

# Scénario

Ce document permet de savoir dans quelle voie nous allons-nous engager pour présenter notre jeu aux élèves de Clément Ader. Et comment nous voyons cette visite comme une opportunité pour améliorer notre projet.

Tout d'abord nous allons les saluer, leur demander s'ils sont en forme, tout en essayant de créer un lien de confiance avec l'élève. Après cette phase on peut donc discuter avec lui et lui demander quel est son handicap, pour pouvoir être plus alerte des problèmes qu'il pourrait rencontrer durant la phase de jeu.

Pour une explication plus claire et plus accessible que l'aide proposée par notre jeu, nous leur expliquerons les règles du jeu de manière concise à l'oral, et à l'aide de captures d'écrans (cf annexe).

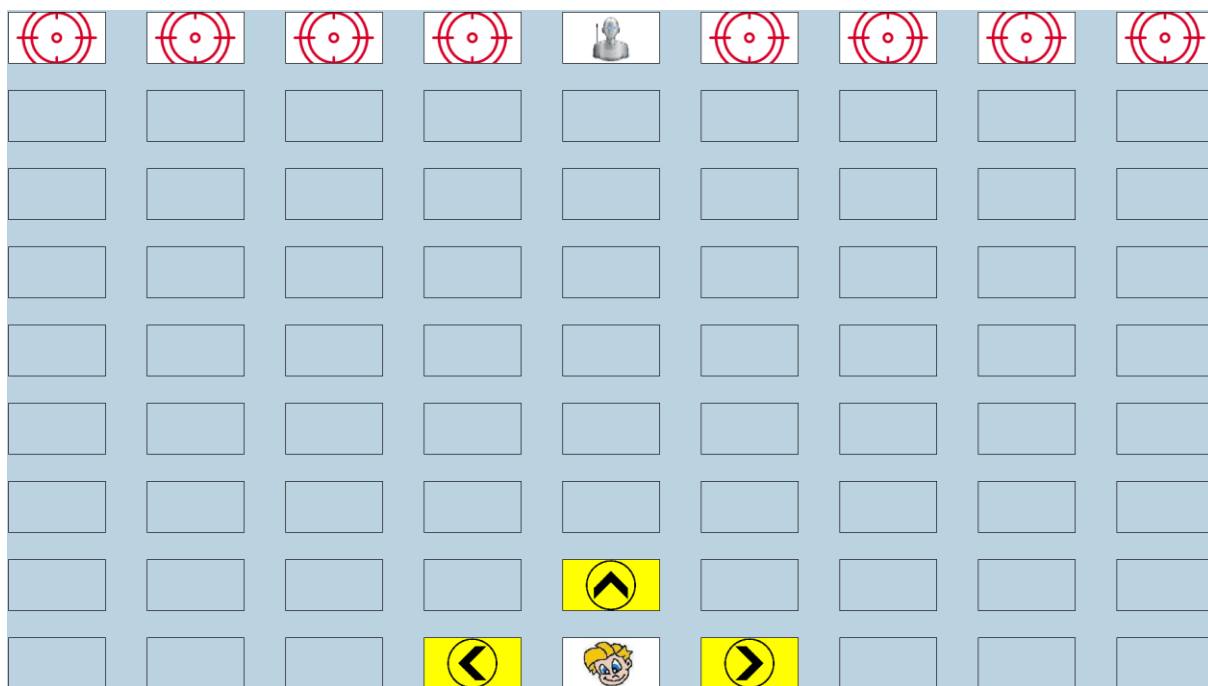
Nous expliquerons que les grandes étapes de notre jeu en suivant le script ci-dessous. "Aujourd'hui le jeu qu'on va te présenter s'appelle Labyrinthe Mystère, c'est un jeu de plateau qui se joue à 2 joueurs, un joueur est placé en haut et l'autre en bas du plateau. Le but du jeu est d'atteindre la ligne marquée par des cibles. Pour ce faire à chaque tour tu disposeras d'une action qui est : soit tu te déplaces (à l'aide des flèches directionnelles) soit tu poses un mur (à l'aide de la souris). Les pions ne peuvent donc pas traverser les murs, ce qui te permettra de ralentir ton adversaire. Maintenant que tu connais tous les rudiments du jeu je te laisse essayer, sauf si tu as des questions."

Toutes ces explications seront appuyées par des captures d'écrans du jeu (cf annexe). Ces captures d'écrans nous permettront de résumer toutes les possibilités et donc de pouvoir expliquer sur papier à un élève qui aurait une quelconque difficulté à comprendre une situation.

