

# Interface Homme Machine - le Bridge Chinois

groupe 7

17 mai 2010

## Contents

<b>1</b>	<b>Utilisateurs et objectifs du jeu</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Scénario nominal</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>Principes d'ergonomie utilisés</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Conclusions avec des utilisateurs représentatifs</b>	<b>2</b>

## 1 Utilisateurs et objectifs du jeu

Notre jeu est un jeu de cartes à deux joueurs, donc destiné à un joueur qui jouera contre l'ordinateur ou avec quelqu'un en réseau. Dans le mode partie simple, l'objectif est de faire le plus grand nombre de plis, tandis que dans le mode tournoi, il faut débloquent un monde pour accéder un monde suivant, tandis que dans un monde il faut réussir tous les tournois proposés.

L'utilisateur typique serait un adolescent ou jeune actif qui aime découvrir des jeux simples, rapides, prêts à jouer et sortants de l'ordinaire.

## 2 Scénario nominal

L'utilisateur démarre le jeu et arrive au menu principal. Il a le choix entre une partie simple, un mode tournoi, un tutoriel ou quitter le jeu. Il choisit une partie simple et la table de jeu apparaît, avec par dessus une petite fenêtre qui lui propose des choix de configuration, tels que son nom, le nombre de points de la partie, son avatar, le modèle de la table, etc. Les choix sont préremplis, alors il peut choisir d'appuyer directement sur entrée pour commencer à jouer. La partie commence; c'est à lui de jouer en premier. Il clique, double

clique sur une carte ou la fait glisser au milieu de la table pour la jouer; l'ordinateur joue; le pli est donné suivant les cartes; l'utilisateur doit piocher une carte sur un des 6 tas proposés sur la table (de la même manière, clic, double clic ou glisser-déposer); l'ordinateur fait de même. C'est à celui qui a gagné le pli de jouer de nouveau, et ainsi de suite. Le score courant est toujours affiché.

Lorsque la partie se termine, il n'y a plus de tas sur le plateau et les joueurs n'ont plus de carte. Le joueur qui a remporté le plus de plis a gagné. Une fenêtre s'ouvre pour proposer de rejouer ou revenir au menu principal. Notre utilisateur choisi de revenir au menu principal.

### **3 Principes d'ergonomie utilisés**

Le nombre de clics pour commencer à jouer a été réduit le plus possible. De plus il y a des boutons en dessous des menus pour arriver aux options plus rapidement.

- le thème graphique assurera l'homogénéité de l'application

- les menus et formulaires sont (normalement) syntaxiquement cohérents. Dans le mode tournoi, où le joueur sera immergé dans des histoires, le langage sera correct et simple.

- les boutons des menus non accessibles sont grisés.

### **4 Conclusions avec des utilisateurs représentatifs**

Les boutons rapides devraient être des touches plus parlantes qui vont de pair avec le thème du jeu. Notre première testeuse ajouterait aussi un bouton rapide quitter qui proposerait d'enregistrer.

Dans le mode tournoi, un autre testeur espère que lorsqu'un joueur gagnera un tournoi, c'est une fenêtre intégrée à l'environnement du jeu qui lui annoncera sa victoire et son prix.

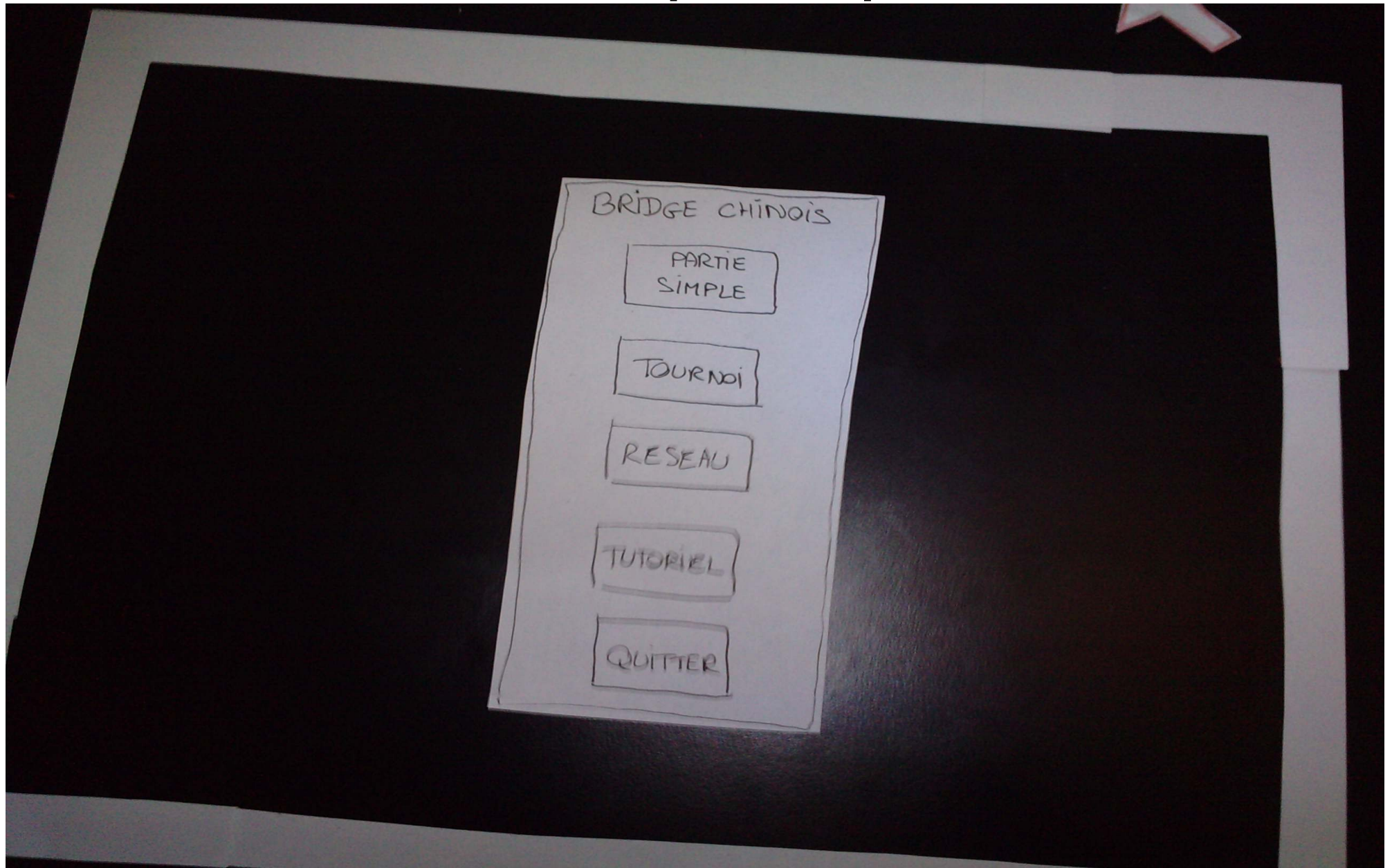
On nous suggère d'enlever le gros bouton rapide "charger", ainsi que de faire autre chose que la ligne d'aide en bas de la fenêtre. Par exemple, une lampe qui s'allumerait lorsque c'est à nous de jouer ou de piocher.

