

SPACE DUST

# Document de conception + Rapport d'essais

Nissia Gansaore, Olivier Mansuy  
[12 mai 2024]

## ***Table des matières***

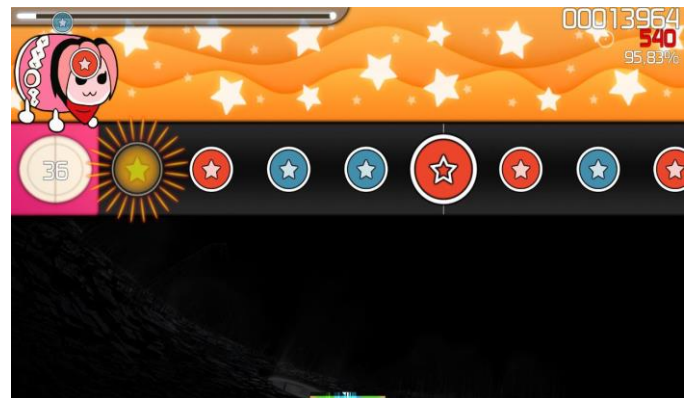
Présentation de l'histoire de SPACEDUST. ....	3
MAQUETTE .....	3
Principe de base .....	4
Actions possibles. (Séquence) .....	5
Première action. ....	5
Deuxième Action. ....	5
Troisième Action. ....	5
États possibles .....	5
Contrôle possible .....	5
RAPPORT D'ESSAIS .....	6
Hypothèses .....	6
Test de 5 secondes .....	6
Première phase (test A) .....	6
Changement effectuée .....	7
Deuxième phase (test B) .....	7
Grille d'observation .....	8
CONCLUSION .....	<b>Erreur! Signet non défini.</b>

## *Présentation de l'histoire de SPACEDUST.*

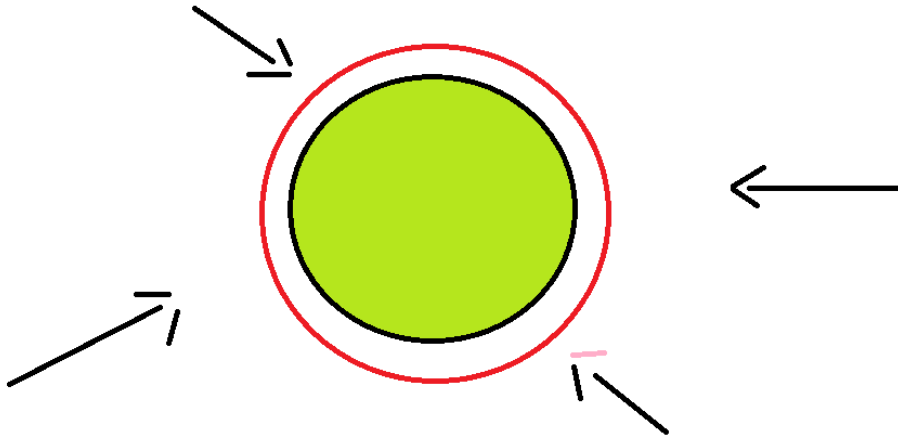
Dans cet univers, vous êtes une force clairvoyante. Vous voyez tout et contrôlez tout. Lorsque vous voyez les méchants **ZINGOUINGOUIN**, essayer de détruire des planètes innocentes. Une certaine empathie vous prend et vous décidez de les aider en détruisant tous les vaisseaux qui essaient d'envahir ces planètes avant qu'elle entre dans la zone protégée. Vous devez alors aidez les 3 galaxies PINKYWINKY, RUSTY et la VOIE LACTÉE. Avec seulement, la puissance de votre doigt, en appuyant tout simplement sur A, X, y ou B sur votre manette, vous pouvez sauver plusieurs vies. Il y a un level bonus mais, c'est juste un test...

## *MAQUETTE*

Nous nous sommes d'abord inspirés du jeu GUITAR HERO et OSU d'ailleurs c'est pour cela que l'on a un LEVEL appeler héro.



Mais ensuite l'idée nous est ensuite venue de faire d'autre types de LEVEL. Alors nous avons fait ce design sur Paint avec qui représente une planète qui est attaquée par des ennemis (les flèches). Cela nous a permis de rajouter une histoire au jeu



Pour le menu, nous sommes inspirées des menus de base. En générale, nous n'avons pas vraiment dessiner. Nous nous sommes plus inspirés d'autre style qu'autre chose.

