

# Fichier spécification-V1.0.0

---

Le document ci-dessous présente les spécifications de notre projet de 1000 bornes adapté pour l'école spécialisée du Château. Le thème de notre projet étant assez large et après discussions avec l'enseignante Mme Collavizza ainsi que Mlle Camilleri nous avons décidé de remanier un peu le thème du jeu et de changer quelque concept pour le rendre à la fois plus attrayant pour notre publique tout en apportant des informations éducatives. Il est à noter que certains éléments de cette spécification sont sujets à modification et seront fixés lors du rendez-vous déjà pris avec la responsable de l'école spécialisée du Château.

## Scénario d'utilisation

Nous nous adressons ici principalement à des enfants de 11-12 ans (classe de CM2) qui présentent une déficience visuelle. Néanmoins, ce scénario est tout à fait valable pour un enfant aveugle (faisant également partie de notre public cible) grâce à la synthèse vocale SIVOX. Nous attendons une réponse de l'école spécialisée du Château pour savoir exactement les besoins de ce qu'elle nomme troubles de la santé.

Le jeu pourra se jouer à la fois au clavier (en suivant les contraintes IHM, décrites sur le moodle), mais également à la souris. Cependant nous privilégierons l'utilisation du clavier plutôt que de la souris.

### Scénario

Je suis un enfant de 12 ans présentant une déficience visuelle. Je veux jouer au jeu Mille Bornes (nom du jeu non défini). Je peux regarder la règle du jeu avant de lancer la partie en cliquant sur le bouton « règle » du menu. Cela m'amène à un autre écran présentant des d'une part les interactions avec l'interface (les touches du clavier) ainsi que la façon de jouer. Je peux passer d'un écran de règle à un autre grâce au flèche directionnel ou aux boutons suivant et précédent.

Une fois les règles finies je peux revenir au menu et lancer la partie. Une brève introduction me raconte le scénario du jeu et j'accède à l'écran de la partie.

Sur cet écran je peux voir deux bateaux (1 pour moi et 1 pour mon adversaire), des cartes ainsi qu'un espace m'indiquant mon « Statut » cela me permet de voir si mon bateau est endommagé ou si je possède une immunité.

Au fur et à mesure de la partie (tour par tour), mon bateau avance sur la barre qui se trouve en haut de l'écran, cela me permet de me situer par rapport à mon adversaire et mon objectif. Je vois également apparaître des informations et entends des sons selon le pays le plus proche de mon bateau. Par exemple j'ai pu entendre une flute et un bruit de serpent lors de mon passage

près de l'Inde j'ai donc appris que l'Inde possédait des charmeurs de serpents (Mot prononcé par synthèse vocale).

