

LIUM

Laboratoire d'Informatique
Université du Mans



IUT Laval
Le Mans
Université

SOUTENANCE DE STAGE

22 JUIN 2020

MISE EN PLACE D'UN SYSTÈME DE TRACES
DANS UN JEU SÉRIEUX

STAGE RÉALISÉ DU 6 AVRIL 2020 AU 19 JUIN 2020

Maître de stage : Pierre Laforcade
Tuteur IUT : Yann Walkowiak

Étudiant stagiaire : Louis Euvrard

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU LABORATOIRE

CONTEXTE ET SUJET DE STAGE

- Le projet Escape it!

- Les besoins

- Organisation et méthodes

TRAVAUX RÉALISÉS

- Le traçage des sessions

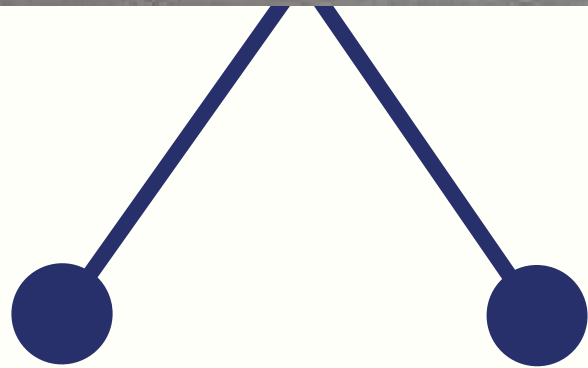
- Le replayer

BILAN PERSONNEL

CONCLUSION

PRÉSENTATION DU LABORATOIRE

- UN EFFECTIF DE 60 PERSONNES
- LA RECHERCHE DIVISÉE EN DEUX AXES
- L'ÉQUIPE IEIAH



ÉQUIPE IEIAH



ÉQUIPE LST

CONTEXTE ET SUJET DE STAGE

LE PROJET ESCAPE IT!



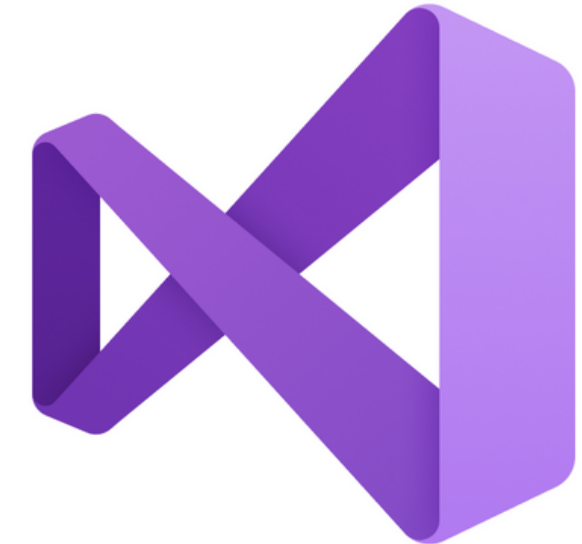
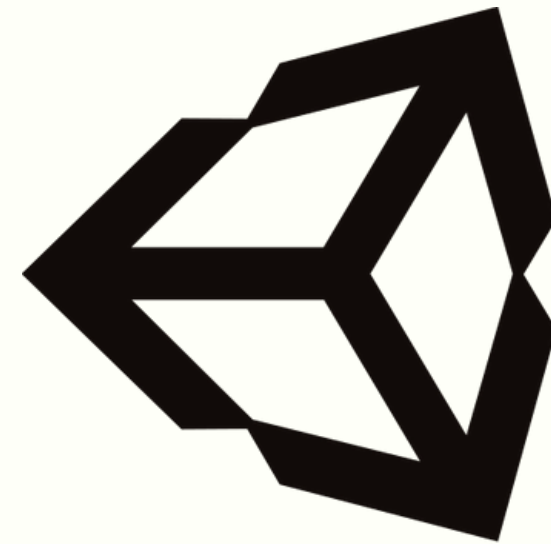
CONTEXTE ET SUJET DE STAGE

LES BESOINS

- Permettre à un superviseur de suivre les sessions de l'enfant
- Permettre à un superviseur de reVISIONNER les parties de l'enfant

CONTEXTE ET SUJET DE STAGE

ORGANISATION ET MÉTHODES



TRAVAUX RÉALISÉS



LE SYSTÈME DE TRACES DES SESSIONS

Fournir au superviseur un moyen de consulter les sessions jouées par l'enfant (jour, heure, niveau, compétence...)

LE REPLAYER

Permettre au superviseur de rejouer chaque niveau réalisé par l'enfant (actions détaillées)

LE TRAÇAGE DES DONNÉES



DÉFINITION

Quelles sont les données
à récupérer ?



COLLECTE

Comment les récupérer
en jeu ?



PERSISTANCE

Comment les sauvegarder
et les charger ?



EXPLOITATION

Comment les visualiser ?

