



Projet : Jeu pédagogique en Flash
Cahier des charges

Référence du document	Cahier charge.doc	version	
Auteurs création	Sami Ben Hassine Fares Nabi	Date de création	23/03/2006 14:33:00
Auteur modification		Date de modification	

- I) INTRODUCTION2**
 - A) PRESENTATION DU PROJET2
 - B) ARCHITECTURE FONCTIONNELLE2
- II) LES FONCTIONS.....2**
 - A) MODELE GENERAL DES FONCTIONS2
 - B) DESCRIPTION DES PRINCIPALES FONCTIONS2
 - 1) FONCTIONNALITES PEDEGOGIQUES 2**
 - 2) FONCTIONNALITES LUDIQUES..... 2**
 - 3) FONCTIONNALITES ERGONOMIQUES..... 3**
 - C) DESCRIPTION DETAILLEE DE L'ENSEMBLE DES FONCTIONS3
 - 1) MENU PRINCIPAL..... 3**
 - 2) INTERFACE DU JEU 4**
 - 3) DEROULEMENT DU JEU 5**
 - D) CRITERES D'ACCEPTABILITE ET DE RECEPTION5
- III) CONTRAINTES5**
 - A) CONTRAINTE DE DELAIS5
 - B) CONTRAINTES TECHNIQUES.....5
- IV) DEROULEMENT DU PROJET6**
 - A) PLANIFICATION6
 - B) RESSOURCES DE L'ENTITE MAITRE D'OUVRAGE6



I) INTRODUCTION

A) PRESENTATION DU PROJET

La photographie est un art avec ses propres règles et critères. Son apprentissage demande donc un certain temps, un investissement personnel et l'usage de toutes les ressources disponibles.

Dans ce contexte, nous nous proposons de réaliser un nouveau média d'apprentissage : un simulateur pédagogique de photographie sous Flash. Ce simulateur aura comme objectif d'inculquer au joueur, sous forme ludique, le respect de certaines règles esthétiques du sixième art.

B) ARCHITECTURE FONCTIONNELLE

Destiné aux étudiants de l'UV IC03 en premier lieu, le jeu doit être conçu comme un outil pédagogique pouvant servir comme support de cours de l'UV IC03. Dans un second temps, le jeu sera disponible sur le site rendezvouscreation.org, il devra donc respecter certaines règles d'évolutivité et de portabilité.

II) LES FONCTIONS

A) MODELE GENERAL DES FONCTIONS

- Présenter au joueur une interface d'entrée dans le jeu.
- Expliquer au joueur sa première mission: quelle règle d'esthétique devrait-il prendre en compte.
- Présenter une scène au joueur.
- Mettre en évidence des éléments importants de la scène en les surlignant. Le joueur sera donc guidé, mais aura la liberté de prendre la photo tel qu'il le souhaite.
- Photographier par un clic de souris, avec possibilité de zoom et de faire une rotation.
- Attribution d'une note au joueur en fonction de la correspondance entre les critères de sa photo et la mission courante.
- Présenter une nouvelle mission si le joueur réussit.
- Après un certain nombre de missions, attribuer une note finale au joueur.
- Présenter au joueur les photos qu'il a prises dans un album photo à la fin de la partie.

B) DESCRIPTION DES PRINCIPALES FONCTIONS

1) FONCTIONNALITES PEDEGOGIQUES

- Comprendre les règles d'esthétique de la photo.
- Réussir à respecter ces mêmes règles dans une situation réelle de prise de photos.
- L'utilisateur aura une note en fonction de la photo qu'il a prise, plus il améliorera sa technique plus il aura une meilleure note.

2) FONCTIONNALITES LUDIQUES

- Accomplir des missions permettra de passer à d'autres niveaux.
- Affichage d'un album photo des photos réalisées à la fin du jeu pour que le joueur puisse garder une trace de son parcours.



