

# Fiche de personae et scénarii :

Avec une introduction du fonctionnement de notre projet, les tanks JuGaKi



Projet de : -ISSERT Julien  
-LOZAC'HMEUR Killian  
-SANNA Gabriel

Date du : 11 Février 2022

## **Description de notre projet et contexte d'utilisation :**

Notre projet est un jeu électronique de combat de tanks. La victoire s'offre au joueur ayant enlevé toutes les vies de son adversaire. Une partie type se passe comme suit :

Les deux joueurs mettent leurs appareils respectifs sous tension en branchant leur câble USB type C sur le courant domestique et le reliant aux tanks. Une explication succincte des conditions apparaît puis un compte à rebours apparaît sur les écrans LCD des télécommandes. Chaque joueur dispose de 3 vies et 10 tirs qui sont affichés sur l'écran de la manette. Lors d'un tir, la manette vibre (pattern 1 coup) le tank a besoin d'un temps de rechargement de 5 secondes pendant lequel il peut bouger mais pas tirer. Lorsqu'un tank est touché, sa manette vibre (pattern long). Ce précédent prend une pénalité de 3 secondes pendant lesquelles il peut tirer mais pas bouger. Pour symboliser le tir reçu, le joueur perdant une vie en plus de la vibration de la manette il voit un message s'afficher en plus, enfin les deux joueurs entendent aussi la notification sonore de touche. Lorsqu'un des joueurs n'a plus de munitions, un message s'affiche et le joueur prend une pénalité de 10 secondes durant lesquelles il ne peut que se déplacer pour échapper aux tirs ennemis. Une partie se finit lorsque l'un des joueurs n'a plus de vie. Autrement, le résultat est annoncé sur l'écran du perdant et de manière sonore. Après l'annonce, les joueurs doivent relancer leurs machines à l'aide d'un bouton reset.

Pour le fonctionnement, les tanks disposent d'un laser, d'un capteur de luminosité avec filtre, d'un émetteur infrarouge et un capteur infrarouge. Le laser est activé tout le temps et sert à la visée du joueur. Lorsque le joueur clenche le détonateur, l'émetteur infrarouge s'active. Un tir est enlevé dès que le bouton est activé et une vie est enlevée dès que les deux capteurs atteignent une valeur pilier avec toutes les animations précédemment énoncées.

Nous avons donc un type de jeu d'affrontement simpliste basé sur trois types de jouabilités différentes. Tout d'abord et le plus direct, l'attaque lorsque nous disposons de munitions, mais aussi la défense lorsque nous sommes en recharge et que nous nous retrouvons à la merci de notre adversaire mais aussi un jeu moins binaire et plus stratégique pour savoir quand attaquer et quand se cacher. Ce jeu peut s'utiliser dans un contexte familial assez varié car il vise aussi bien l'inter générationnel (parent contre enfant) mais aussi bien un combat entre frère et soeur de part ses différentes manières de jouer (plus ou moins énervé) et bien sûr dans un contexte amical ou les amis se divertissent.

# **Personas 1: Timoté BLONDEL**

–Collégien - Le Havre - 13 ans

<b>BUTS</b>	Gagner face à ses amis / Découvrir la robotique / Comprendre la technologie
<b>ENVIES</b>	Interactivité=> mouvement, illuminations, électronique, technologie, compétition
<b>HABITUDES</b>	Jouer aux jeux vidéos / faire des tournois de jeu l'après-midi avec ses amis /



**Aime :** Les jeux vidéo, internet, le sport, trainer avec ses amis

**N'aime pas :** Les cours de français, perdre face à ses amis, ne pas réussir à comprendre le fonctionnement d'un jeu vidéo

**Biographie:** Timoté est fils unique d'une famille recomposée. Il est moyen au collège et préfère discuter plutôt que d'écouter les profs. Il aime faire des activités avec ses amis, du sport et des après-midi jeux vidéo.

**Pratique informatique :** Enfant d'internet, Timoté gère bien la technologie en général, les appareils électroniques, informatiques et les jeux vidéo.

