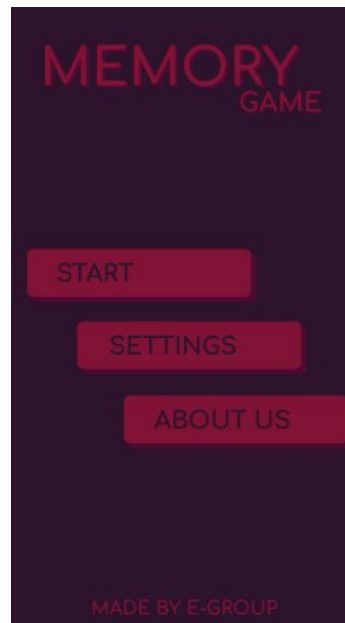


Critères ergonomiques

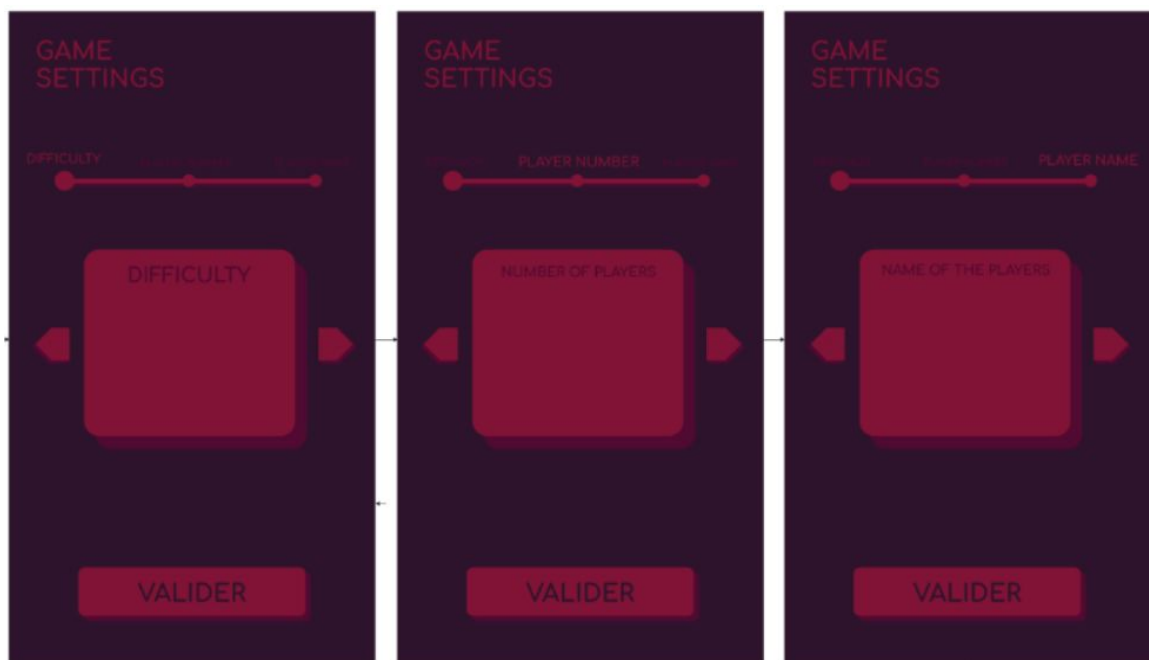
1. Le joueur a-t-il compris toutes les options disponibles ? Est-il parvenu à les manipuler sans problème ?

→ Le menu principal est composé de 3 boutons affichés de manière à ce que le joueur comprenne la totalité des choix possibles.



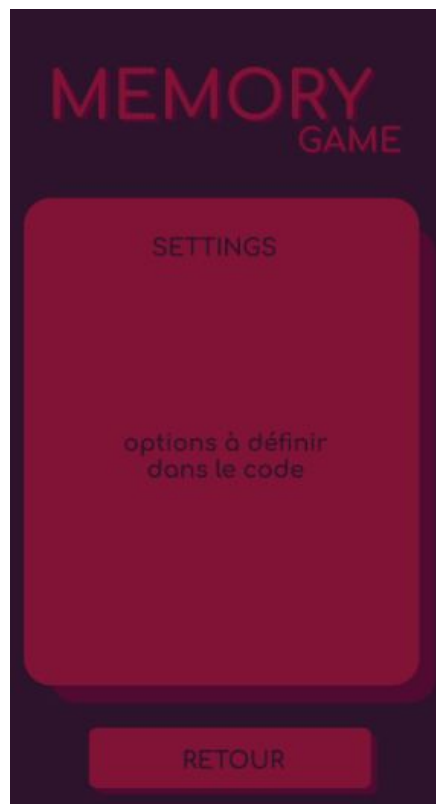
Menu principal, composé du titre, des boutons et d'un text en bas.