## Glossaire

**SPACEDUST** : Nom de notre jeu

JavaScript : langage de programmation de scripts principalement employé dans les pages web interactives. (Wikipedia)

PIXIJS : bibliothèque open source permettant de réaliser des animations 2D et interactives, dans un navigateur web.(Wikipédia)

LEVEL : niveau

## Principe de base

Notre jeu vidéo est construit entièrement sur JavaScript avec la librairie PIXIJS. Pour contrôler le jeu, nous utiliserons une manette Xbox qui sera connectée par le Bluetooth. Pour permettre cette connexion, nous utilisons la librairie Guki-Input-Controller. Le jeu est aussi compatible avec un clavier Bluetooth et avec file. Mais la meilleure façon d'y jouer est avec une manette.

## Actions possibles. (Séquence)

### Première action.

Tout d'abord, en tant qu'utilisateur vous allez être accueilli l'écran d'accueil. L'écran d'accueil est aussi le menu. Ici, vous pouvez choisir un level sur les trois offerts qui redirigera vers le level. Mais avant il est conseillé d'aller sur la page des instructions.

### Deuxième Action.

Ensuite, lorsque vous êtes dans la partie. Chaque vaisseau est relié à une touche de la manette A, X Y. Par exemple, si le vaisseau est désigné à la touche B alors à l'apparition du vaisseau, vous devez vous préparer à appuyer sur la touche A avant son arrivée dans la zone prohibée. Il est possible de mettre le jeu en pause.

### Troisième Action

Dans le cas où vous voulez passer à un autre niveau, il sera possible de recommencer ou de passer au niveau suivant par le menu en cliquant sur échap ou start.

## États possibles

Commençons par la navigation, le jeu proposera des options de navigations à l'utilisateur. Alors, visuellement, le contenu changera. Comme par exemple, lors du changement de la page d'Accueil à la page de jeu et bien il y aura un changement visuel. En outre, comme vous pouvez mettre le jeu en pause et bien vous pouvez voir l'écran de pause.

Lors de la partie, il sera possible de détruire les vaisseaux ennemis, ce qui causera un effet d'explosion. De plus, votre score augmentera ou diminuera selon votre performance et vous pourrez voir vos combos en même temps.

## Contrôle possible

Vous pouvez échapper le jeu en cliquant sur le bouton echap/start. Les contrôles pour éliminer les ennemis sont

Avec la souris, il est possible de choisir les options qui sont offertes dans le menu.

Pendant le jeu, voici les touches utilisables A, X, Y. Pour détruire les vaisseaux

## Limitations des contrôles

À vrai dire, nos contrôles n'ont pas de limitations. Ils sont spécifiques. Mais, les utilisateurs auront à utiliser ce contrôle. Aucun contrôle ne change dépendamment de la personne. Tous les utilisateurs auront la même interface.

# ***RAPPORT D'ESSAIS***

## Hypothèses

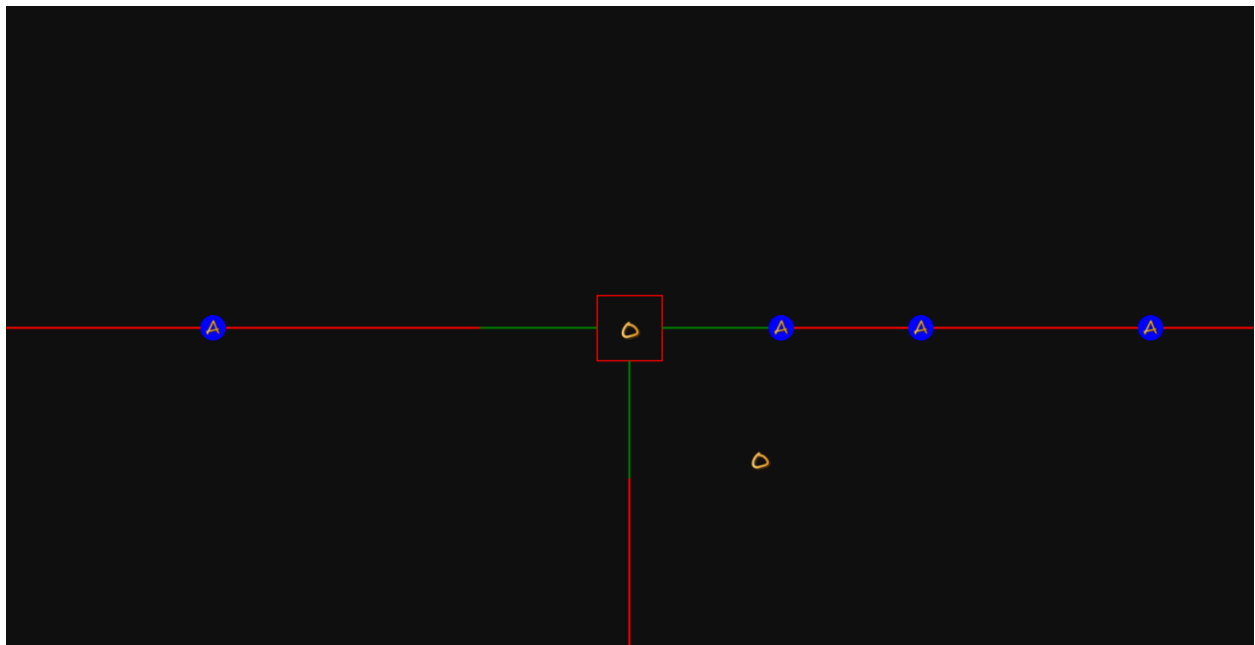
Une des raisons qui dirige les joueurs vers un jeu vidéo est le sentiment d'appréciation, de plaisir que l'on ressent lorsqu'on joue aux jeux. Visuellement, ce plaisir est nécessaire et est facilement obtainable donc nous nous concentrerons sur cela. Puis, la facilité au niveau du gameplay est nécessaire un jeu trop difficile n'est pas agréable pour tout le monde. Alors nous validons notre hypothèse avec la satisfaction.