**Ce qu'il pourrait attendre de notre projet :**

- Faire des tournois avec ses amis
- Des évolutions pour augmenter la difficulté du mode de jeu
- Qu'il y ai plusieurs manières de jouer (comme un jeu de plateau).

**En conclusion :**

Timoté est la cible type du projet. Il peut y jouer pendant de longs moments avec ses amis en faisant des tournois pour s'amuser.

### **Scénario:**

Timoté passe un mercredi après-midi avec ses trois amis du collège. Ils discutent et argumentent sur lequel d'entre eux serait le meilleur tireur. Cela est parfait, Timoté a reçu en cadeau à Noël un jeu de tanks JuGaKi. Il vont donc pouvoir démontrer leur talent aux commandes d'un tank.

Timoté va chercher le jeu et le pose avec les télécommandes sur le sol. Les deux joueurs branchent leur manette sur le port USB de leur chargeur de téléphone.. Heureusement que ceux-ci sont alimentés en continu puisque Timoté a passé la veille à jouer avec. Dans le cas d'une alimentation par piles, celles-ci auraient été déchargées et il aurait été impossible de jouer.

Les deux amis commencent à jouer, ils se battent durement afin de ne pas perdre. À un moment de la partie, sous le stress, Timoté se trompe entre la commande pour avancer et pour lever le canon. Le laser monte et bloque avant d'arriver dans les yeux du camarade puisqu'une sécurité a été ajoutée afin qu'il ne puisse pas dépasser un certain angle.

Les trois amis continuent à jouer et l'après-midi se termine tranquillement.

### **Améliorations et évolutions:**

Nous pourrions envisager, pour des améliorations futures, un module de détection de mouvement gyroscopique pour améliorer encore la protection des yeux des joueurs face au laser.

## **Persona 2: Flavie BEN KASSEN**

– Étudiante en Histoire - LYON - Célibataire - 22 ans

<b>BUTS</b>	Se rapprocher de son frère / Pas de prises de tête de jouabilité / Compétitivité avec son frère /
<b>ENVIES</b>	Simplicité et interactions avec son petit frère > interactions machine / Avoir du challenge avec son frère /
<b>HABITUDES</b>	Jeux de plateau / Lire des livres dans des parcs /



**Aime :** Sa famille, se tenir au courant des dernières informations, les sorties culturelles (théâtre, cinéma, musée, concerts,...) et l'histoire.

**N'aime pas :** Les injustices, références "trop" geek (jeux vidéo énervés, esthétique de type gamer ou ado,...)

**Biographie:** Après un Bac L obtenu en 2018, elle souhaite quitter le cocon familial et partir vivre loin de chez ses parents. Elle s'inscrit donc en fac d'histoire afin d'approfondir son intérêt pour l'histoire de France. Arrivant dans une nouvelle ville, c'est aussi pour se découvrir elle-même et est désirante de vivre un maximum d'expériences et compte profiter de sa vie d'étudiante. Néanmoins, elle reste proche de son petit frère avec qui elle souhaite pouvoir se rapprocher quand elle le voit, avec qui elle partage le plaisir de la compétition depuis petit.

**Pratique informatique :** A part le traitement texte qu'elle se devait de maîtriser pour ses études et quelques jeux vidéo auxquels elle a joué avec son frère avant qu'elle ne parte, elle ne pratique pas d'autres activités informatiques.

**Ce qu'elle pourrait attendre de notre projet :**

- Qu'il puisse la rapprocher de son frère.
- Qu'il ne soit pas trop violent.
- Qu'il y ai plusieurs manières de jouer (comme un jeu de plateau).

**En conclusion :**

Bien que Flavie soit tentée de ne pas utiliser le jeu de par sa connotation violente, néanmoins, la versatilité de jeu et le caractère inoffensif du jeu pourraient la convaincre (motifs neutre, version non détaillé et beaucoup moins précis que la réalité).

