PROJET TUTORE

**Etape 1 = Back Log Produit** (Le mieux est l’ennemi du bien)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fondamentaux | Intéressants | Secondaire (+ value) |
| **I/ IHM - Menu d’accueil** | | |
| Page d’accueil (Nouvelle Partie) | Page d’accueil (Continuer Partie) | Paramètres (ex : difficulté, …) |
| Introduction au contexte |  |  |
| Visuel d’un tableau de bord (Etat du Stock, Achats, Produit par produit, Trésorerie, Tour joué ou Date Calendaire, Bouton à cliquer) | Visuel d’un tableau de bord (Option de boost : publicité, force de vente, informations sur le comportement, …) | Visuel d’un tableau de bord (Option de boost : analyse des ventes et choix des concurrents, …) |
| Présentation (visuel, organisation des éléments en termes de taille de caractère et de placement, tableaux, graphiques, etc.) | Menus et sous-menus qu’on retrouve facilement l’arborescence | Des éléments d’analyse par le logiciel |
| Ergonomie et Esthétique (bonne visibilité et intuitivité dans l’utilisation, icones, mots clefs, etc.) | Choix d’un thème concret (produit à proposer dans un même thème : 4 références avec 2 ou 3 niveaux de qualité) | Plus de produits à regrouper en sous-catégories ou des produits atypiques (consommation ostentatoire) |
| **II/ Moteur de calcul** | | |
| Possibilité de faire des choix qui ont des influences sur l’Offre (Commander des produits en quantité) et la Demande (boost ou les choix de prix qui influencent les consommateurs) | Insérer un délai de livraison (1 ou 2 tours fixes pour la livraison)  Limite de Boost et des boosts dégressifs | Contraintes supplémentaires vues dans le logiciel K-Shirt (Cout de stockage, Retard de livraison, …) |
| Réalisation d’une documentation sur les influences des choix en termes de Boost et de Prix |  |  |
| Moteur calcule l’influence de tous ces choix sur la trésorerie finale et l’état des stocks par produit en fin de tour (actualisation au tour par tour) | Possibilité d’insérer un deuxième joueur en local | Possibilité d’insérer une IA |
| Définir une base de stock sur laquelle on va faire jouer des additions et soustractions pour le stock et des multiplications et divisions pour la demande | Insérer une valeur perçue en fonction des produits et de leur qualité de base  Faire en sorte que les choix de l’un influencent l’Offre et la Demande | L’IA influe également sur l’Offre et la Demande |
|  | | |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Etape 2 = Cahier d’analyse**

**I/ Partie analyse**

**II/Partie IHM**

**III/ Partie Synthèse**

