

Spécifications DeViNT

1) Persona visé

Notre persona est une personne ayant pour handicap principal la déficience visuelle et qui est suffisamment autonome pour habiter seul en autonomie.

Identité : Jacques

Données démographiques : Homme de 30 ans

Activité professionnelle : Embouteillage de parfum

Activités domestiques et de loisirs : Ecoute de la musique, adore les quizz musicaux, fabrique des objets en carton (exemple : tabouret), pratique la voile, le vélo, le bowling, le babyfoot et le basket.

Handicap : Déficience visuelle et troubles cognitifs.

Buts et tâches : Être capable de réaliser des tâches de la vie quotidienne sans assistance.

Usage des technologies : Se rend à un club informatique.

Attitudes à l'égard des technologies : Semble attiré par les jeux sur ordinateur, garde une excellente expérience des jeux DeViNT de l'année précédente.

Communication : A du mal à parler, un peu timide, drôle.

Citation : « Je suis handicapé, mais je veux faire comme les autres. » rapporté par une éducatrice.

2) Sujet détaillé

Le but du jeu est de reproduire la journée type d'un pensionnaire de l'ESAT.

Ce jeu de simulation placera le joueur dans des situations de la vie quotidienne, comme s'habiller ou se brosser les dents par exemple. Il aura alors différentes actions possibles, et devra choisir les bonnes actions et parfois dans le bon ordre.

Ce jeu a pour but d'aider les patients à réaliser correctement les tâches de la vie quotidienne, afin de pouvoir appliquer les concepts dans la vraie vie et ainsi devenir plus autonome.

3) Scénarios d'utilisation

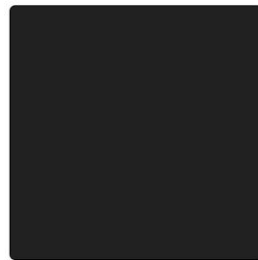
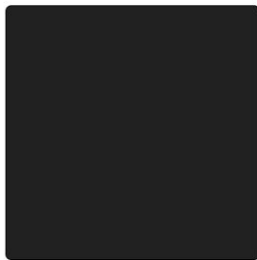
Notre jeu sera en fait composé de deux types de niveaux :

- Remettre les actions dans l'ordre chronologique (actions sous forme de photos)
- Choisir la bonne action parmi celles proposées

Frise chronologique :

Pour se laver les dents, il y a un certain nombre d'étapes à réaliser dans un ordre particulier.
Le format chronologique est alors le plus adapté :

Se brosser les dents



Les actions possibles (représentées par des images) sont positionnées en bas de l'écran.
L'utilisateur doit donc sélectionner à l'aide des flèches directionnelles l'action qu'il a choisi
(ici poser du dentifrice sur le brosse à dent) puis continuer jusqu'à compléter la frise
chronologique.

Lorsque le joueur se trompe de choix, l'image reste à sa place et un son fera comprendre à
celui-ci que le choix n'est pas bon.

Pour certaines activités, plusieurs ordres d'action sont acceptables, dont certains mieux que
d'autres (par exemple, le verre d'eau peut être rempli à tout moment avant de se rincer les
dents).

Après avoir complété l'activité, le jeu félicite le joueur, et lui indique éventuellement quels
actions inverser pour mieux réussir (être plus efficace, ne pas gaspiller d'eau, etc.).

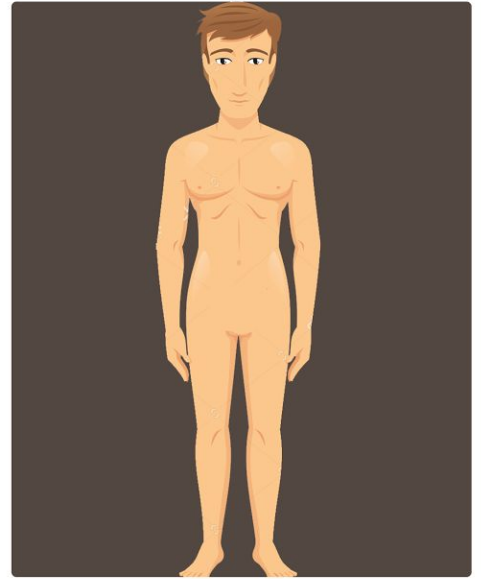
Choix judicieux :

Ici le principe consiste à faire des choix judicieux, et logiques en fonction d'un contexte donné (la météo ou l'heure par exemple). Dans cet exemple le joueur devra s'habiller correctement en fonction du temps qu'il fait dehors.

Parfois, une activité comporte plusieurs choix à la suite. Une image permettra au joueur de connaître son avancement actuel dans l'activité. Dans l'exemple, un mannequin s'habille au fur et à mesure des réponses du joueur.

En dessous de ces deux éléments se trouveront les choix à effectuer par thématique (Choisir le bon bas, puis choisir le bon haut, choisir le bon chapeau, etc.).