## Test de 5 secondes

Alors la première fois que nous avons présenté le jeu à un testeur, il n'y avait aucun signifiant. Cependant, les couleurs signifiaient l'objectif du jeu. Alors, le testeur (Davide) n'a pas complètement compris l'objectif du jeu pendant le test des 5 secondes il avait l'air plutôt confus. Mais, après quelques questions sur sa première impression, il avait remarqué la différence de couleur entre les lignes. De plus, l'augmentation du score l'a aidé à mieux comprendre.

La version finale a été testée par un enfant de 6 ans. Lenny a trouvé que le jeu était très beau et intéressant. Surtout le thème de l'espace. Ce que j'ai vu sur son visage c'était de l'intérêt. D'ailleurs, je ne l'ai pas dit que je faisais un test. J'ai tout simplement ouvert mon ordi à côté de lui et je lui ai posé les questions ensuite. Comme s'il avait compris les instructions. Il ne l'est pas compris directement parce qu'il a 6 ans mais en regardant un des level. Le jeu est venu en lui naturellement.

## Première phase (test A)



Notre première version a été testée par deux de nos camarades de classe dans les débuts de la création du jeu. Le jeu n'était pas complet mais il permettait d'effectuer l'objectif du jeu comme détruire les vaisseaux ennemis. Cependant, visuellement le thème du jeu était évident et assez avancée. Notre testeur a aimé ce qu'il a vu lorsqu'il a testé le 1<sup>er</sup> Level. Les testeurs ont souligné l'originalité et le concept du jeu en lui-même. On pouvait directement comprendre la portée du jeu avec les zones rouges et vertes mais il nous fallait plus de signifiant pour mieux exprimer la portée. De plus, le testeur a rajouté quelque suggestion comme l'ajout de signifiant qui montrait le score ou les combos.

## Changement effectuée

Les suggestions sont sur quoi nous avons alors travaillé sur la deuxième version du jeu. Nous avons rajouté les scores. Les textes comme PERFECT etc.... pour signifier le progrès du joueur. Nous avons aussi rajouté des Levels différents. Et aussi rajouté du design visuel au jeu.

## Deuxième phase (test B)

Alors dans cette phase nous avons testé la version finale avec des enfants de 11 ans (petits frères de Nissia). Avec l'ajout du menu, il était facile pour eux de savoir où aller pour jouer une partie. Ensuite, le concept du jeu leur a plu puisqu'il était facile à comprendre et assez simple. Une chose qui les a tapés dans les yeux, ce sont les couleurs, et la beauté des 'background'. Ils ont aussi aimé le fait de pouvoir jouer avec une manette (Bluetooth).

Ensuite, pour comparer le début de la conception du jeu à la version finale. Nous les avons présentés la première phase. Elle n'était pas aussi bien reçue, Nathan et Ethan n'ont pas vraiment aimé le manque de couleur et de choix au niveau des Levels.

Alors, avec ces changements on peut voir que ces jeunes enfants étaient plus réceptifs au jeu et avaient plus d'intérêt.

## Grille d'observation

Satisfaction	En générale, les joueurs ont aimé jouer a SPACE DUST. Il essayait d'avoir un bon score et avais du fun.
Intérêt	Il était évident que dès le début, les joueurs avaient un intérêt pour le jeu car il n'est pas commun. Cependant, le jeu est répétitif et l'intérêt s'affaiblit ce qui est normal.
Appréciation Visuelle	Le jeu a été bien reçu visuellement étant donné qu'il était assez coloré et rentrait bien dans le thème du jeu et vas très bien avec le nom. 😊
Satisfaction Générale	On ne peut pas dire que ce jeu est une révolution, mais il est conçu pour la satisfaction d'un utilisateur lambda que ce soit visuellement ou au niveau du gameplay