

# TCP / OhYeah

COMERE Harold, FOURNIER Virginie, NDIAYE Ibrainia, ROCCIA Patrick

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Utilisateur</b>	<b>3</b>
1.1	Qui? . . . . .	3
1.2	Comment? . . . . .	3
1.3	Pourquoi? . . . . .	3
1.4	Fréquence . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Tâches</b>	<b>4</b>
2.1	Hors jeu . . . . .	4
2.2	En jeu . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Buts</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Matrice d'utilisateur et de tâches</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Environnement</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Description de l'interface utilisateur</b>	<b>5</b>
6.1	Fenêtre principale, non identifié . . . . .	5
6.2	Fenêtre principale, identifié . . . . .	5
6.3	Fenêtre des classements ( identifié ou non ) . . . . .	6
6.4	Fenêtre du livre d'or ( identifié ou non ) . . . . .	6
6.5	Fenêtre de jeu ( identifié ou non ) . . . . .	7
6.6	Fenêtre de fin de jeu, identifié . . . . .	7
6.7	Fenêtre de fin de jeu, non identifié . . . . .	8
<b>7</b>	<b>Existence du jeu</b>	<b>8</b>
<b>8</b>	<b>Améliorations possibles</b>	<b>8</b>

# 1 Utilisateur

## 1.1 Qui ?

- Homme / Femme
- Entre 10 et 60 ans
- Parler français ou Anglais

## 1.2 Comment ?

- Avoir un ordinateur
- Avoir internet

## 1.3 Pourquoi ?

- Pour se divertir
- Pour le défi
- Pour passer le temps
- Pour collectionner

## 1.4 Fréquence

Dépendant du profil joueur et de ses motivations

Motivation	Fréquence
Défi	Au moins une fois par semaine
Collection	Au moins une fois par jour
Divertissement	Irrégulier
Passer le temps	Irrégulier

## 2 Tâches

### 2.1 Hors jeu

- Allumer l'ordinateur
- Connexion au website
- Choix de la langue ( français par défaut )
- S'inscrire / S'identifier
- Consulter son profil
- Quitter le site

### 2.2 En jeu

- Lancer la partie
- Amener le paquet jusqu'à l'ordinateur récepteur
- Eviter les autres paquets, le pirate et le bruit
- Ramasser les objets
- Mettre le jeu en pause
- Recommencer
- Quitter

## 3 Buts

- Aller jusqu'au bout de tout les niveaux
- Améliorer ses performances
- Figurer dans le classement hebdomadaire
- Collecter les objets
- Figurer dans le classement de richesse

## 4 Matrice d'utilisateur et de tâches

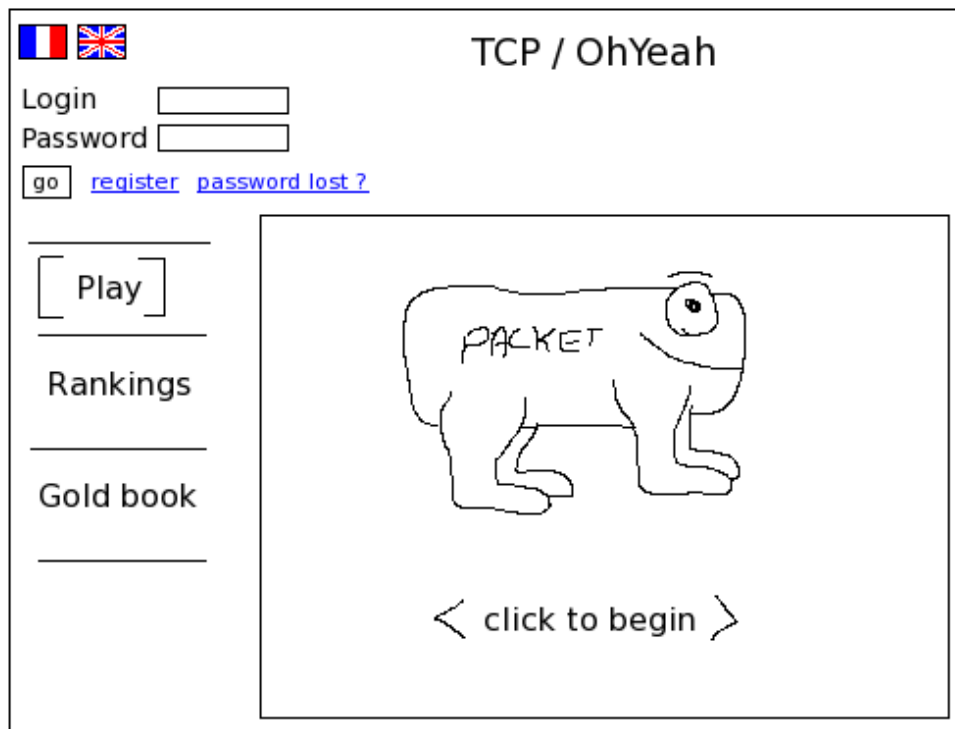
Tâches	But de l'utilisateur			
	Défi	Collection	Divertissement	Passer le temps
S'inscrire	Toujours	Toujours	Parfois	Jamais
Amener son paquet jusqu'au récepteur	Toujours	Toujours	Souvent	Parfois
Eviter les autres paquets et le bruit	Toujours	Parfois	Parfois	Parfois
Eviter le pirate	Toujours	Toujours	Souvent	Parfois
Ramasser les objets	Parfois	Toujours	Parfois	Jamais
Aller jusqu'au bout du niveau	Toujours	Toujours	Rarement	Jamais
Améliorer ses performances	Toujours	Souvent	Parfois	Jamais
Figurer au tableau des scores	Toujours	Souvent	Jamais	Jamais
Consulter le tableau des scores	Toujours	Toujours	Parfois	Jamais
Consulter son inventaire	Parfois	Toujours	Parfois	Jamais
Consulter les profils	Parfois	Toujours	Parfois	Jamais