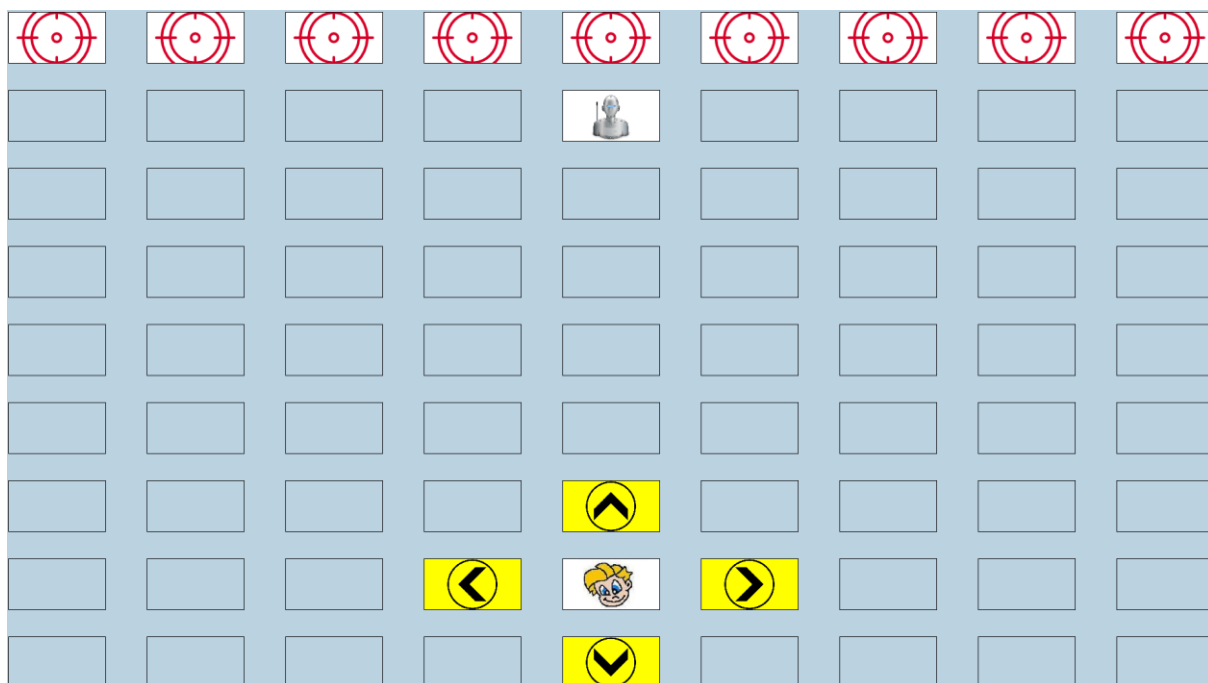
Pour la première partie il sera préférable de faire jouer l'élève contre le "bot" de niveau facile, de cette manière l'élève pourra donc se familiariser avec l'interface du jeu et les différentes actions disponibles. Et on pourra lui expliquer tous les possibilités qui lui sont offertes. Sachant que notre jeu est de type tour par tour, l'élève aura tout le temps qu'il faut à chaque tour pour réfléchir à ce qu'il veut faire, sans avoir la pression que provoque une autre personne jouant après lui.

Pour avoir les meilleurs retours possibles, nous avons pensés à faire rejouer l'élève (s'il le désire bien évidemment) contre le "bot" de niveau moyen ou contre un de ses camarades qui aura déjà fait une partie. Ceci nous permettra de voir les réactions des élèves, de voir si notre jeu est trop complexe ou s'il faut rajouter plus d'aides pendant la partie. Pendant qu'ils jouent nous essaieront de ne rien dire pour observer ce qu'il faudra améliorer afin que les élèves aient une expérience de jeu optimale quand on ne sera pas là.