# Projet S6

Scénario du Bridge Chinois

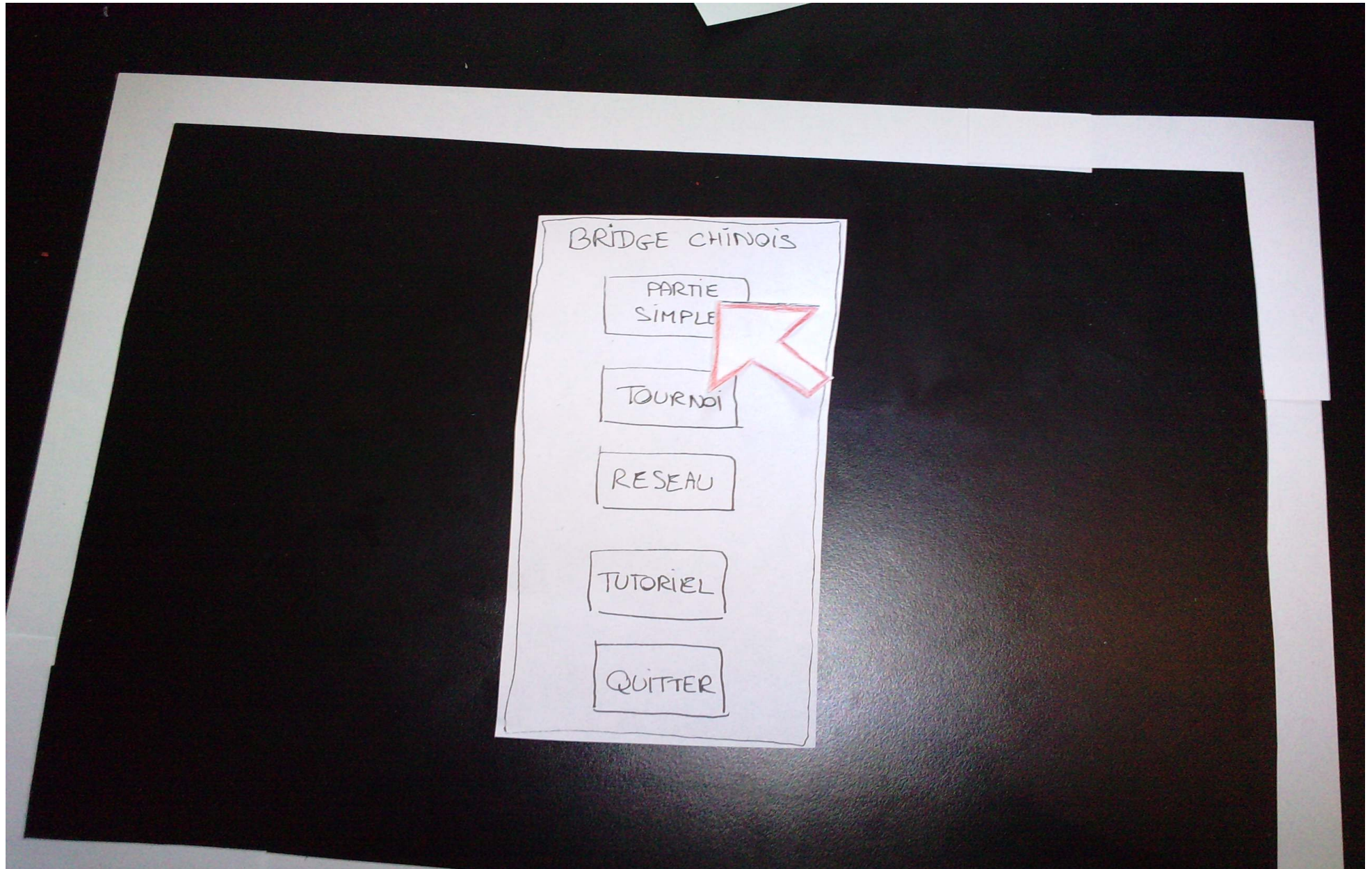
Groupe 7

# Menu principal



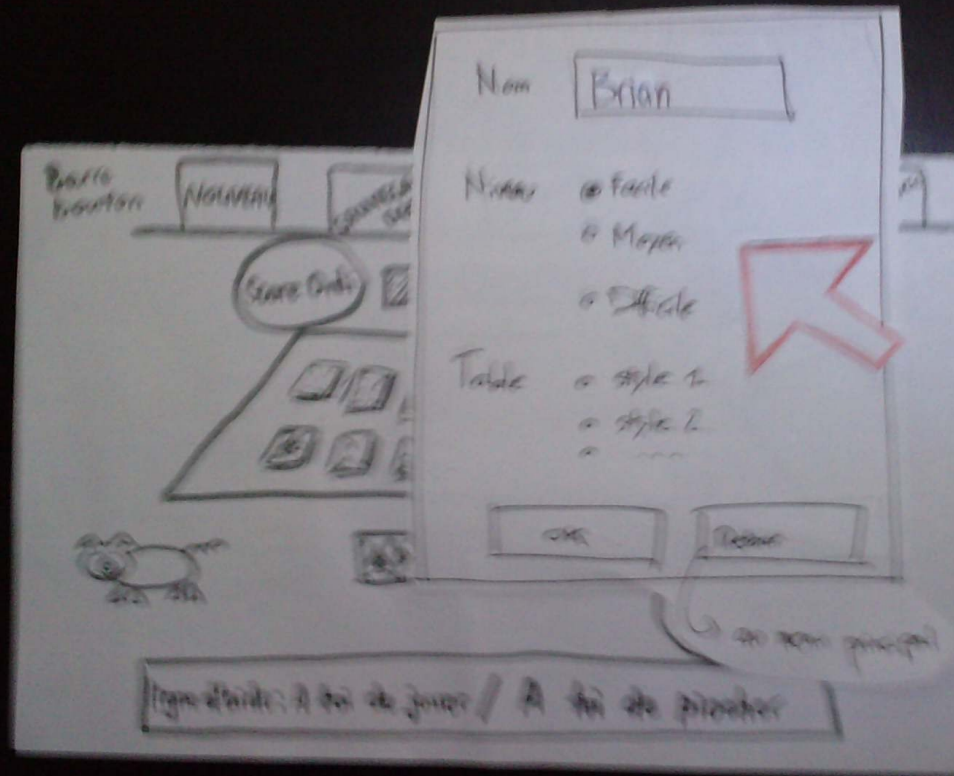