## 5 Environnement

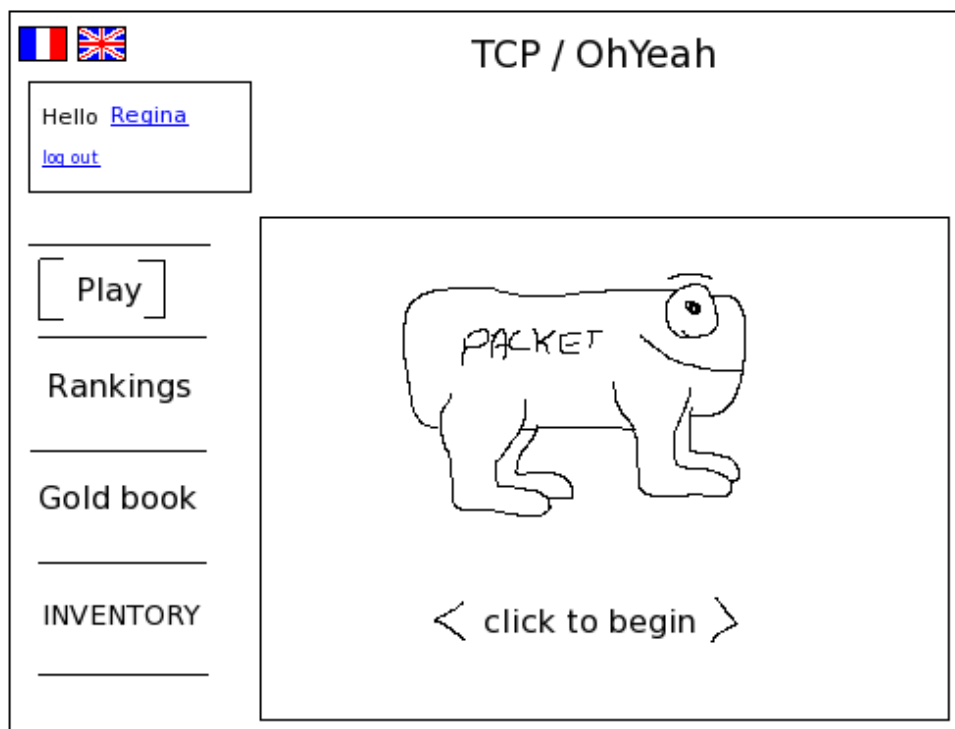
- Chez soi
- Au travail pendant une pause

## 6 Description de l'interface utilisateur



### 6.1 Fenêtre principale, non identifié



### 6.2 Fenêtre principale, identifié



### 6.3 Fenêtre des classements ( identifié ou non )



TCP / OhYeah

Login

Password

[register](#) [password lost ?](#)

Play

Rankings

Gold book



Score

Wealth

1. [Virginie](#)  
2. [Harold](#)  
3. [Patrick](#)  
4. [Regina](#)  
5. [Iba](#)  
  
...  
  
