

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 et ainsi devenir plus autonome.

3) Scénarios d'utilisation

Notre jeu sera enfaite composé de plusieurs types de niveaux.

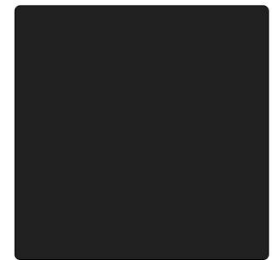
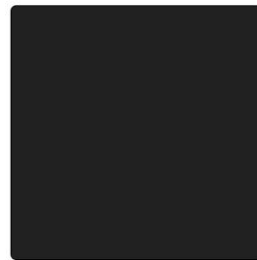
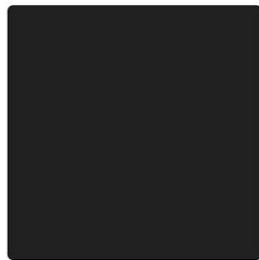
Pour l'instant deux :

- Mettre des images dans l'ordre chronologique
- Faire le bon choix parmi ceux proposés

Frise chronologique :

Concrètement, on a pour se laver les dents un nombre d'étapes à réaliser dans un ordre particulier. Le format chronologique est alors le plus adapté :

Se brosser les dents

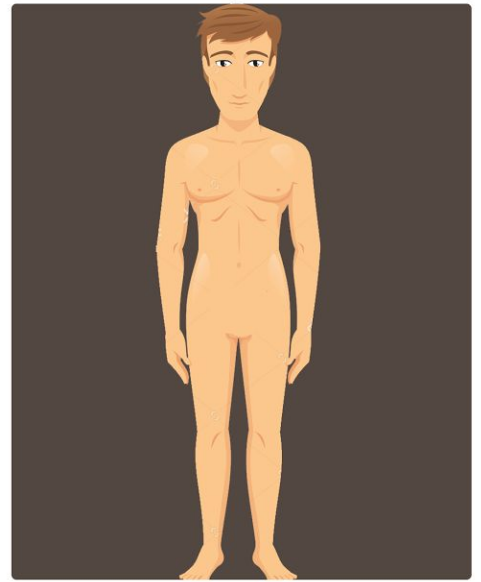


Les choix possibles (représentés par des images) seront positionnés en haut du jeu, sous la consigne. L'utilisateur devra donc sélectionner à l'aide des flèches directionnelles l'image à mettre en premier (ici poser du dentifrice sur le brosse à dent) puis continuer jusqu'à ce que la frise chronologique du bas soit complétée. Si 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.

Choix judicieux :

Ici le principe consiste à faire des choix judicieux et logique en fonction d'éléments extérieurs (comme la météo, l'heure, la date du jour...). Dans cet exemple le joueur devra s'habiller correctement en fonction du temps qu'il fait dehors. Pour encore plus de lisibilité et de compréhension, nous verrons un "mannequin" qui s'habille au fur et à mesure. En bas de ces deux éléments se trouvera les choix à effectuer par thématique (Choisir le bon bas, puis choisir le bon haut, choisir le bon chapeau, etc.).

Habille toi correctement

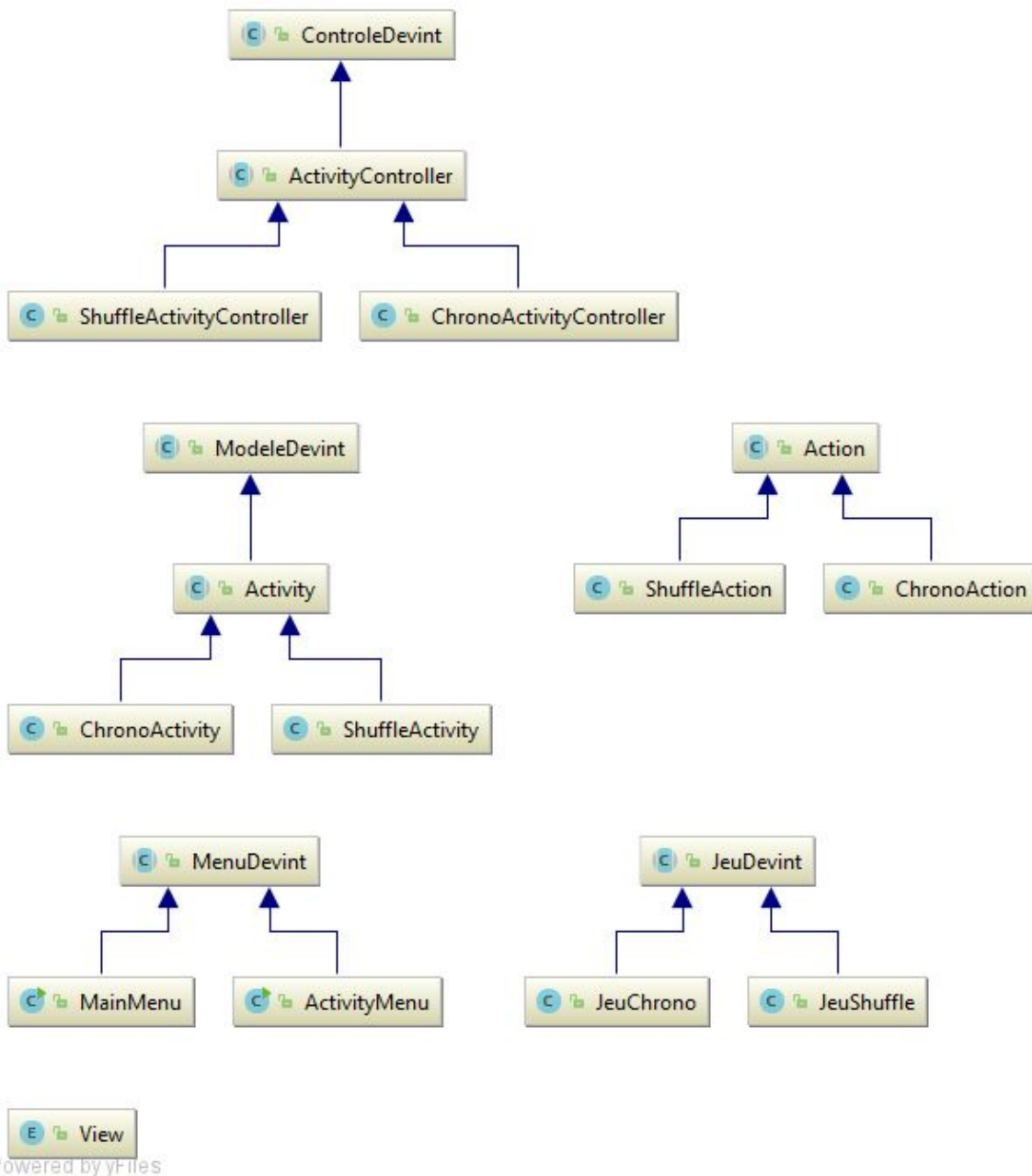


Choisis un bas :



4) Modèle de classes

Nous avons choisi d'implémenter notre jeu à l'aide d'un *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