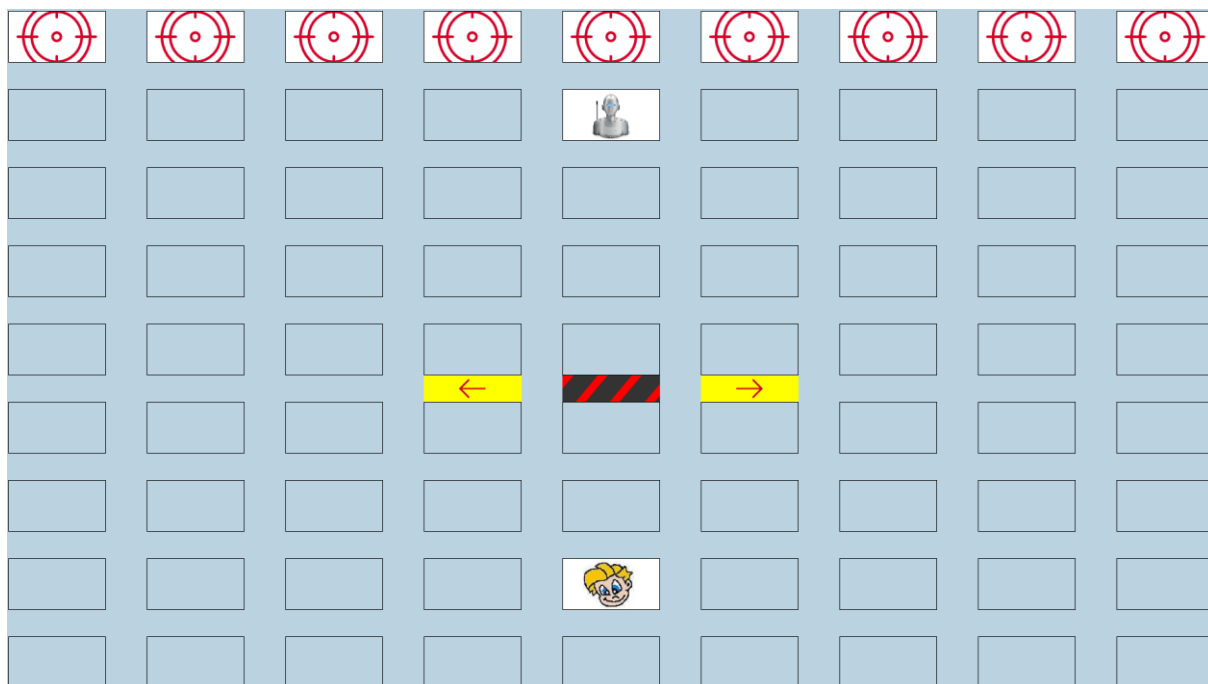
# Annexe



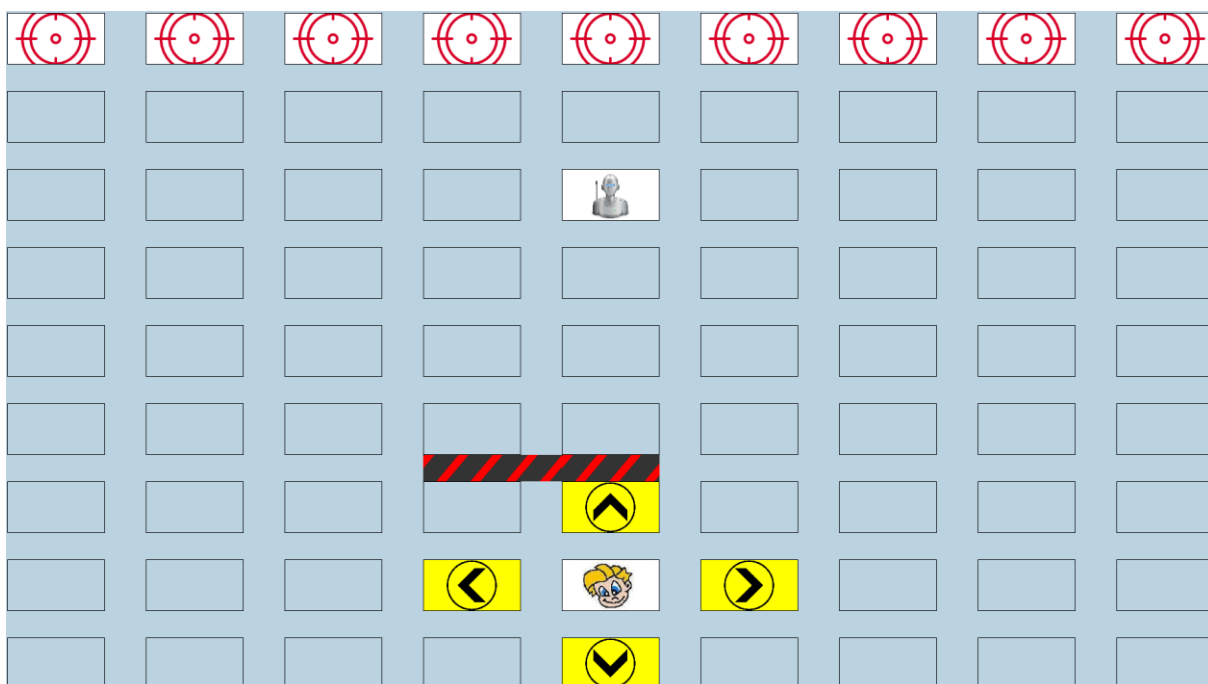
*Vu global du jeu*