# Menu principal – Clic Partie simple

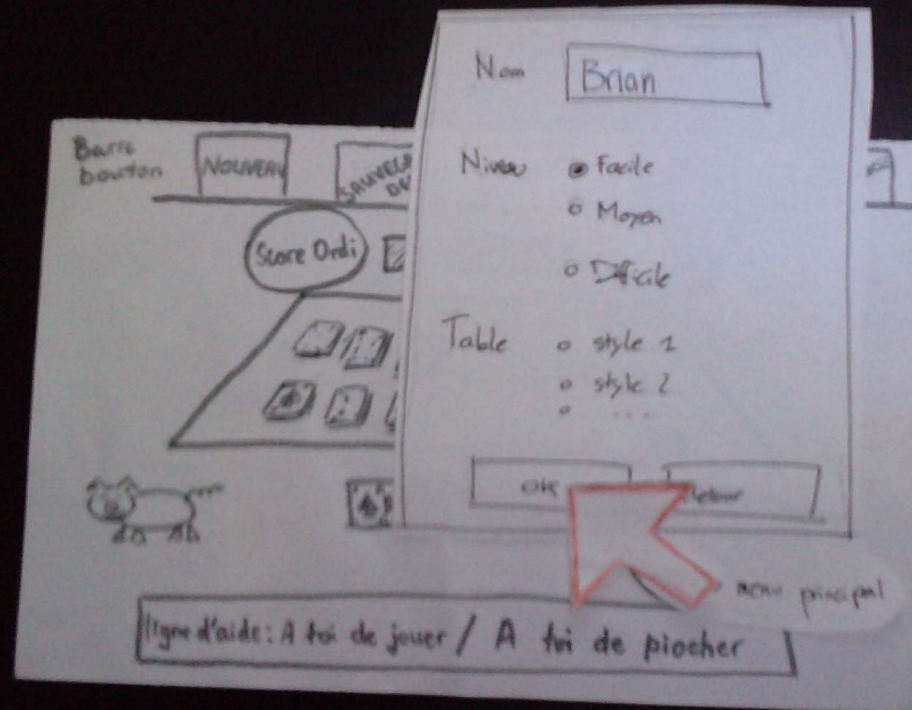




# Partie simple - Menu

