

Projets DeViNT 2016 : Évaluation croisée

Ce formulaire sert à déterminer si le jeu que vous testez est fonctionnel pour ensuite l'ajouter (ou non) au site des projets DeViNT. Le projet que vous testé a en principe réussi son test d'intégration, vous devez donc pouvoir le lancer.

Nom du jeu

1. Fonctionnement

Le jeu se déroule-t-il sans soucis (oui/non) ?

Oui

Si non, quels sont les problèmes ?

Ce jeu possède-t-il tous les raccourcis obligatoires ?

F1 pour l'aide générale : F1 n'est pas encore implémenté

F2 pour l'aide détaillée : Oui

F3 pour changer le jeu de couleurs pré-définies : Oui

F4 pour changer les tailles de polices de caractères pré-définis : Oui

F5 pour changer le niveau de sonorisation de la synthèse vocale : Le raccourci existe mais ne change pas le son

F6 pour changer le pointeur de la souris

: Absent, choix volontaire sur conseil des élèves

La description du jeu fournie dans info.xml et visible dans Listor est-elle pertinente (oui/non) ?

Si non, proposez une meilleure description.

A modifier : le jeu s'adresse aux non-voyants. Possibilité de changer la phrase de description car on peut croire que c'est des mini-jeu autour du thème du trivial poursuit alors que c'est un trivial poursuit avec des mini-jeux

2. Adéquation au public déficient visuel

Quel type d'utilisateur pourrait utiliser ce jeu ?

Des personnes malvoyantes de bas -âge. Après avec la difficulté des questions cela pourrait s'adresser à des personnes avec plus de maturité mais le gameplay est peut être moins ludique pour des personnes âgées.

Déficient visuel à basse vision : Oui.

Déficient visuel à champ de vision restreint : oui.

Aveugle : non.

Que pensez-vous de l'aide sonore pour les utilisateurs déficients visuels (trop présente, correcte, insuffisante ...) ? Donne-elle suffisamment d'informations aux utilisateurs, sinon, quelle information manque ?

Synthèse vocale correcte. Les instructions vocales non demandées par l'utilisateur sont suffisantes. Par contre la touche F2 pourrait parfois apporter un peu plus de détails par exemple quand on fait 2 avec le dé la synthèse dit automatiquement « tu as fait 2 » et si on appuie sur F2 la synthèse répète « tu as fait 2 » ; la touche F2 pourrait apporter une information supplémentaire comme « tu as fait 2, tu dois avancer de deux cases ».

Si ce jeu est proposé pour les aveugles, que pensez-vous que l'aide sonore pour ce public ?
Pas proposé pour les aveugles.

Pensez-vous que la taille de la police et des icônes est adaptée aux utilisateurs?
Oui , le jeu ne demandant pas nécessairement de reflexes ou autre l'utilisateur a le temps d'explorer l'écran avec son regard.

Pensez-vous que les contrastes et les couleurs sont adaptés aux utilisateurs?

Dans mes souvenirs , certains mal-voyant préféraient les couleurs pastels, elles sont présentes. D'autres couleurs plus flashy sont disponibles.

Jouabilité

Quelle est la durée d'une partie (min, max, moyenne) ?

Il y a une petite astuce à comprendre pour le déplacement : une fois compris la partie est assez rapide . Cependant si on répond bien , le niveau de la prochaine question augmente ce qui rallonge un peu la partie. (C'est un jeu multijoueur) Je dirais que la partie moyenne d'une partie est de 3 minutes. Quand il y aura plus de questions (projet en cours) une partie pourra durer 10 minutes je pense.

Ce jeu vous paraît-il assez fourni, dans le sens où on ne s'ennuie pas en jouant (par exemple, s'il s'agit d'un quizz, il y a beaucoup de questions, s'il s'agit d'un jeu de plate-forme, les obstacles sont variés, ...)

Toutes les questions ne sont pas encore dans le jeu je n'ai donc pas pu tester cette partie-là. Néanmoins l'idée d'une question sur les instruments est bonne. J'aurais peut-être souhaité un autre type de mini-jeu ou question pour varier encore plus.

Quelle est la re-jouabilité de ce jeu ? Une fois la partie finie, a-t-on envie de recommencer ?

Les parties sont (seront) assez longue, je pense que les joueurs pourront faire 1 ou 2 parties d'affilés. Faire plus de questions ou un autre type de jeu amènerait les gens à revenir jouer plus souvent.

Quels types de contrôles sont utilisés dans ce jeu (clavier, souris, autre) ?

Clavier : OUI

Souris : NON

Ce jeu possède-t-il un système de score ?

Oui, accessible en pleine partie. Un score en fin de partie serait intéressant pour comparer le score de chacun des joueurs.

Synthèse

Pensez-vous qu'il faille sélectionner ce jeu comme projet DeViNT 2016 ? Expliquer en deux mots pourquoi.

Oui, c'est un jeu qui visuellement est facile à comprendre, d'autant plus que l'utilisateur à le temps de balayer l'écran avec ses yeux. Le principe du jeu repose sur un grand classique le Trivial Pursuit.

IMPERATIF : de mettre à jour la base de donnée des questions pour que le jeu soit vraiment intéressant .

Attention : on peut « tricher » en prenant plusieurs fois le même « bigPoints ».

Retour sur les corrections

Quelles sont les corrections que les membres du projet sous test vont apporter ?

- 1) Plus de question
- 2) Corriger le « bug de la triche » mentionnait plus haut
- 3) Si le temps, ajouter des petites explications pour la touche F2

NB : Le groupe rencontre un problème de git, capacité maximale atteinte. Ce sera donc compliqué d'ajouté de nouvelle question malheureusement.