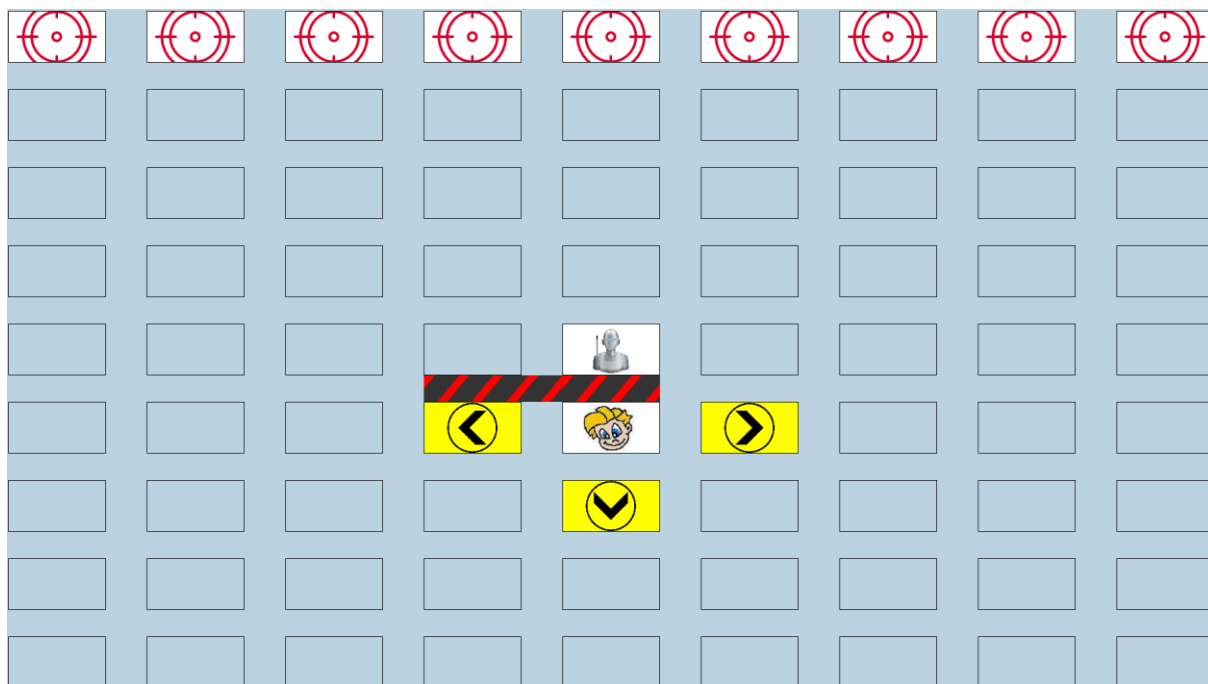
*Déplacement effectué*



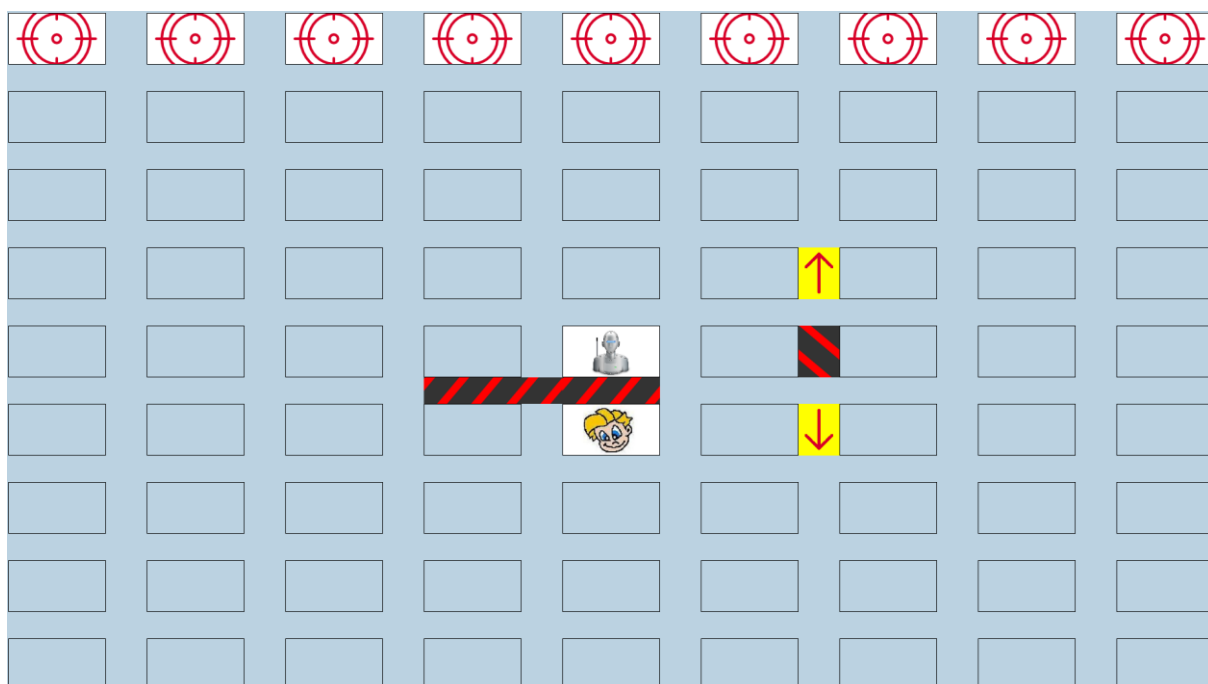
*Poser un mur*