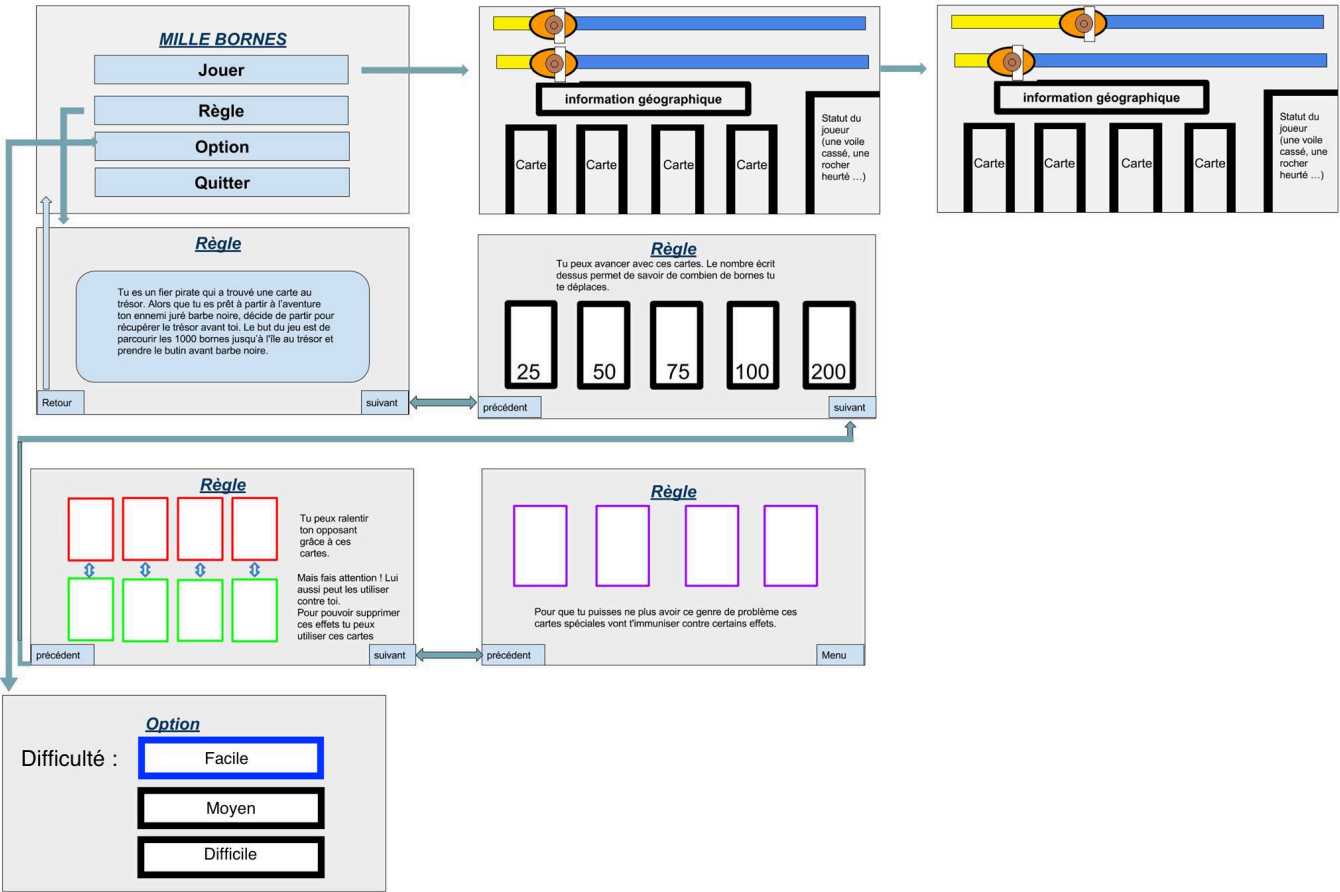
Si je ne sais pas quoi jouer, je peux toujours appuyer sur la touche F2 qui va jouer la meilleure carte à ma place. Je peux également réaccéder aux règles en appuyant sur F1.

À chaque fois que je sélectionne une carte avec les touches du clavier, son nom est clairement énoncé.

De plus une fois l'action choisie je peux entendre différents bruitages correspondant à celle-ci.

Maquette

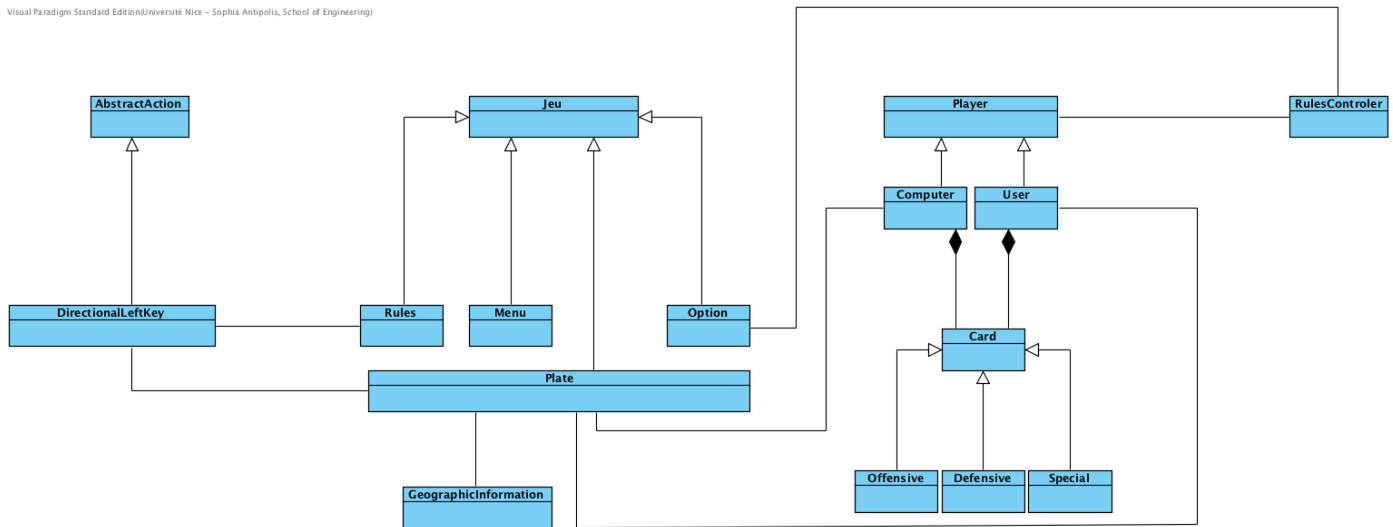
Ci-dessous vous pouvez voir une maquette simplifiée de l'interface et des différents liens entre chaque menu.



