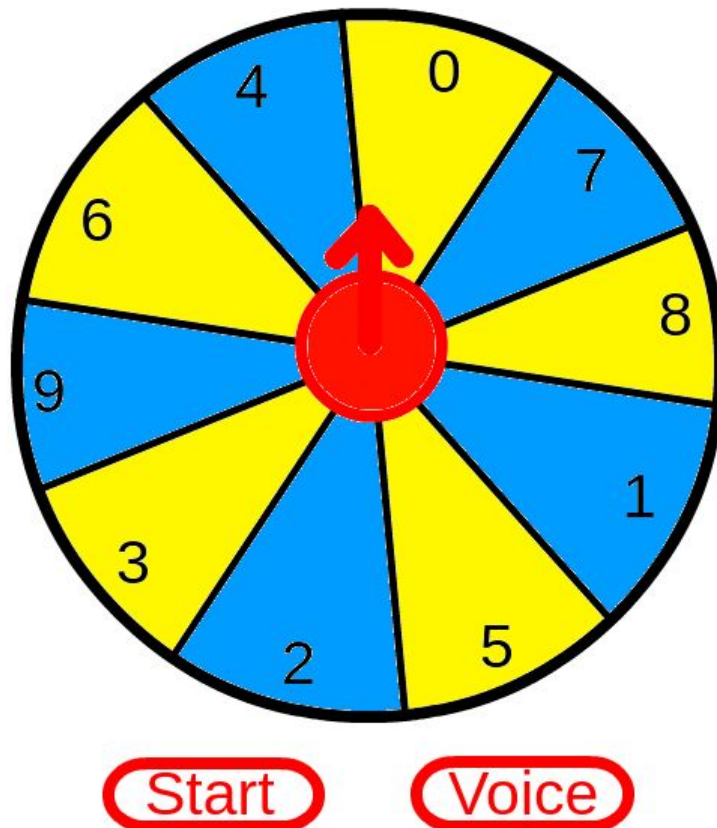


Auteurs : Feng DING(df309328) Zhengqin YAN(yz407784)

Titre du sujet : Lancer une roue de loterie (Jeu)

DESCRIPTION

Le but de ce sujet est de développer un jeu pour les smartphones Android. Le jeu se joue sur une roue de loterie contenant 10 parties numérotées de 0 jusqu'à 10. La règle de ce jeu est que nous lançons la roue de loterie et qu'elle commence à tourner. Quand elle s'arrête, nous enregistrons le numéro vers lequel la flèche rouge pointe.



Utilisateurs cibles : Toutes les personnes disposant d'un téléphone Android.

Dispositif : Samsung Galaxy Note3 (Android 4.4.2)

Tâche(s) à réaliser avec l'application :

Dans notre application, l'utilisateur a une seule tâche, c'est de lancer la roue pour gagner le numéro le plus grand. Une fois la roue est lancée, elle s'arrête par lui-même.

Les actions dans ce jeu:

- Lancer la roue
 - Taper sur le bouton "Start"
 - Taper sur le bouton "Voice" et ensuite dire "Start"
 - Glisser la roue (la gestion soit en cercle[suivre la forme de la roue], soit en ligne)

- Choisir la vitesse [La vitesse (ou le temps de roulement) dépend de la force de lancement]
 - Appuyer le doigt sur le bouton “Start” à fin d’accumuler la force de lancement. (Il y aura une barre de la puissance qui apparaît)
 - Glisser la roue avec le doigt, la distance de glissement décide la force de lancement. (Il y aura une barre de la puissance qui apparaît)
 - En cas de l’instruction vocale, la force de lancement sera par défaut.

Techniques d'interaction envisagées pour cette application :

- **Bouton**
Taper sur le bouton “Start”, le bouton “Voice”
- **Touch(drag)**
Appuyer le doigts sur une partie de roue et la glisser pour lancer la tourne. La force (la vitesse ou le temps de roulement) peut être contrôler par la distance de glisse.
- **Reconnaissance vocale**
Dire “Start”

Scénario(s) décrivant comment les utilisateurs cibles réalisent la tâche avec l'une et l'autre des techniques d'interaction :

Pricipal acteur : Utilisateur

Application

Roue de loterie

Précondition : L’application est lancée

<p>1. L’application indique que la roue est prête à se lancer.</p> <p>2. L’utilisateur appuie sur le bouton “Start” 2_1. L’application affiche une barre de la force qui s’accumule. 2_2. L’utilisateur lâche son doigt du bouton.</p> <p>3. La roue commence à tourner à une vitesse correspondant à la force de lancement.</p> <p>4. Après quelques instants, la roue se ralentit et ensuite s’arrête.</p> <p>5. L’application affiche le numéro vers lequel la flèche pointe.</p>	<p>2_a. L’utilisateur met sont doigt sur la roue et la glisser. 2_a_1. L’application affiche une barre de la force qui s’accumule. 2_a_2. L’utilisateur lâche son doigt de la roue.</p> <p>2_b. L’utilisateur tape sur le bouton “Voice”. 2_b_1. L’utilisateur dit “Start”. 2_b_1_a. La force de lancement est mise par défaut. 2_b_1_b. L’application ne reconnait pas ce que l’utilisateur a dit. Retournons à étape 1.</p>
--	--

Postcondition: L’application est prête pour le prochain lancement.

Hypothèse sur laquelle des techniques serait la plus efficace/appréciée/... pour/par les utilisateurs cibles:

1. La modalité tactile sera la plus efficace à utiliser
2. Le temps de réalisation de la tâche par la modalité tactile sera plus court que le temps de réalisation de la tâche par la modalité vocale
3. Les utilisateurs n'auront pas de mal à prendre en main l'application

Justification de cette hypothèse:

Il existe de nombreuses applications de type lance la roue sur le marché. Celles-ci sont généralement utilisées avec des modalités tactiles avec quelques variations parfois comme le "Touch" simple ou le "Drag". Il faut beaucoup de temps reconnaissance vocale par l'application. C'est pourquoi, nous émettons les hypothèses au-dessus.