

Bilan de la visite à Clément Ader

I) Introduction

Suite à cette visite à Clément Ader nous avons pu comprendre plus facilement les difficultés auquel les déficients visuels étaient soumis. Nous sommes essentiellement restés avec les élèves de l'école du château puisque notre jeu était adapté à ces enfants en particulier.

II) Résumé des avis récoltés par les enfants

Point positif :

- Le jeu est amusant et simple à comprendre.
- Pour la plupart des élèves la prise en main du gameplay est assez intuitive une fois les règles et les contrôles expliqués.
- Les graphismes sont jolis et plaisent aux utilisateurs.

Point négatif :

- Nous avons trouvé un bug sur une carte du jeu. Lors de l'appui sur la touche F2 pour avoir des informations sur cette dernière la synthèse vocale n'a pas du tout donné la bonne description (carte tempête → cette carte permet d'esquiver un récif).
- Le bateau adverse n'attaque pas le joueur. De ce fait les enfants étaient heureux de jouer mais la simplicité du jeu était un peu dérangeante.
- La voix de la synthèse vocale n'aide pas forcément à bien comprendre les cartes. On pourrait changer la synthèse par une voix de pirate !
- Un élève avait le réflexe d'appuyer sur "échap" plutôt que de re-appuyer sur espace pour revenir à son jeu. Le problème est qu'il a dû recommencer le jeu depuis le début à cause de ce mauvais réflexe.
- Il y a présence d'un petit bug d'affichage lorsqu'on joue sur grand écran. Le bateau, arrivé à une certaine distance était coupé.
- Il faut prévoir plus de couleurs différentes pour les cartes ainsi que pour le sélecteur. En effet ce dernier étant tout le temps rouge l'élève qui a du mal à voir cette couleur ne peut pas jouer.

III) Perspective d'amélioration :

Au vue des points négatifs vu lors de notre visite nous avons décidé d'améliorer en priorité les points suivants :

- Mettre en place une I.A.
- Changer les couleurs pour que tout les élèves puissent jouer convenablement.
- Faire en sorte que la touche "échap"
- Travailler sur la diction de la synthèse vocale
- Rajouter une ambiance sonore.

Il reste toutefois plusieurs fonctionnalités du jeu à intégrer tel que :

- Le rajout de niveaux de difficultés pour pouvoir s'adapter à tout types de personnes.
- Le rajout d'un mode multijoueur permettant à 2 élèves de jouer l'un contre l'autre.