→ Si le joueur appuis sur "start", Les options de la partie sont affichés étapes par étapes une fois que le joueur est appuyé sur le bouton "start" :



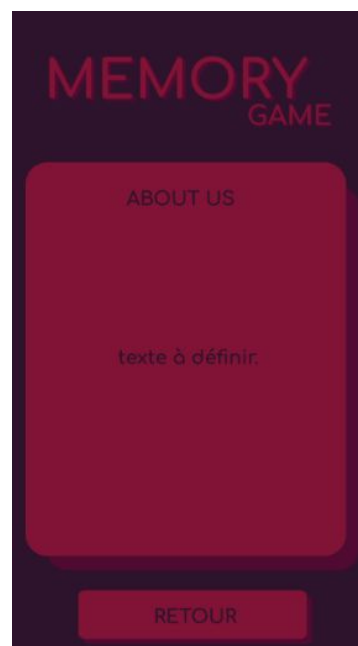
Les différents réglages de la partie.

→ Sur le bouton “settings” le joueur aura accès aux différents réglages du jeu dans sa globalité (comme le volume du son) :



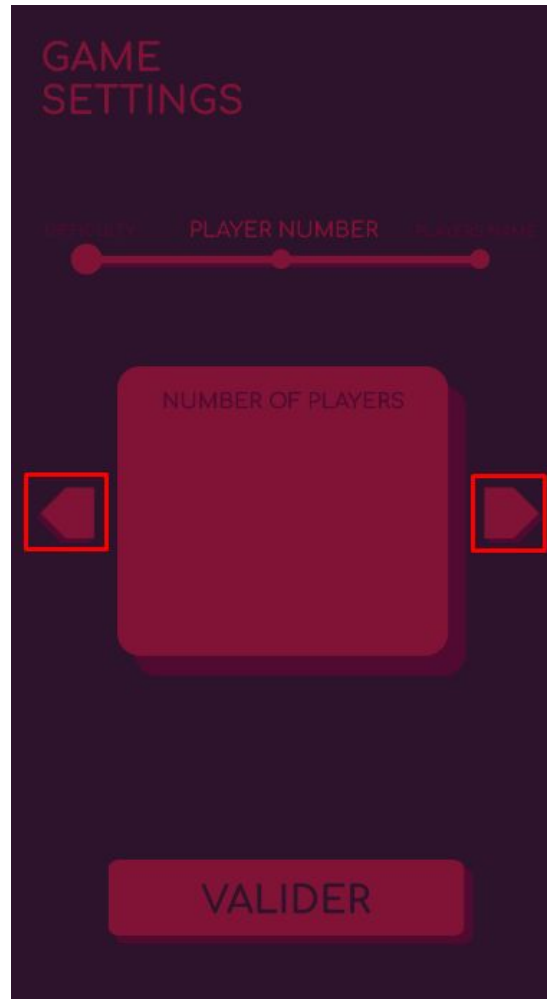
Menu “settings” du jeu

→ Enfin, le bouton “about us” qui permet au joueur de se renseigner sur les créateurs du jeu :



Menu “about us”

→ Lors de la création d'une partie via le bouton "start", la manipulation de ces options sont intuitifs et le joueur peut toujours revenir en arrière si il n'est pas satisfait de son choix :



Les flèches permettant d'avancer ou de reculer dans les options.

→ Le joueur a aussi la possibilité de revenir en arrière à n'importe quel moment lors de sa navigation dans les menus grâce aux boutons "retour" se situant toujours en bas des menus.

