

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 dans le bonnes ordres.

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.

3) Scénarios d'utilisation

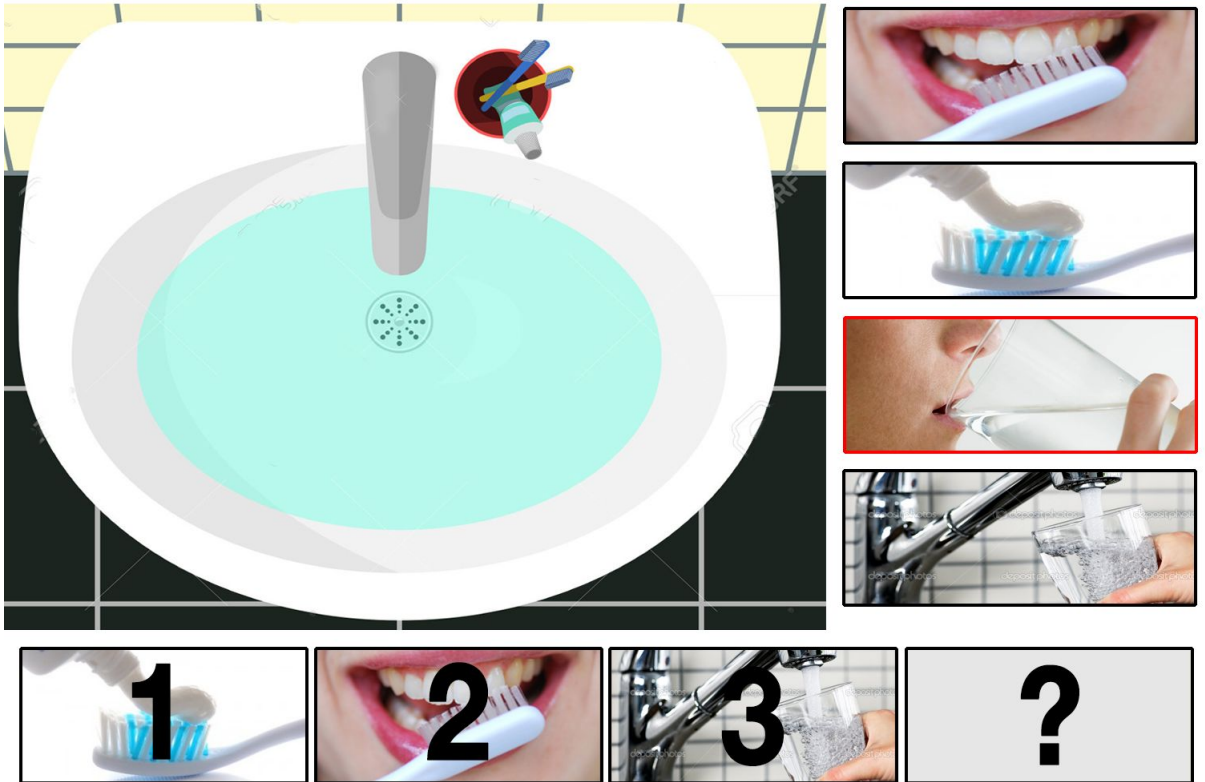
L'utilisateur peut choisir de réaliser une journée complète ou choisir une tâche.

L'utilisateur reçoit une consigne plus ou moins complète en fonction de la difficulté choisie. Il a alors une liste d'action à sa disposition, et doit effectuer la bonne action au bon moment.

Dans le cas de la tâche "se brosser les dents", l'utilisateur doit tout d'abord sélectionner "mettre le dentifrice sur la brosse à dents",...

