

## **Analyse de la problématique**

J'ai choisi de créer un jeu de mathématiques, car beaucoup de personnes éprouvent des difficultés avec le calcul mental. Ce jeu vise à renforcer cette habileté en obligeant le joueur à réfléchir rapidement. Le joueur doit analyser l'équation, calculer la réponse, puis réagir assez vite pour viser le bon chiffre parmi ceux qui tombent. La réflexion et la vitesse d'exécution aident progressivement le joueur à calculer plus naturellement, sans dépendre d'une calculatrice ni rester bloqué sur une question. Ce jeu se distingue des autres jeux éducatifs parce qu'il permet de choisir un personnage qu'il aime et d'utiliser de petits effets spéciaux pour avoir une meilleure expérience. Les chiffres descendant du haut de l'écran, disparaissent, puis réapparaissent. Les autres jeux éducatifs que j'ai analysés offrent souvent des avantages, tels que des explications claires et une structure bien organisée, mais ils restent parfois trop faciles. Le joueur trouve la réponse presque automatiquement, sans effort. Mon jeu se démarque en faisant du calcul mental une expérience engageante et motivante pour le joueur. Le jeu éducatif est un excellent moyen d'enseigner les mathématiques parce qu'il transforme une matière souvent perçue comme difficile en une activité plaisante. En jouant, l'élève apprend sans ressentir la pression juste simplement en s'amusant. L'apprentissage devient alors naturel, car il se fait de manière progressive et continue. Le jeu permet de répéter des équations tout en développant des réflexes utiles dans la vie scolaire.

## **Résumé du jeu**

Dans ce jeu, une équation apparaît en haut de l'écran et d'un espace vide où la réponse doit se trouver. Pendant ce temps, des chiffres descendent du haut vers le bas. Le joueur doit utiliser sa souris pour viser et cliquer sur le bon nombre. Au moment du clic, un petit effet spécial est déclenché, comme si le personnage lançait un projectile vers le chiffre choisi. Si la réponse est bonne alors le joueur gagne un point. En revanche, s'il se trompe, il perd une vie. Une partie complète comprend dix questions aléatoires. Ce fonctionnement aide réellement le joueur à développer son calcul mental, car il doit rester concentré, réfléchir rapidement et réagir au bon moment.

## **Public cible**

Ce jeu est principalement destiné aux enfants et aux adolescents. Beaucoup de jeunes ont tendance à utiliser des calculatrices pour résoudre des problèmes et ce qui limite leur capacité à faire des calculs mentaux. Ce jeu permet donc de renforcer cette compétence dès le plus jeune âge.

## **Genre du jeu**

Le jeu que je souhaite créer est un mélange entre un jeu de réflexion et un jeu de rapidité. Il combine le calcul mental et la concentration (réflexion) avec des actions rapides et dynamiques (vitesse).

### **Interactions utilisateur**

Le joueur interagit principalement avec le jeu à l'aide de la souris. Il doit déplacer le curseur pour viser les chiffres qui tombent et cliquer sur le bon nombre afin de répondre à l'équation. Grâce à ces interactions, le joueur est activement impliqué dans le jeu.