20. [Looser](#)

1. [Patrick](#)  
2. [Regina](#)  
3. [Looser](#)  
4. [Iba](#)  
5. [Harold](#)  
  
...  
  
20. [Virginie](#)

### 6.4 Fenêtre du livre d'or ( identifié ou non )



TCP / OhYeah

Login

Password

[register](#) [password lost ?](#)

Play

Rankings

Gold book

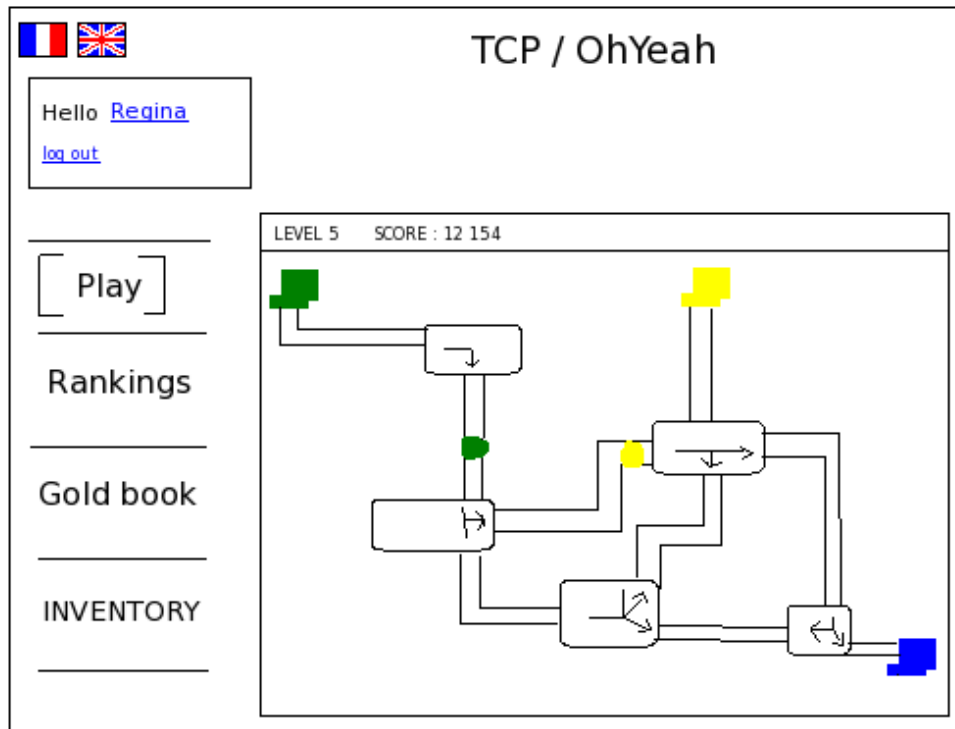
[Virginie](#)  
29 / 01 / 2009  
Oh my god, i won !!

