

# Techniques d'Interaction Multi-Modalités

SORIANO Thibaut & ROLLIN Antoine

## Mini Yams

### Description

Le Yams se joue avec 5 dés et se finit une fois que le joueur a effectué au maximum 3 lancers, l'objectif étant de réaliser le plus gros score possible avec les dés. Le joueur a le choix de reprendre tous ou une partie des dés à chaque lancer, selon son gré, pour tenter d'obtenir un meilleur score. A la fin de la partie, la somme des valeurs des dés présents sur la piste est calculée, c'est le score du joueur.

### Utilisateurs ciblés

L'application sera destinée à tous les utilisateurs qui disposent d'un smartphone ou d'une tablette android.

### Techniques d'interaction

Sélection des dés avec un toucher classique.

Lancer les dés avec :

- secousse de l'appareil
- bouton (toucher classique)
- slide/balayement

## Scénarios

Le joueur peut se trouver chez lui, comme à l'école ou encore dans les transports en commun. Il a besoin de pouvoir tenir le téléphone de façon à voir distinctement l'écran.

- Il lance une nouvelle partie de Mini Yam's, il voit la piste contenant les 5 dés.
- Il utilise la technique d'interaction de son choix (secousse, bouton, slide) afin de lancer les dés pour son premier lancer.
- Il obtient trois dés de valeur 4, et deux dés de valeur 1.
- Il choisit donc de conserver les dés de valeur 4, en les sélectionnant pour les bloquer.
- Il utilise à nouveau la technique d'interaction de son choix pour lancer les dés pour son deuxième lancer.
- Il obtient un dé de valeur 5 et un dé de valeur 2, parmi les deux dés qu'il vient de relancer.
- Il conserve le dé de valeur 5.
- Pour son troisième lancer, il obtient un 3.

A la fin de ses trois lancers, sa partie est terminée, son score sera égal à la somme des valeurs des 5 dés ( $4*3 + 5 + 3 = 20$  points).

## Hypothèse sur la préférence des utilisateurs (+ justification)

Nous pensons que l'interaction préférée des utilisateurs sera le lancer de dés avec le bouton parce que c'est simple, rapide et intuitif.

Le slide est également une action intuitive parce qu'elle s'apparente au mouvement réel de lancer de dés. Néanmoins, c'est une action qui demande légèrement plus de temps que l'utilisation du bouton.

Le lancer de dés avec secousse demande à l'utilisateur un effort (léger) de mouvement de bras et nous pensons qu'il n'est pas prêt à répéter cette action un grand nombre de fois pour un simple lancer de dés.