### **Scénario:**

Après plusieurs mois passés loin de sa famille et de sa ville, Flavie revient pour une petite semaine de vacances et elle est pressée de revoir sa famille et surtout pouvoir passer du temps avec son frère. Lui, qui est en pleine adolescence, reste un peu distant envers sa sœur parce qu'il se sent trahi par elle qui est partie dans une autre ville. Pour briser la glace, Flavie offre à son frère un nouveau jeu électronique sur lequel elle prétend pouvoir le battre. Son frère prend alors ce défi très au sérieux et déballe la boîte et met le jeu sous tension. Flavie connaît bien son frère Clément, lui qui s'éprend de ce genre de technologie et qui aime ce genre de thèmes dans les jeux vidéo auxquels il joue.

Après plusieurs heures de jeu intensif, cela devient une compétition sérieuse entre les frères. Si bien qu'à un moment, étant trop pris par le jeu, Flavie dans la tentative d'une manœuvre dangereuse et étant en mauvaise posture avec plus qu'une vie et un temps de recharge car elle a utilisé toutes ses munitions, tourne la manette en même temps que le joystick. De ce fait, le câble d'alimentation se débranche (soit de la prise murale, du bloc secteur ou tout simplement du port de la manette) et le tank de Flavie s'arrête brusquement et ils ne connaîtront jamais l'issue du combat. Et bien que Clément affirme qu'il allait gagner, Flavie soutient le fait que les jeux n'étaient pas faits. Ils en restent là pour le moment.

Plus tard dans la semaine, les deux frères reprennent cette fameuse compétition. Flavie s'est améliorée et prétend maintenant mieux gérer les tanks et promet que la partie va pouvoir mieux se dérouler. Après plusieurs minutes de duel, Clément remarque qu'en effet sa sœur joue mieux qu'avant et après une manœuvre compliquée les deux frères se tournent autour et les câbles s'en mêlent et les tanks sont bloqués.

### **Améliorations et évolutions possibles :**

Tout d'abord, nous pouvons mettre plus de câbles pour éviter les tanks d'être bloqués si les fils se rencontrent mais il resterait le problème des roues allant sur les fils et donc pouvant faire basculer les tanks. L'amélioration idéale pour pouvoir complètement être libre de tout mouvement serait d'avoir une batterie pour enlever l'attache murale et évidemment que les tanks soit radiocommandés serait un grand avantage.

## **Persona 3 : Jacques DUBOIS**

- 82 ans - Retraité - Marseille

<b>BUTS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se rapprocher de son petit fils.</li><li>- Passer le temps</li></ul>
<b>ENVIES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Facilité d'utilisation</li><li>- Stabilité</li><li>- Qualité de construction</li><li>- Précision des commandes</li><li>- Prix raisonnable.</li></ul>
<b>HABITUDES</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Jeux de cartes</li><li>- Musées</li><li>- Bonne nourriture</li><li>- Lecture</li></ul>



**Aime:** Les situations calmes et décontractées, les jeux de société avec plusieurs joueurs avec un verre de Côte du Rhône de 1983.

**N'aime pas:** Les situations stressantes, les courses de vitesse, les gens désagréables et ne pas comprendre un problème.

**Biographie:** Jacques est une personne curieuse et aime découvrir de nouvelles activités. Il est également très patient et méticuleux, ce qui en fait un adepte des jeux de société et des discussions politiques à n'en plus finir. Il apprécie particulièrement les jeux de stratégie et peut passer de nombreuses heures à chercher et améliorer sa nouvelle ouverture aux échecs....

**Pratique Informatique:** Jacques est complexé par son manque d'expérience avec l'informatique. Ce qui se passe derrière un écran est souvent assez abstrait pour lui. En revanche Jacques peut se prêter au jeu si on lui explique doucement.