Projet : Jeu pédagogique en Flash Cahier des charges

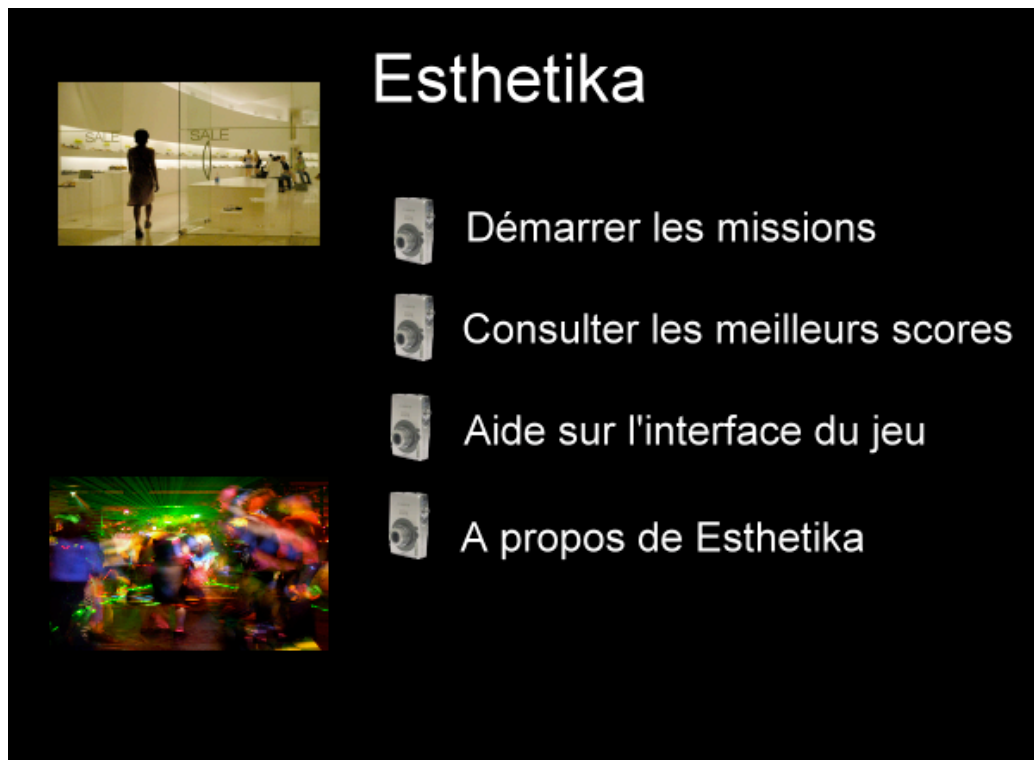
- Chaque scène sera accompagnée par une musique d'ambiance pour offrir plus de convivialité et d'immersion au joueur.

3) FONCTIONNALITES ERGONOMIQUES

- Jouabilité simplifiée pour que l'utilisateur puisse utiliser l'application instantanément.

C) DESCRIPTION DETAILLEE DE L'ENSEMBLE DES FONCTIONS

1) MENU PRINCIPAL



Représentation préliminaire du menu de démarrage¹

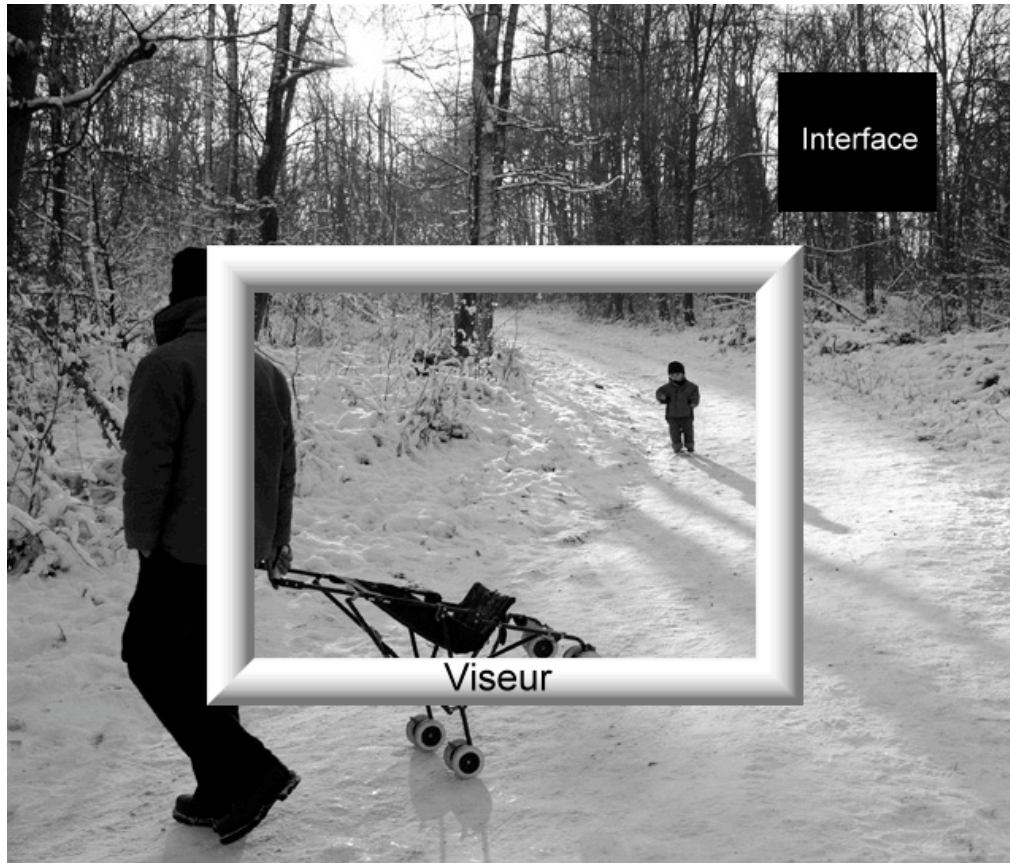
Le joueur sera présenté avec une première interface qui lui propose de commencer à jouer, de consulter les anciens scores enregistrés et de voir une page d'aide. Le joueur appuie sur le bouton démarrer. Une mission lui est alors confiée avec explication succincte, puis une scène lui est présentée.

