

Conception d'applications multimédia animées en situation de handicap

Notice d'utilisateur

Allons à la fête!

Asmaa FILLATRE et Ying JIANG

Sous l'encadrement de Jean Paul STROMBONI

I. Objectifs

Description du jeu

Allons à la fête est un jeu d'habillage pédagogique et ludique. Le jeu commence par une histoire simple, courte et intéressante qui permet de mettre l'enfant dans l'ambiance du jeu. Ensuite le jeu se compose de trois niveaux. Dans chaque niveau l'enfant apprend à habiller la princesse, à reconnaître les vêtements et leur emplacement et aussi à reconnaître le temps à travers le soleil et la pluie. Une voix guide le joueur tout au long des parties pour faciliter l'interaction du joueur avec l'interface du jeu. Pour cela nous avons choisi d'enregistrer plusieurs fichiers audio au lieu d'utiliser une synthèse vocale. La qualité de cette dernière nous a semblé insatisfaisante.

Thème pédagogique

Ce jeu s'inscrit dans la catégorie association et logique. Il permet au joueur de développer son sens de l'observation, d'apprendre à s'habiller, de découvrir le corps humain et de réagir correctement au temps (froid, chaud).

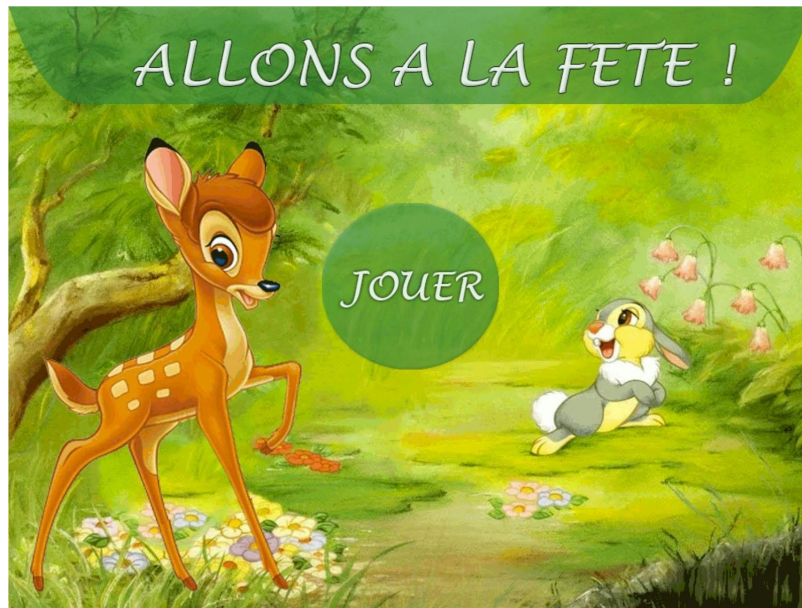
Fonctionnalités

Ce jeu fonctionne sous les navigateurs Chrome, Firefox et Safari. L'utilisation du jeu se veut simple de part les besoins décrits par l'IME. Il peut être dirigé uniquement avec la souris. Cela évite que les joueurs de l'IME ne soient embrouillés avec la présence du clavier aussi. Aussi, le jeu est totalement indépendant d'une connexion à Internet. Nous avons aussi agrandi le curseur pour plus de visibilité et de facilité.

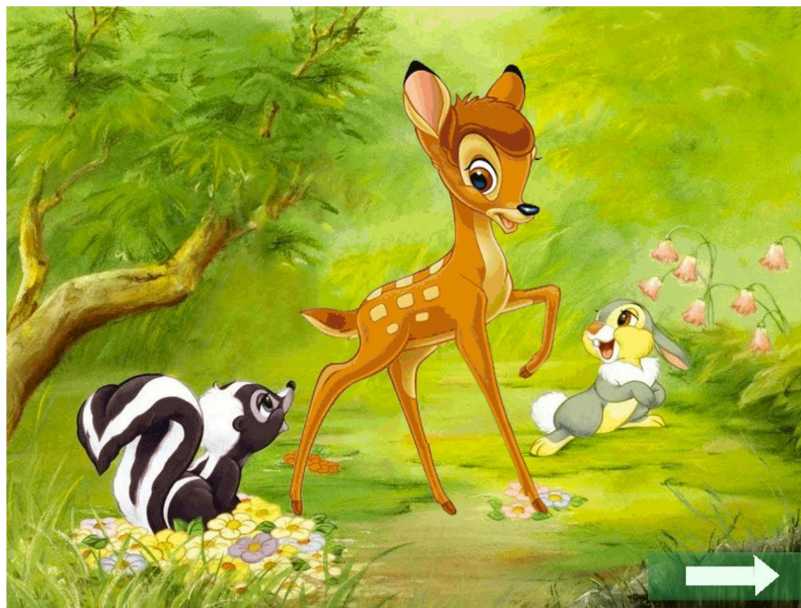
Pour lancer le jeu, il suffit de charger la page accueil.html sur un navigateur puis de suivre les consignes de la voix.

II. Gameplay

Page d'accueil : Bambi animé invite le joueur à cliquer sur jouer pour commencer



Après avoir cliquer sur jouer, le jeu commence par une histoire que raconte Bambi. Dans cette histoire, Blanche neige veut se rendre à une fête dans la forêt avec ses amis les animaux et les sept nains. Elle doit bien s'habiller pour l'occasion. Pour cela elle demande l'aide des enfants qui jouent.



A la fin de l'histoire Bambi invite le joueur à démarrer la partie. Le joueur choisi le niveau qui lui convient parmi 3.



Dans le niveau 1, le joueur clique sur le vêtement choisi et celui-ci se positionne directement sur Blanche neige à l'emplacement adéquat.



Dans le niveau 2, le joueur positionne lui même les vêtements là ou il faut. Il faudrait pour cela un clic gauche sur la souris suivi d'un glisser-posser (drag and drop).



Dans le niveau 3, le joueur habille Blanche neige mais lui ajoute aussi des accessoires en fonction de la météo (par exemple, parapluie quand il pleut et lunette de soleil quand il y a soleil).





A la fin de chaque niveau, le joueur a le choix de revenir au menu pour rejouer en cliquant sur Menu à gauche ou d'aller à la fête en cliquant sur la flèche à droite.



Dans la page fête, on voit apparaître blanche neige avec la dernière tenue que le joueur lui a enfilé.

III. Les évolutions possibles du jeu

- Ce jeu dans sa version actuelle est surtout dédié aux filles. Une amélioration à prévoir serait donc d'ajouter un prince et de faire jouer un binôme.
- Une autre amélioration à prévoir serait d'ajouter plus de choix de vêtements et pourquoi pas des vêtements de pluie ainsi que d'autres accessoires.