion a regroupé cinq personnes, dont 4 de l'équipe d'Hrist :

- SLOWINSKI Kilyan
- LAMY Kevin
- LEVALET Corentin
- COGNE Romain

ainsi que M.MAS Imiar, PDG et actionnaire exclusif de la société Kapture.

OBJECTIF DE LA RÉUNION

L'objectif de la réunion était de présenter le "proof-of-concept" réalisé par l'équipe de Hrist suite à la première prise de connaissance du sujet par les équipes.

Également, pour les différents membres de l'équipe, il s'agit d'une occasion pour poser l'ensemble des questions accumulées lors de la première modélisation de l'application et donc d'éclaircir certaines zones d'ombre du projet.

POINTS IMPORTANTS DE LA RÉUNION

- À propos de l'**accès des statistiques par les joueurs** :
 - Première semaine de test, aucune information accessible.
 - Les semaines suivantes, mises à jour automatiques des statistiques du joueur (nombre de bugs rapportés,...), au moins 1 mise à jour par semaine.
 - Rémunération non visible.
- **Communication entre l'application de jeu et l'application de bug (overlay)** :
 - Les communications se feront par signaux.
 - L'ensemble des signaux se réaliseront en fin de partie (problème si le jeu en multijoueur doit se mettre en pause ?)
- **À propos de l'overlay** :
 - Aucune préférence au niveau de la direction artistique (pour le moment), priorité à la possibilité de récupérer les informations pour les analyser par la suite.
 - Lors de l'utilisation de l'overlay (en multijoueur) par un des joueurs, l'overlay pourrait être capable de communiquer avec l'application pour prévenir les autres joueurs, ou bien même de mettre en pause la partie.
 - Essayer de réaliser un overlay intuitif (crainte du côté client).
- A propos de l'**utilisation des bugs** :
 - Si un joueur observe un autre joueur exploiter un bug, il est possible qu'il l'utilise également. La possibilité qu'il le signale est complexe à gérer (surtout au niveau de l'enregistrement et de l'analyse du comportement, car ce n'est pas lui qui utilise le bug).
 - Possibilité qu'un joueur ne s'aperçoive pas qu'il utilise un bug qui l'avantage. Dans ce cas, le fait qu'un bug soit répété réduirait la chance qu'il y est des "faux positifs".
 - Si un bug non prévu est réalisé, Kapture s'occupera de patch le bug et il ne sera pas compté dans les statistiques.
 - Pour l'enregistrement des bugs, il faudra rechercher si le joueur effectue une action ou série d'actions pour commencer

l'enregistrement. Cependant, nous sommes à un stade trop prématuré du projet pour nous occuper de ça.

- **Côté Kapture :**

- Possibilité d'accéder aux statistiques d'un joueur ou d'un ensemble de joueurs pour mieux analyser son comportement.

TÂCHES

1. **Adapter la modélisation actuelle** selon les nouvelles informations obtenues auprès de la société Kapture
2. **Établir un protocole** pour la récupération des données des joueurs
3. **Produire un premier visuel** de l'application, celle-ci doit être particulièrement accessible pour les BTs non-joueurs.

PROCHAINE RÉUNION

Mercredi 18 octobre 2023 | 15h | En visioconférence