L'interface d'entrée présentera une page d'aide rapide pour que le joueur sache à quoi s'en tenir. L'utilisateur pourra appeler la page d'aide à chaque instant en appuyant sur le bouton F1.

¹ Photo du site <http://www.utc.fr/~nesposit/>



2) INTERFACE DU JEU



Représentation sommaire de l'interface du jeu²

Le curseur de la souris se transforme en viseur en le déplaçant sur l'interface du jeu.

L'interface de la manipulation de l'appareil photo sera placée en haut à droite et n'aura pas d'arrière-plan, elle sera transparente. Elle comportera 4 boutons et les fonctionnalités suivantes :

- Possibilité d'effectuer un zoom avec 2 boutons
- Possibilité de choisir une position horizontale ou verticale du viseur de l'appareil photo.
- Le pivotement s'effectue avec les 2 autres boutons.
- Utilisation de la souris pour capturer l'image : un seul click suffira.
- La molette de la souris servira à zoomer/Dézoomer, le bouton gauche à tourner la photo.
- Le joueur pourra également déplacer le curseur et appuyer sur le bouton, il pourra aussi utiliser des raccourcis clavier.

Quand le joueur essaie d'effectuer une rotation toute la photo sera tournée et non pas uniquement le viseur, ceci correspond à la réalité puisque le photographe retourne sa tête quand il pivote son appareil.

Le joueur pourra déplacer son viseur librement dans la scène, il effectuera une photographie par un simple clic de souris.

² Photo du site <http://www.utc.fr/~nesposit/>



Projet : Jeu pédagogique en Flash

Cahier des charges

Lorsqu'il déplacera sa souris sur certains objets, ces objets seront mis en évidence par un soulignement et une information rapide lui indiquant la nature de l'objet dans la scène (est-ce le sujet principal ou un sujet secondaire ?).

3) DEROULEMENT DU JEU

Chaque mission comportera un objectif (la règle esthétique à respecter) et un certain nombre de photos à prendre.

Le joueur recevra une note sous forme simplifiée du type A, B, C, D, E et F pour chaque photo effectuée. Une moyenne sera ensuite attribuée par règle. Si la moyenne est supérieure à D, le joueur peut continuer et une nouvelle règle est exposée. Sinon le joueur aura à recommencer le jeu.

Concernant les règles d'esthétiques incorporées :

- Règles des tiers (trois photos à prendre) : placer un horizon sur la ligne de tiers du bas, placer un visage sur un point fort, placer plusieurs objets sur les points forts et les lignes de tiers.
- Mise en valeur du sujet (deux photos à prendre) : diriger le regard vers le centre, diriger le mouvement vers le centre.
- Cadrage (deux photos à prendre) : faire un cadrage plutôt serré, fermer l'image.
- Géométrie (trois photos à prendre) : respecter l'horizon, incliner pour dynamiser l'image, placer une ligne directrice que la diagonale du Z.
- Plans (trois photos à prendre) : juxtaposer les plans, intégrer un premier plan, donner de la profondeur.
- Contrastes (deux photos à prendre) : jouer sur les contrastes de lumière, jouer sur les contrastes de couleur.

Les scènes seront fournies par M. Nicolas ESPOSITO. L'expertise en matière de photographie numérique sera également de l'essor de M. Nicolas ESPOSITO.

D) CRITERES D'ACCEPTABILITE ET DE RECEPTION

- Conformité des contenus par rapport aux documents fournis par M. Nicolas ESPOSITO.
- L'application devra être facilement évolutive, car elle sera peut-être reprise par d'autres étudiants de l'UTC. La programmation doit donc suivre des règles strictes.

III) CONTRAINTES

A) CONTRAINTE DE DELAIS

Début du projet : 15 mars 2006

Réunion de validation 1 : 28 avril 2006

Réunion de validation 2 : 12 mai 2006

Fin du projet : 2 juin 2006

B) CONTRAINTES TECHNIQUES

Optimisation de l'animation pour des postes clients ayant la configuration suivante :

- Résolution écran 800x600.
- Navigateur : n'importe quel navigateur supportant Flash Player 8.



IV) DEROULEMENT DU PROJET

A) PLANIFICATION

- 14 avril : Etude technique et prototype.
- 28 avril : Réunion de validation (1/2).
- 12 mai : Réunion de validation (2/2).
- 19 mai : Tests auprès des utilisateurs.
- 2 juin : Date de remise du projet.
- 9 juin : Soutenance devant le jury.

B) RESSOURCES DE L'ENTITE MAITRE D'OUVRAGE

Maître d'ouvrage : Nicolas ESPOSITO.

Conception : Sami BEN HASSINE et Nabi FARES.

Date :

Signature du chef de projet

Signature du maître d'ouvrage