# Modèle de classe

Ci-dessous vous pouvez trouver le modèle de classe primitif de notre projet. Par souci de lisibilité nous n'avons pas mis toutes les « touches » qui dérivent de `AbstractAction`.

Visual Paradigm Standard Edition/Université Nice – Sophia Antipolis, School of Engineering)



## Planning de réalisation

Étant donné les compétences du groupe nous avons décidé de travailler en binôme sur chaque tâche en nous répartissant les sous-tâches et en alternant les binômes.

Le développement va se dérouler en deux phases. Une première jusqu'au 21 avril va nous permettre de livrer un produit fonctionnel pour l'enfant, mais ne présentant pas encore toutes les fonctionnalités du jeu. La deuxième phase consiste à finir l'implémentation de toutes les fonctionnalités ainsi que de rendre le jeu plus attrayant aux yeux de l'enfant en travaillant surtout sur les effets sonores et l'aspect narratif du scénario du Jeu.

Semaine	Thibaut T	Antoine	Thibaut G	Xiaohan
8	Réflexion sur la stratégie du computer + Début de codage Card	Réflexion sur la stratégie du computer + Début de codage Card	Définition de la chartre graphique (Logos utilisé, design des cartes...)	Définition de la chartre graphique (Logos utilisé, design des cartes...)
9	Codage Card + Offensive, Defensive et SpecialCard + Debut Codage Rules Controller	Codage GeographicInformation	Codage Card + Offensive, Defensive et SpecialCard + Debut Codage Rules Controller	Codage GeographicInformation
10	Codage RulesController	Codage RulesController	Codage du Menu + Codage Rules (frame)	Codage des Options + Codage Rules (frame)
11	Codage Player + Codage User	Codage Player + Codage Computer	Mis en place élément Plate	Mis en place élément Plate
12	Plate	Implémentation clavier dans toutes les fenêtres sauf Plate	Implémentation clavier dans toutes les fenêtres sauf Plate	Plate
13	Fin Plate + Test intégration	Implémentation Clavier Plate	Fin Plate + Test intégration	Implémentation Clavier Plate
14	Test intégration	Test intégration	Test intégration	Test intégration
15	Semaine de secours	Semaine de secours	Semaine de secours	Semaine de secours

16	Démonstration	Démonstration	Démonstration	Démonstration
17	Prise en compte du feedback + Travail sur l'ergonomie	Prise-en compte du feedback + Intégration des fonctionnalités avancées	Prise en compte du feedback + Travail sur l'ergonomie	Prise-en compte du feedback + Intégration des fonctionnalités avancées
18	Intégration des fonctionnalités avancées	Travail sur l'ergonomie	Travail sur l'ergonomie	Intégration des fonctionnalités avancées
19	Test intégration	Test intégration	Test intégration	Test intégration
20	Evaluation	Evaluation	Evaluation	Evaluation
21	Démonstration	Démonstration	Démonstration	Démonstration