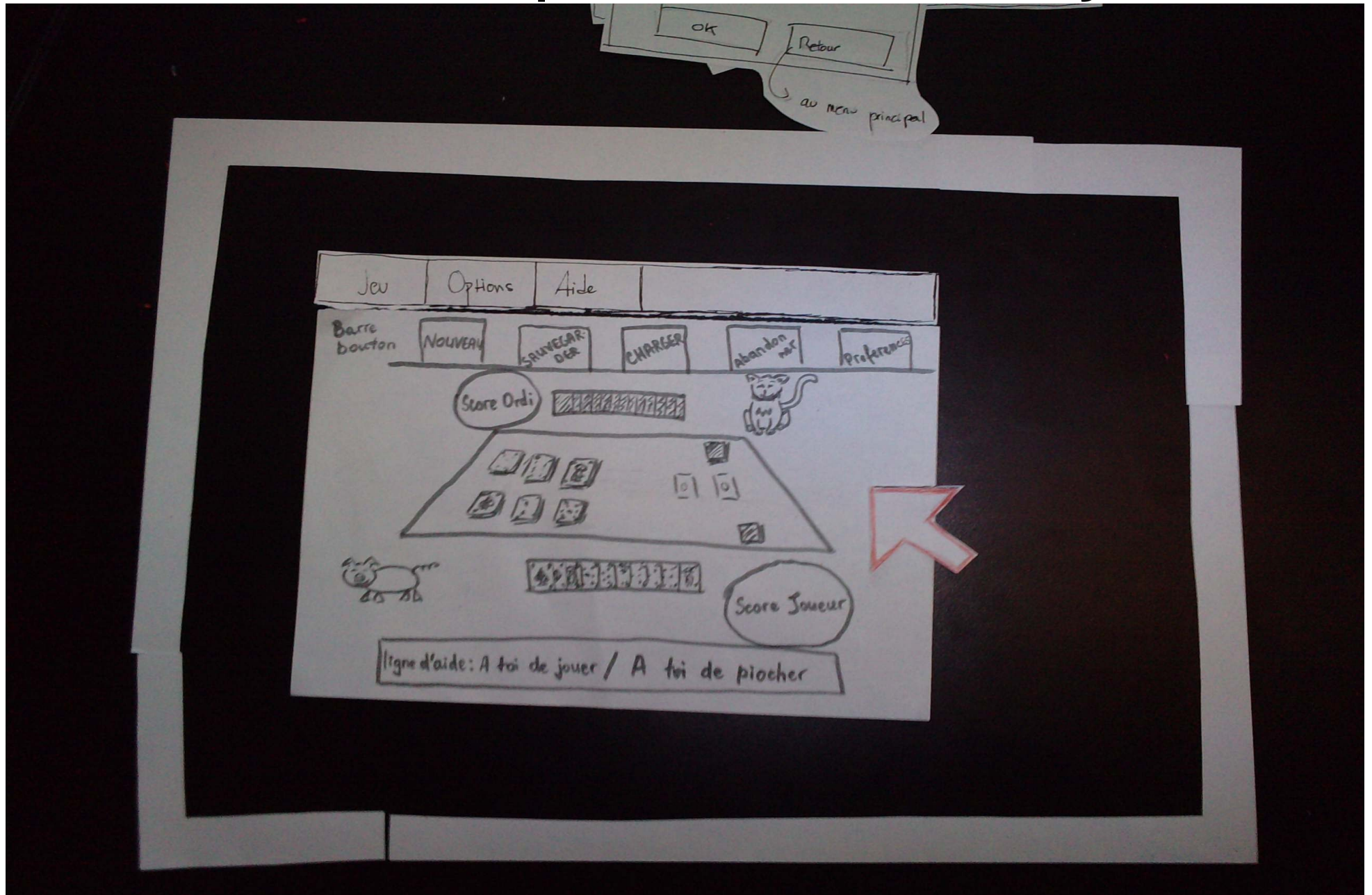


# Partie simple - Menu



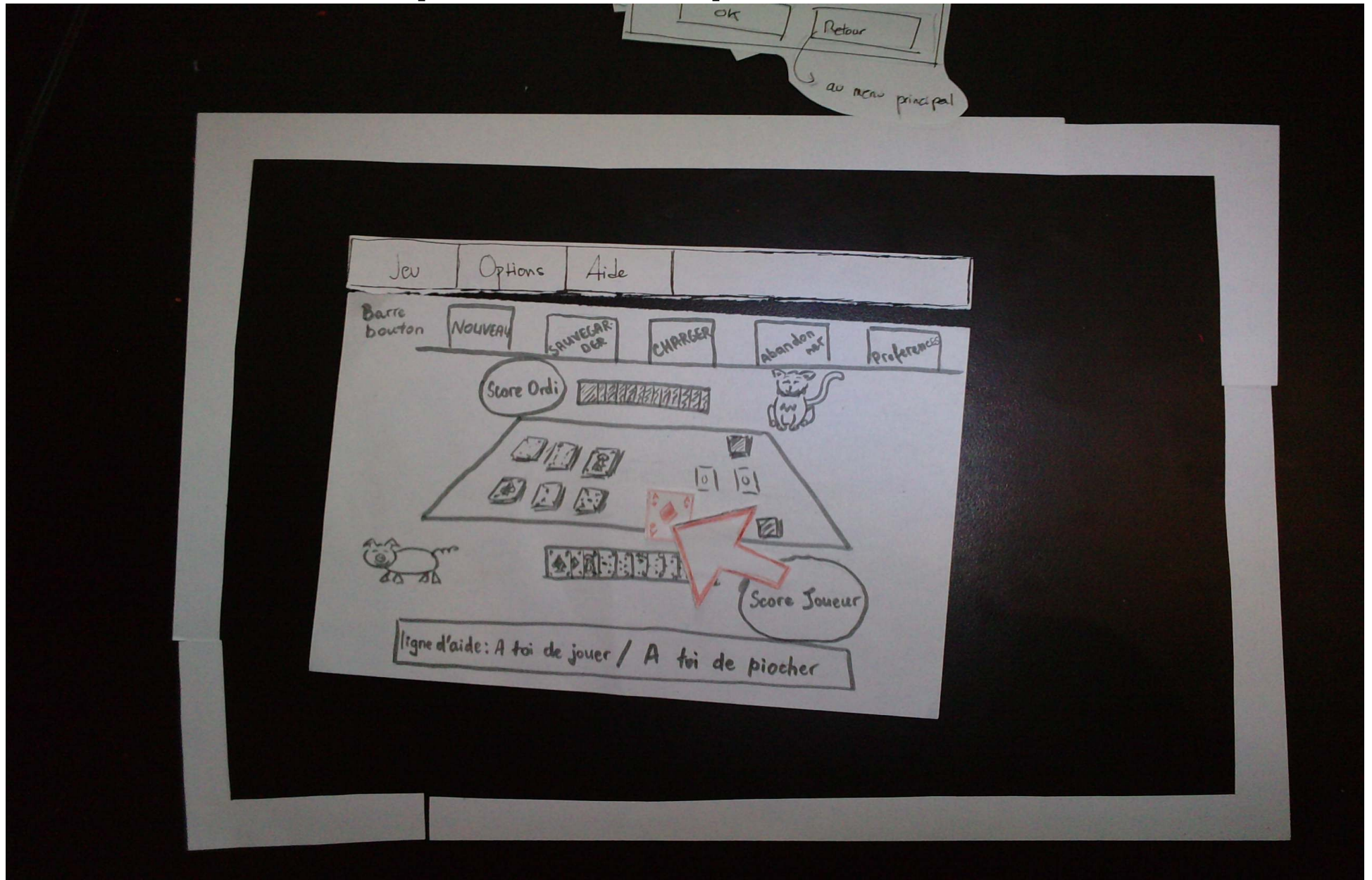


# Partie simple – Ecran de jeu