[Harold](#)  
22 / 01 / 2009  
This week was my turn :3

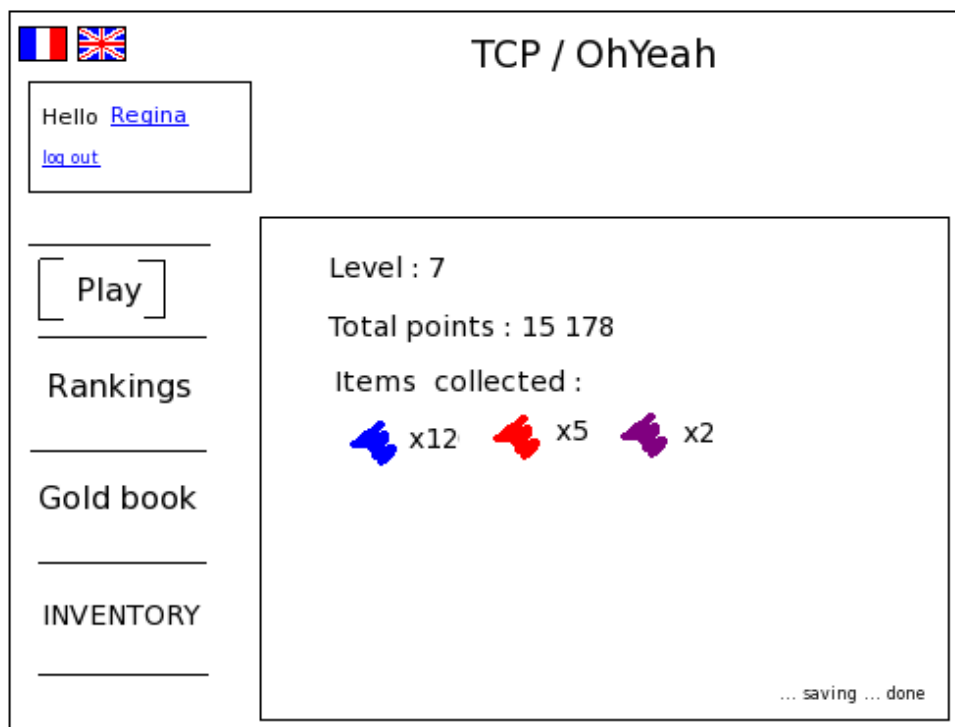
[Patrick](#)  
15 / 01 / 2009  
Too easy for me !

[Regina](#)  
8 / 01 / 2009  
What an amazing game guys, i'm going to give you 20 / 20 !

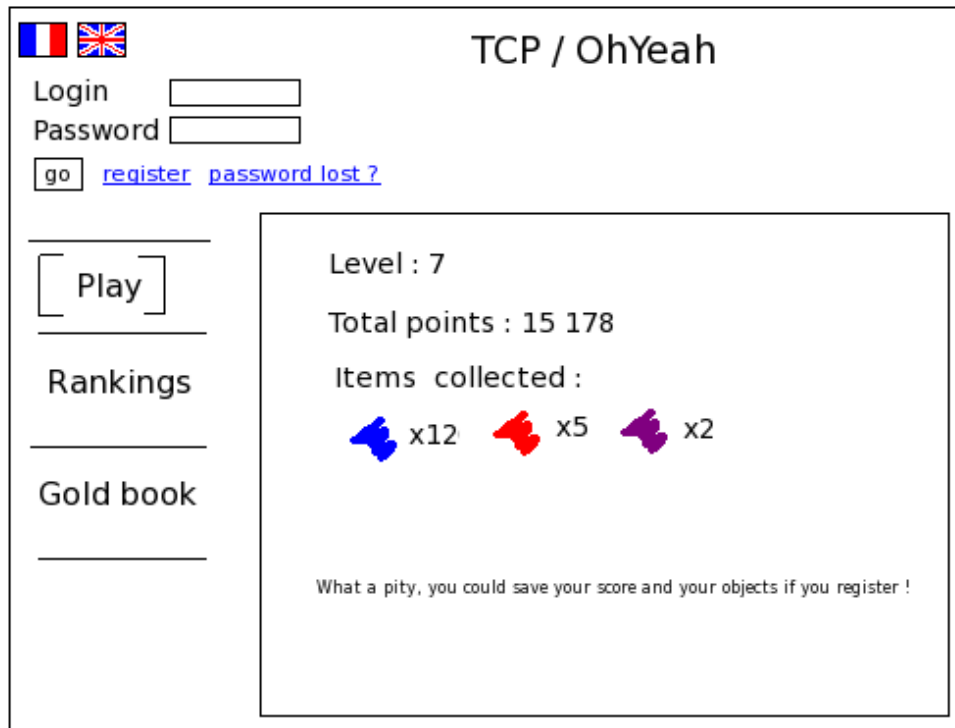
### 6.5 Fenêtre de jeu ( identifié ou non )



### 6.6 Fenêtre de fin de jeu, identifié



## 6.7 Fenêtre de fin de jeu, non identifié



## 7 Existence du jeu

Il existe de nombreux jeux flash basés sur le labyrinthe mais aucun ne propose de mélanger labyrinthe et action dans un contexte de serious game sur le thème TCP/IP.

## 8 Améliorations possibles

- Editeur de niveaux
- Plus d'objets à collectionner
- Des niveaux bonus déblocables
- Un mode time attack
- Des objets à effets
- et bien d'autres ...