### **Raisons d'être un utilisateur de notre système:**

1. Pour le plaisir de la compétition : Jacques aime se mesurer à lui-même et à d'autres personnes. Il peut organiser des défis avec ses amis ou sa famille pour voir qui peut contrôler le mieux le jouet tank.
2. Pour l'exercice mental : Piloter un jouet tank radiocommandé nécessite de la stratégie et de la réflexion. Jacques peut utiliser cette activité pour stimuler sa pensée critique et sa résolution de problèmes.
3. Pour un loisir créatif : Jacques peut utiliser son imagination pour créer des scénarios de bataille avec son jouet tank radiocommandé.

### **Canal de vente préféré :**

Magasin de jouets local ou en ligne avec des avis positifs de clients.

**Scénario:** M. Jacques Dubois a vu un jour une publicité pour le système de jeu électronique de combat de tanks et a été immédiatement intrigué par le concept. Il se rappelle des jouets qu'il avait offerts à ses enfants et est intéressé par le concept pour en faire un beau cadeau d'anniversaire pour son petit-fils. Il décide de se rendre dans un magasin de jouets local pour en savoir plus sur le produit.

Une fois au magasin, M. Jacques Dubois rencontre un vendeur qui lui montre les différentes fonctionnalités du système et lui explique comment y jouer. Il est très impressionné par la qualité de la construction, la facilité d'utilisation et les différents scénarios de jeu possibles. Il décide de l'acheter.

De retour à la maison, M. Jacques Dubois déballe son système de jeu électronique de combat de tanks. Il invite son petit-fils, qui a huit ans, pour une partie. Son petit-fils est ravi et ils commencent à jouer. M. Jacques Dubois s'amuse beaucoup à utiliser sa télécommande pour diriger son tank et à jouer avec son petit-fils.

Cependant plusieurs problèmes peuvent arriver lors d'une partie:

### **Éventuels problèmes lors d'une partie:**

- **Arrêt d'une partie inachevée**

Bien que Jacques soit plein de bonne volonté pour satisfaire son petit-fils et ravir les parents, sa patience reste limitée. Il est fort probable que ce dernier souhaite interrompre la partie au milieu, que ce soit parce que son attention est attirée par quelque chose d'autre ou quelqu'un d'autre (le téléphone sonne, on ne rate pas son rendez-vous chez le cardiologue!). Il est aussi fort probable que malgré son enthousiasme il finisse par dévoiler son vrai visage à nouveau, les "trucs qui clignent" ayant eu raison de sa patience. Personne n'est à l'abri de retomber dans ses travers, celui de Jacques n'étant autre que son arme de défense habituelle: "J'en ai marre, c'est pas mon monde de toute façon!".

- **Inactivité lors d'une partie inachevée**

Jacques est comme tout le monde: il lui arrive d'oublier de mettre pause pendant une partie. Le système impliquant deux joueurs, il est naturel qu'ils communiquent pendant une partie. "Oh mais je te l'avais pas dit ça ?!", et hop les deux joueurs commencent à discuter et oublient leur partie.

- **Incapacité d'un ou des joueurs à suivre le rythme de partie imposé par le système**

Pendant que Timothée manipule avec aisance les tanks et a le clic habile, Jacques a du mal à suivre son petit-fils et à tirer dans les temps. Marteler un bouton pour gagner un défi, en même temps qu'il s'oriente avec les joysticks, s'avère encore pire



pour lui. Et hop, retour à la case départ: "J'en ai marre, c'est pas mon monde de toute façon!"...

### **Conclusion et améliorations possibles:**

On a pu remarquer que le profil de Jacques n'est pas forcément le profil cible de notre système. Jacques se trouve souvent démuni face à un jeu qui lui demande d'être rapide, surtout si son adversaire n'a pas ce problème. C'est pourquoi une évolution possible du système pourrait être un passage à la technologie radiocommandée, pour ne pas s'emmêler dans les câbles pendant une partie, ainsi que l'implémentation de plusieurs modes de jeu qui offrirait à l'un des deux joueurs un avantage de rapidité sur l'autre. Jacques est une personne patiente qui apprécie les choses même les plus techniques, sauf qu'il faut aller doucement!