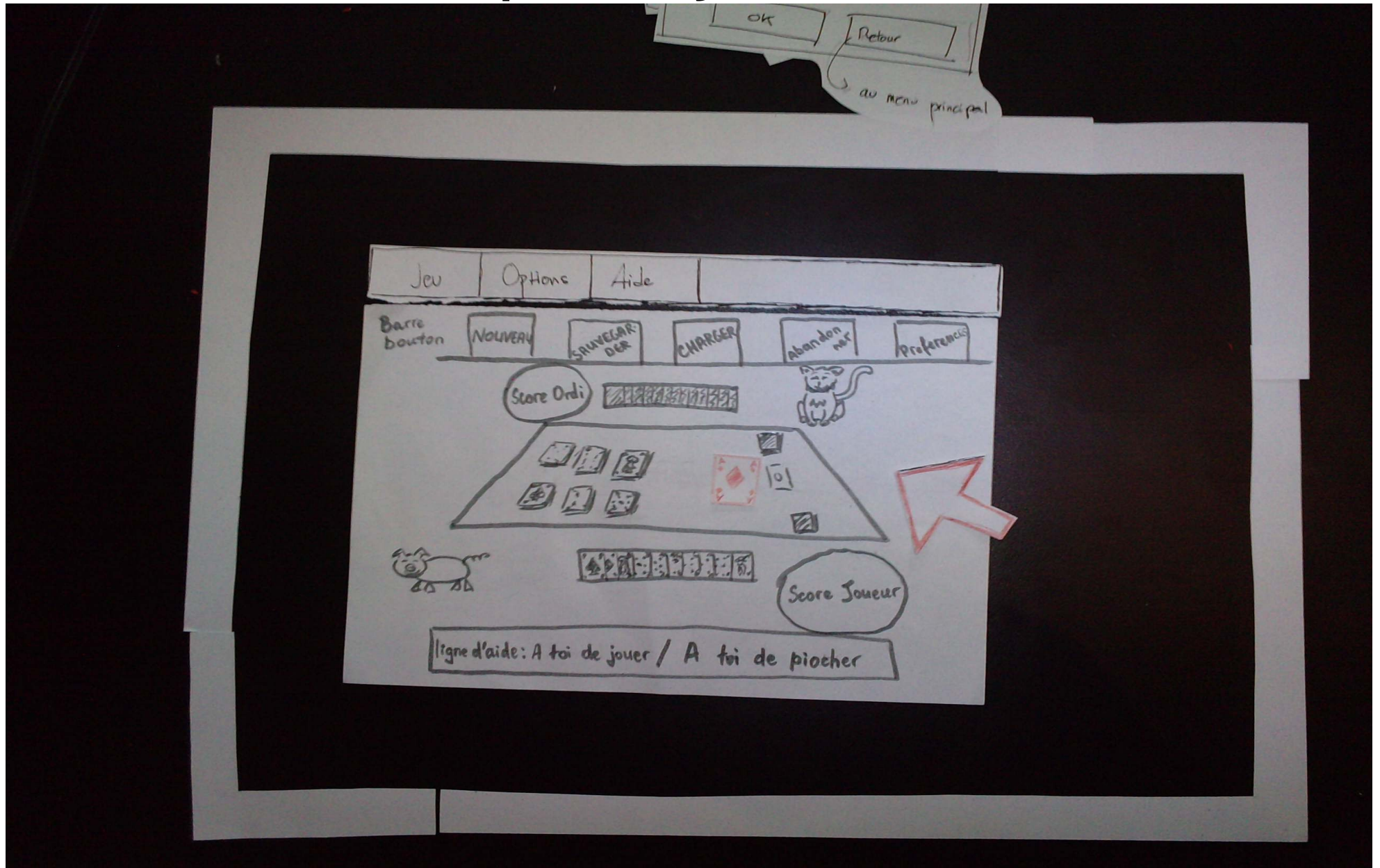




# Partie simple – déplacement carte

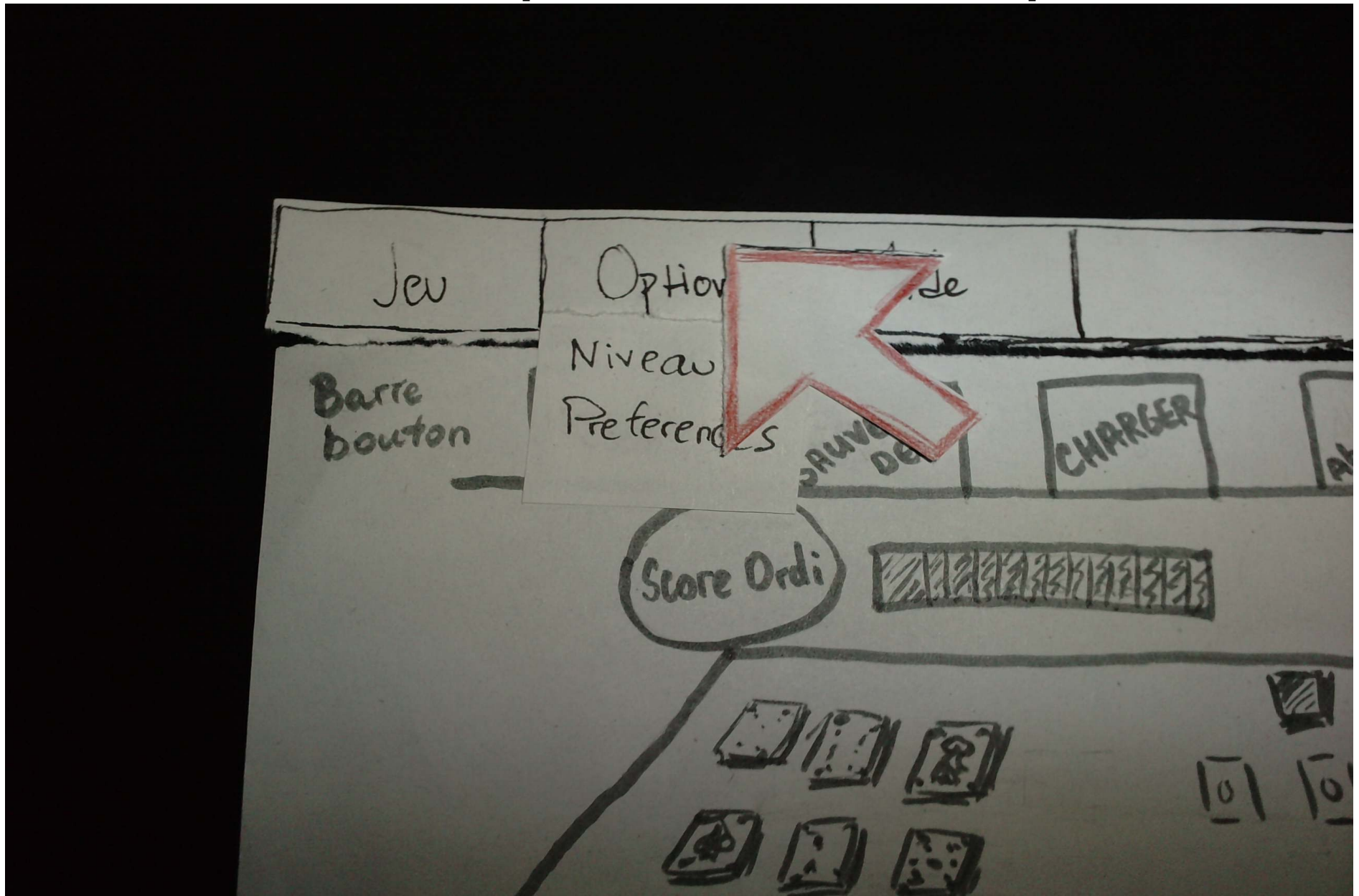


# Partie simple – jouer une carte