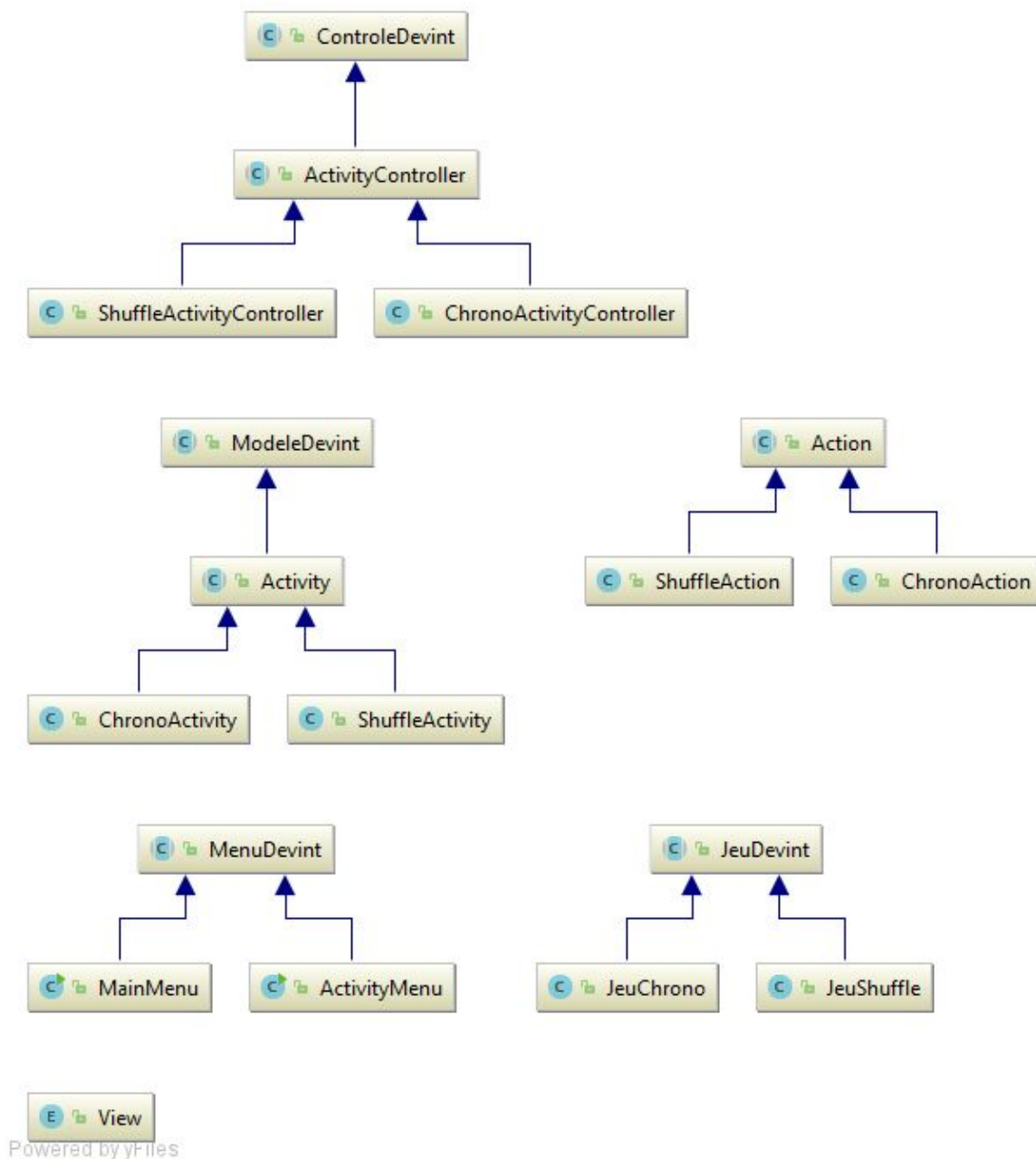
L'utilisateur pourra choisir l'action à l'aide des flèches directionnelles.

Se brosser les dents



4) Modèle de classes

Nous avons choisi d'implémenter notre jeu à l'aide d'un *MVC pattern*. 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 type de Modèle, Vue et de Contrôleur: un pour les jeu chronologique et un autre pour les jeu 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 types activity. Elle contiendront à chaque fois le titre de l'activité (eg. "se brosser les dents"), les choix déjà effectué par le joueur et les choix actuellement disponible.

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: Produit minimum viable, 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