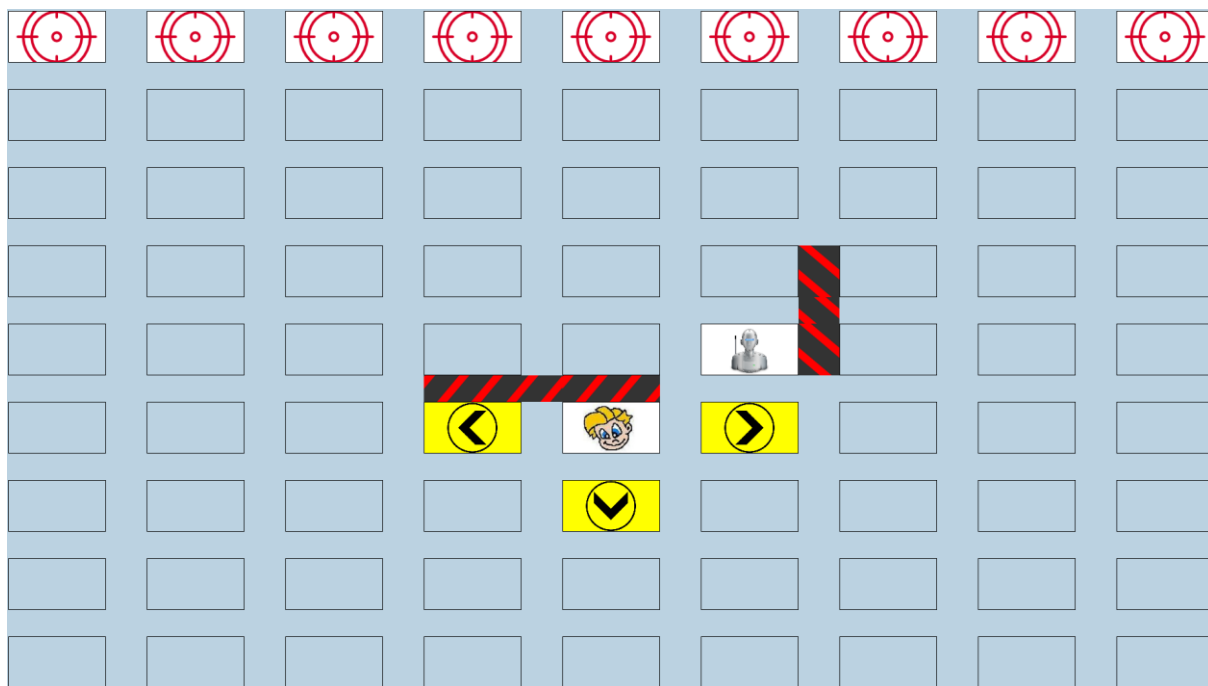
*Mur complet*



*Bloqué*



*Mur vertical*



*Mur vertical complet*