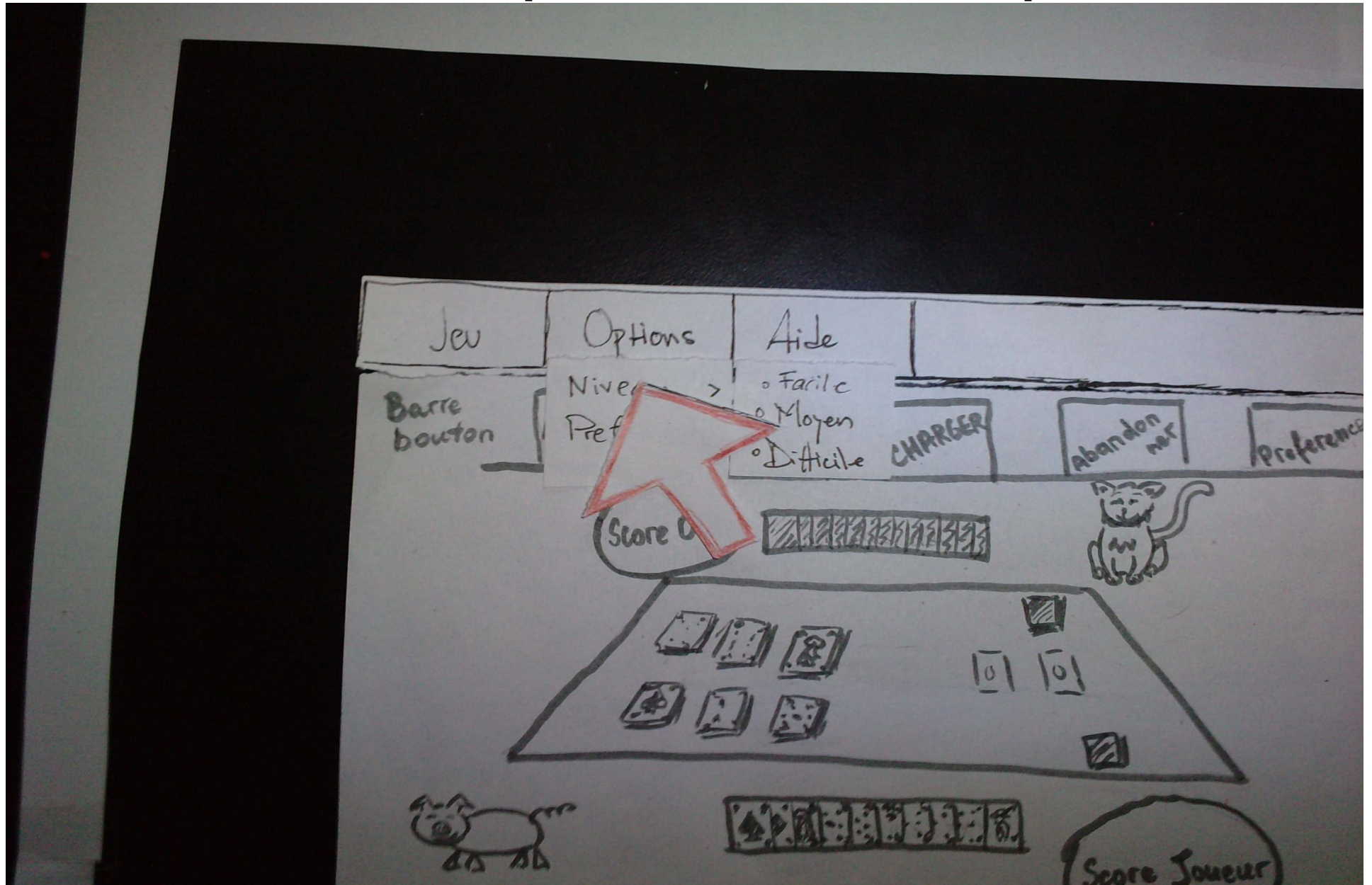


# Partie simple – Menu Option

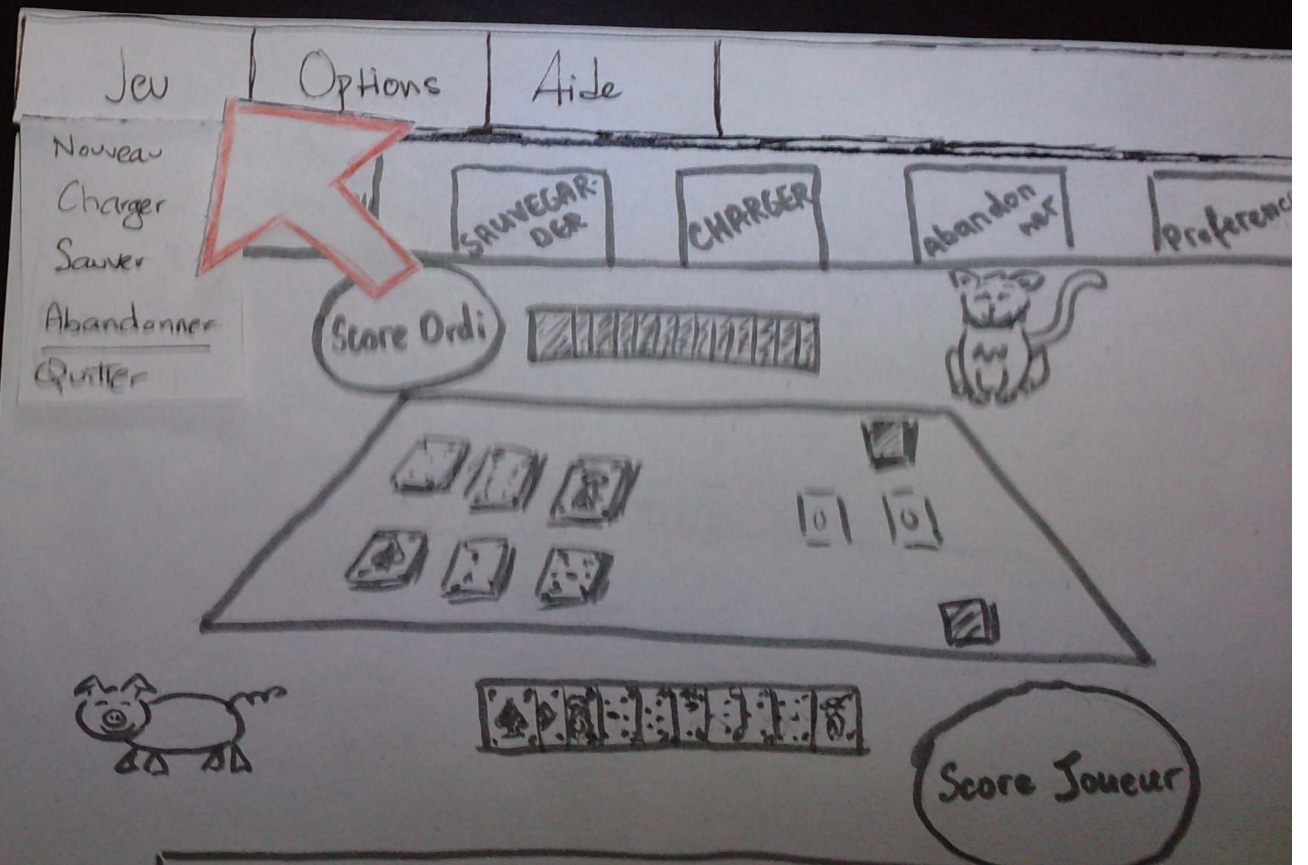