Habille toi correctement

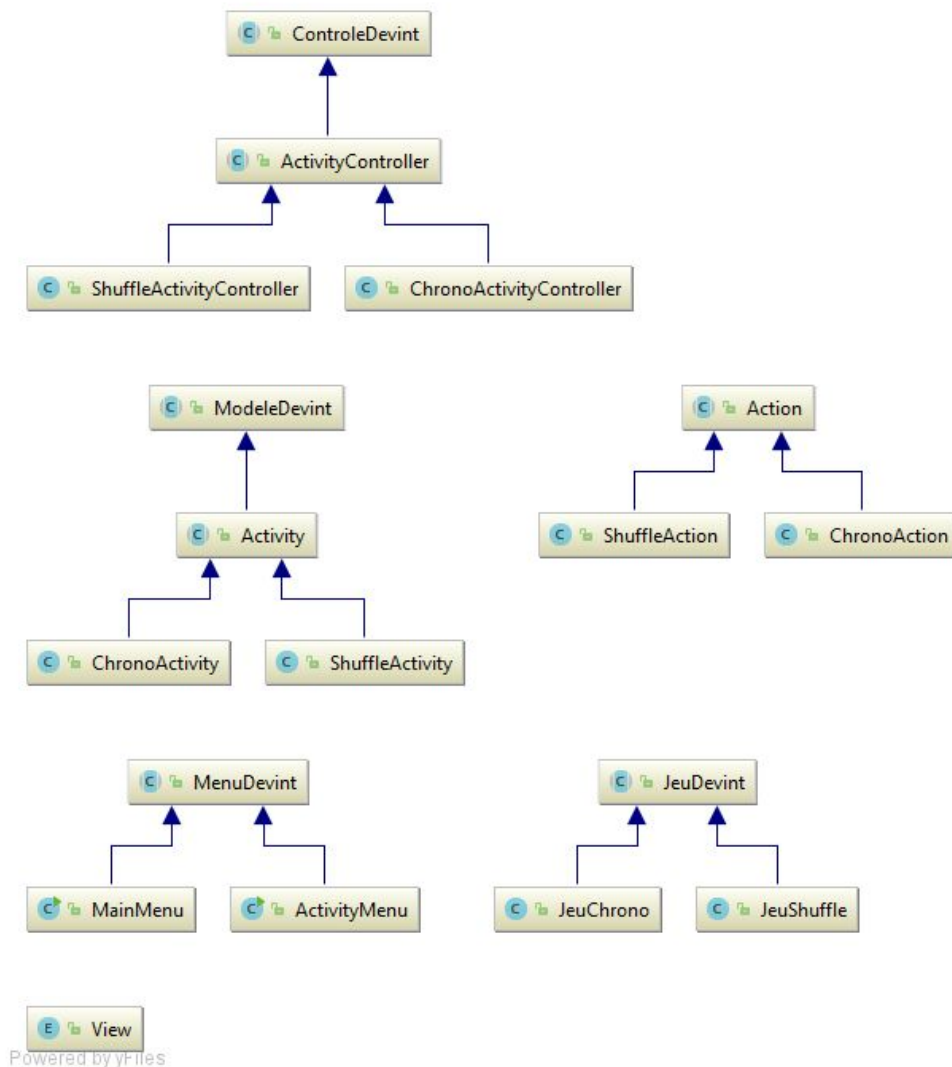


Choisis un bas :



4) Modèle de classes

Nous avons choisi d'implémenter notre jeu à l'aide d'un *pattern MVC*. En effet, notre jeu sera commandé par des événements utilisateur, nous pensons donc que ce *pattern* est le plus adapté.



Afin d'utiliser pleinement les possibilités de JavaFX et de SceneBuilder, nos vues seront des fxml (non représenté sur ce schéma). L'ensemble des FXML disponible sera stocké dans l'énumération View.

Nous avons deux types de *MVC*: un pour les jeux chronologiques et un autre pour les jeux de choix (où le joueur doit choisir l'action la plus adapté, par exemple le jeu "s'habiller").

Le Modèle est représenté par les classes de type Activity. Elle contiendront à chaque fois le titre de l'activité (eg. "se brosser les dents"), les choix déjà effectués par le joueur et les choix actuellement disponibles.

Les choix seront représentés par les objets de type Action.

5) Planning

Semaine	Joel	Jeremy	Antoine	Elliot
12: Structure générale du projet et premier visuel	Mise en place du MVC et des premières structures	Mise en place du MVC et des premières structures	Maquette de la(les) vue(s) utilisateur	Maquette de la(les) vue(s) utilisateur
14: MVP, une scène jouable, graphisme précaire	Moteur du jeu	Moteur du jeu	Design approfondie de la(les) vue(s) utilisateur	Design approfondie de la(les) vue(s) utilisateur
18: Déploiement fonctionnel, plusieurs scène jouable et menu	Ajout de nouvelles scènes / menu	Ajout de nouvelles scènes / menu	Ajout de nouvelles scènes / menu	Ajout de nouvelles scènes / menu
22: livraison finale	Finalisation	Finalisation	Finalisation	Finalisation

6) Compte-rendu post-démo

Développement

- La prise en compte de plusieurs ordres possibles dans les jeux chronologiques semble absolument nécessaire, car rapportée par tous les utilisateurs.
- Nous n'avons pour l'instant que deux "mini-jeux": se brosser les dents et se laver les mains, après entretien avec les encadrants de l'ESAT, nous comptons en rajouter.

Voici les idées qu'ils nous ont données :

- Se doucher
- Manger (un jeu du type bien choisir une entrée, un plat et un dessert par exemple)
- Prendre les transports en commun
- Quand traverser sur un passage piéton ?
- Une journée entière (Se lever, manger, se brosser les dents, travail, etc.)

Les pensionnaires ont un projet personnel à réaliser et notre jeu pourrait venir en complément de celui-ci.

Améliorations possibles

- Un des testeurs a voulu utiliser la souris pour jouer, ce ne serait pas difficile d'implémenter cette possibilité.
- Si le jeu est destiné à être utilisé en autonomie par les pensionnaires, nous pourrions mettre en place une aide sonore et/ou visuelle qui se présenterait après n échecs consécutifs du joueur.
- Une amélioration possible de la prise en compte de plusieurs ordres dans les jeux chronologiques serait d'afficher le "meilleur" ordre à la fin du jeu et d'expliquer pourquoi.
- Enfin, il y a peut être une possibilité de créer plusieurs niveaux de difficulté, comme suggéré par l'un des testeurs (par exemple en ajoutant les actions d'une autre activités comme choix possibles).