2. Interfaces

→ Nos interfaces ont une palette de couleurs très réduite afin que le joueurs ne se sente pas agressé visuellement ainsi que des formes assez basiques (Rectangle, carré, ..) afin de comprendre rapidement où sont les boutons et les cadres informatifs et interactifs.



Palette du jeu.

3. Le contrôle des périphériques

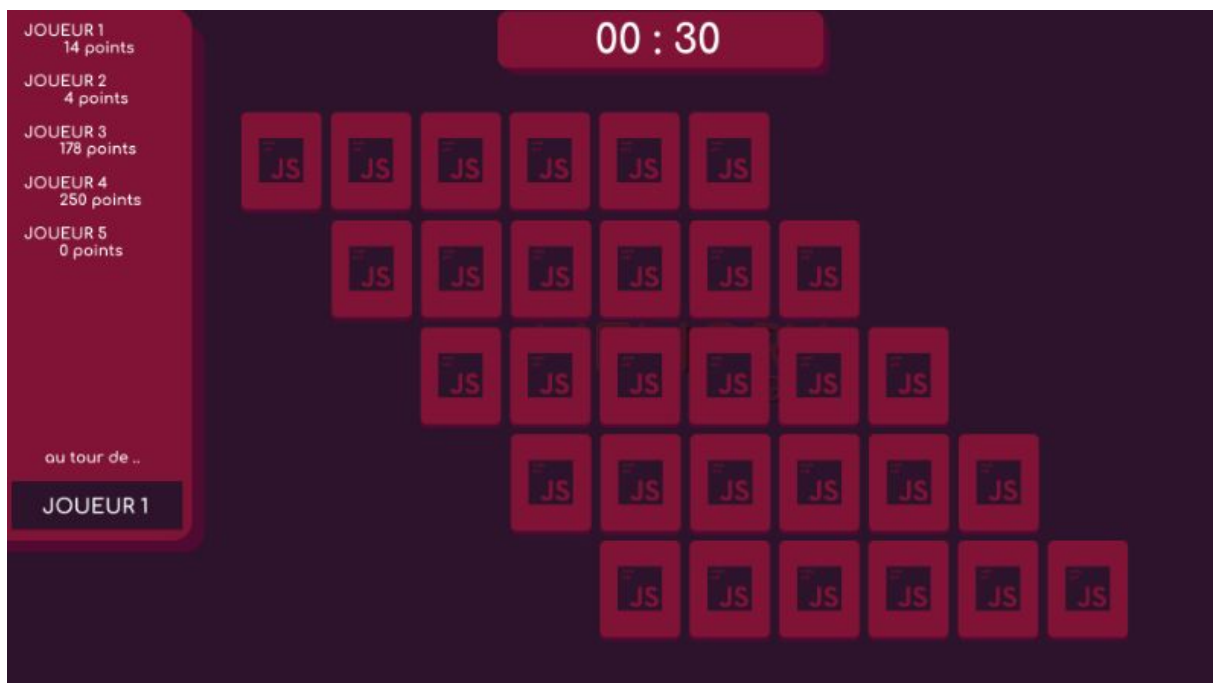
→ Le jeu ne comporte qu'un seul périphérique qui n'est d'autre que la souris pour simplifier les interactions avec le joueur. Seul le clavier sera utilisé pour entrer le nom des joueurs (qui reste optionnel).



4. Interactivité, quelles sont les causes et les conséquences d'un choix, d'une action du joueur.

→ Comme dis plus haut, le joueur pourra toujours revenir en arrière dans la navigations des menus. Par contre une fois en jeu, les actions du joueur auront une conséquence directe sur le résultat final de la partie (Si il trouve une paire ou pas.).

→ Les joueur interagiront entre eux lors de la partie : ils pourront voir qui fait quoi, quels sont les scores des autres joueurs et à qui est le tour de jouer :



Interface du jeu pendant la partie.

5. Difficulté

→ La difficulté de la partie se résume au nombre de joueurs pour le moment. D'autres facteurs de difficulté (comme le nombre de cartes) pourront être mis en place plus tard.

6. Récompenses du joueur

→ La seule récompense pour le joueur est le tableau de score a la fin de la partie qui affiche le gagnant ainsi qu'un classement des autres joueurs en fonction des scores de la partie :



Tableau de fin de la partie.