# Partie simple – Menu Option

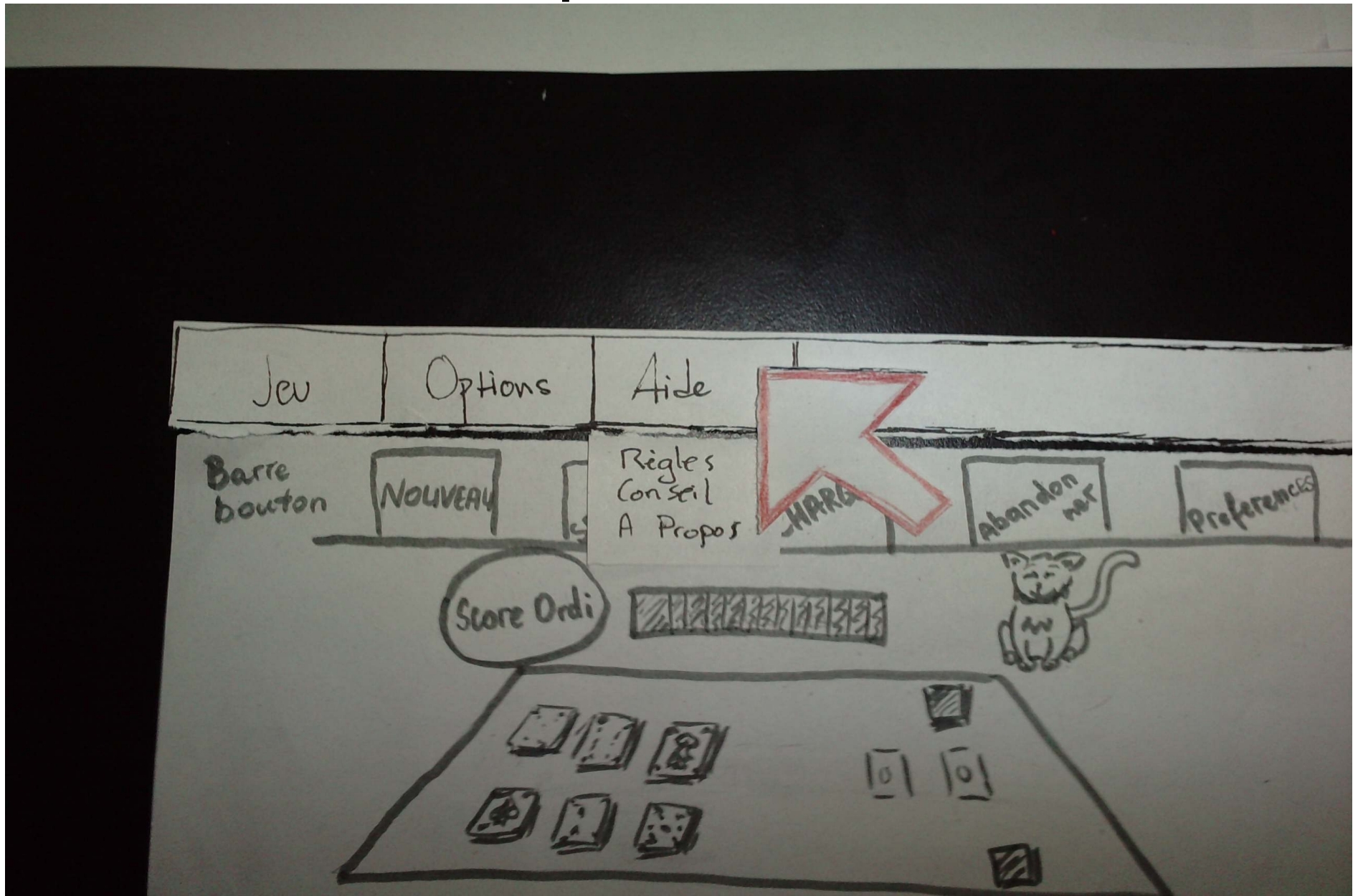


# Partie simple – Menu Jeu



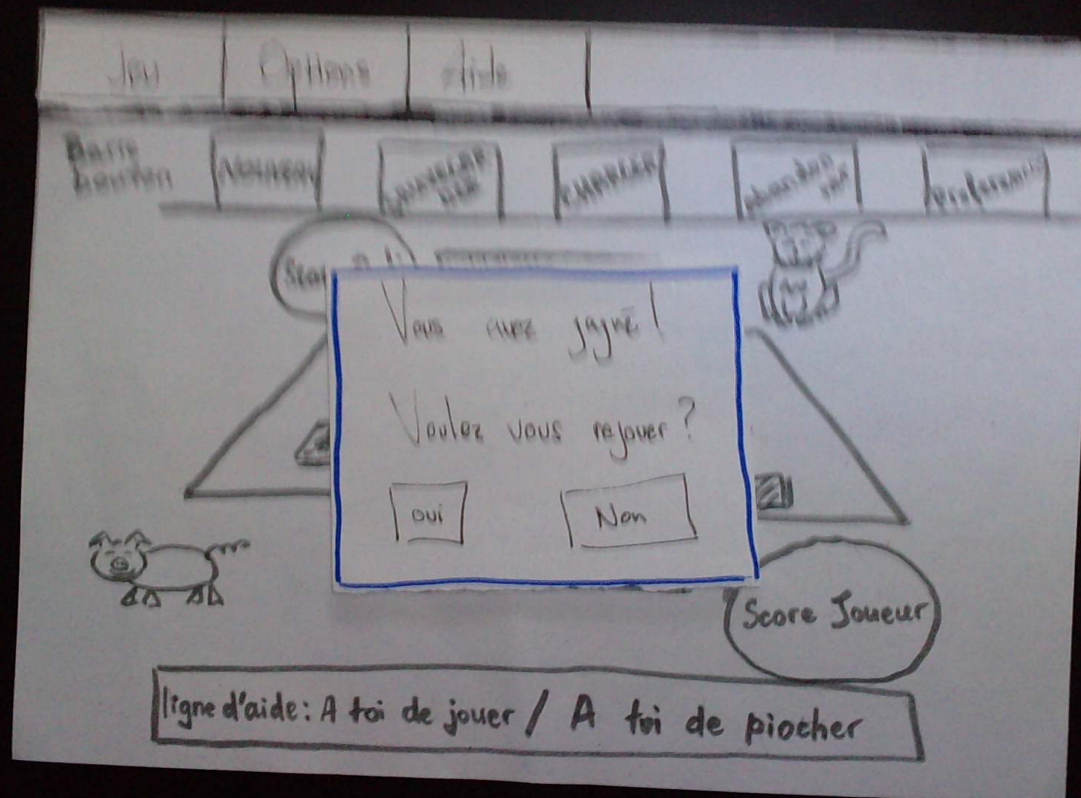


# Partie simple – Menu Aide

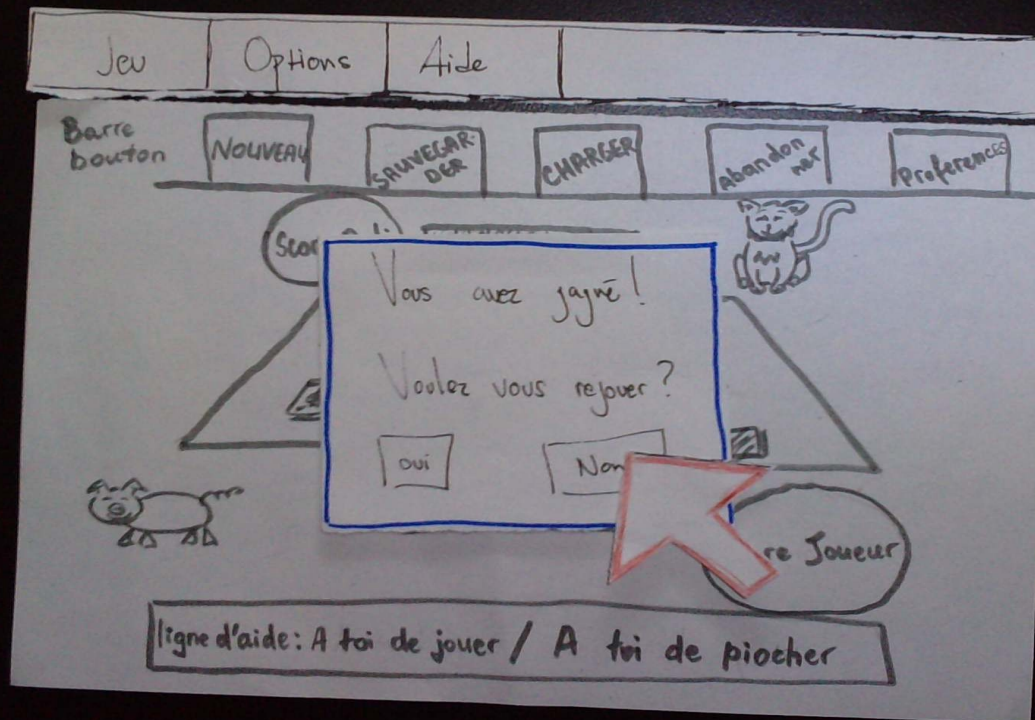




# Partie simple - Victoire



# Partie simple - Victoire





# Menu principal