LA DÉFINITION DES TRACES

PAR JOURS

Progression

par dates par compétences

22/10/19	4 sessions (38')
24/11/19	1 session (11')
02/12/19	5 sessions (67')
04/12/19	3 sessions (32')
05/12/19	2 sessions (14')

Compétences

Préférences

Réglages

Progression

← retour Sessions jouées le 02/12/19

08H10	3 niveaux (~05')	★☆☆
08H17	3 niveaux (~06')	☆☆★
16H52	4 niveaux (~10')	★☆☆★
17H06	5 niveaux (~12')	★☆☆★☆☆
20H03	3 niveaux (~04')	★☆☆

Compétences

Préférences

Réglages

Progression

← retour Session du 02/12/19 à 16H52

1	B4 - intermédiaire - Salon (40 sec)	★
2	B9 - élémentaire - Chambre 2 (1 min)	☆☆
3	B25 - débutant - Cuisine (2 min)	★
4	B3 - avancé - Chambre 1 (30 sec)	★

Compétences

Préférences

Réglages

LA DÉFINITION DES TRACES

PAR JOURS



LA DÉFINITION DES TRACES

PAR COMPÉTENCES

par dates par compétences

Compétences

B3	● → ●	B13	● → ■
B4	● → ●	B19	★ → ■
B8	● → ●	B25	■ → ■
B9	■ → ■		

Progression

Préférences

Réglages

retour **Compétence B4**

le 03/10/19 à 14H52	Niveau 2 / 5 - Difficulté Débutant - Scène Salon - durée 40"	★
le 03/10/19 à 15H02	Niveau 3 / 3 - Difficulté Débutant - Scène Cuisine - durée 20"	
le 05/10/19 à 11H32	Niveau 1 / 4 - Difficulté Débutant - Scène Chambre - durée 35"	★
le 06/10/19 à 18H11	Niveau 2 / 4 - Difficulté Débutant - Scène Garage - durée 12"	★
le 06/10/19 à 20H48	Niveau 1 / 3 - Difficulté Débutant - Scène Chambre 2 - durée 25"	★
le 09/10/19 à 08H29	Niveau 5 / 5 - Difficulté Elémentaire - Scène SdB - durée 32"	★

Progression

Compétences

Préférences

Réglages

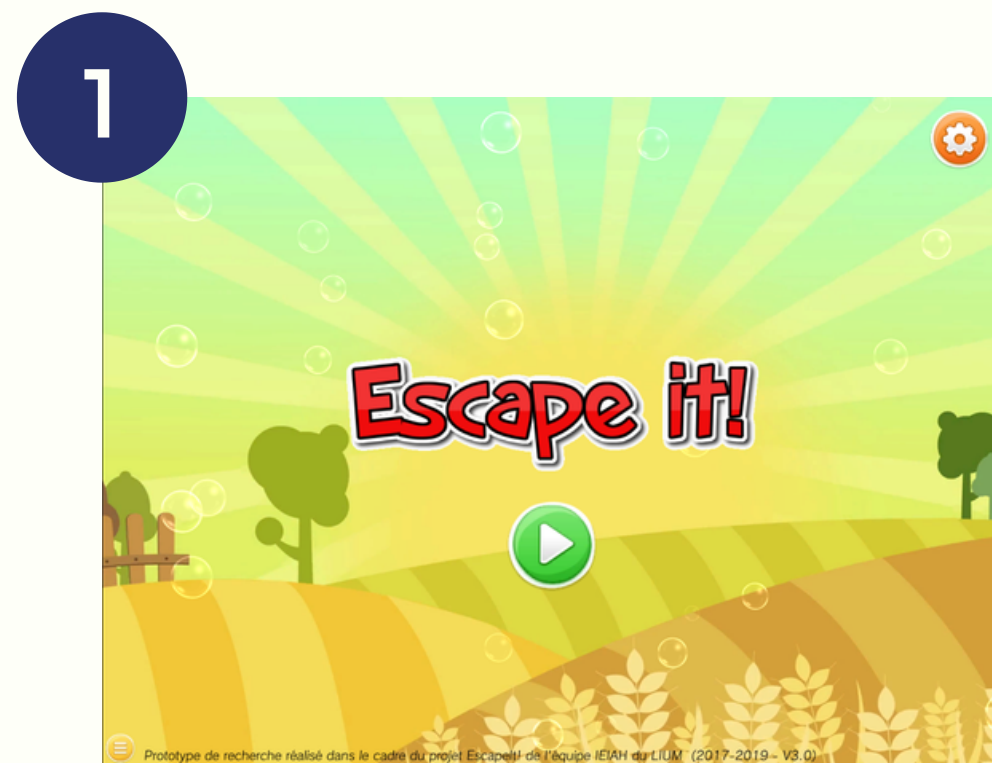
LA DÉFINITION DES TRACES

PAR COMPÉTENCES



LA COLLECTE DES TRACES

1. Menu principal



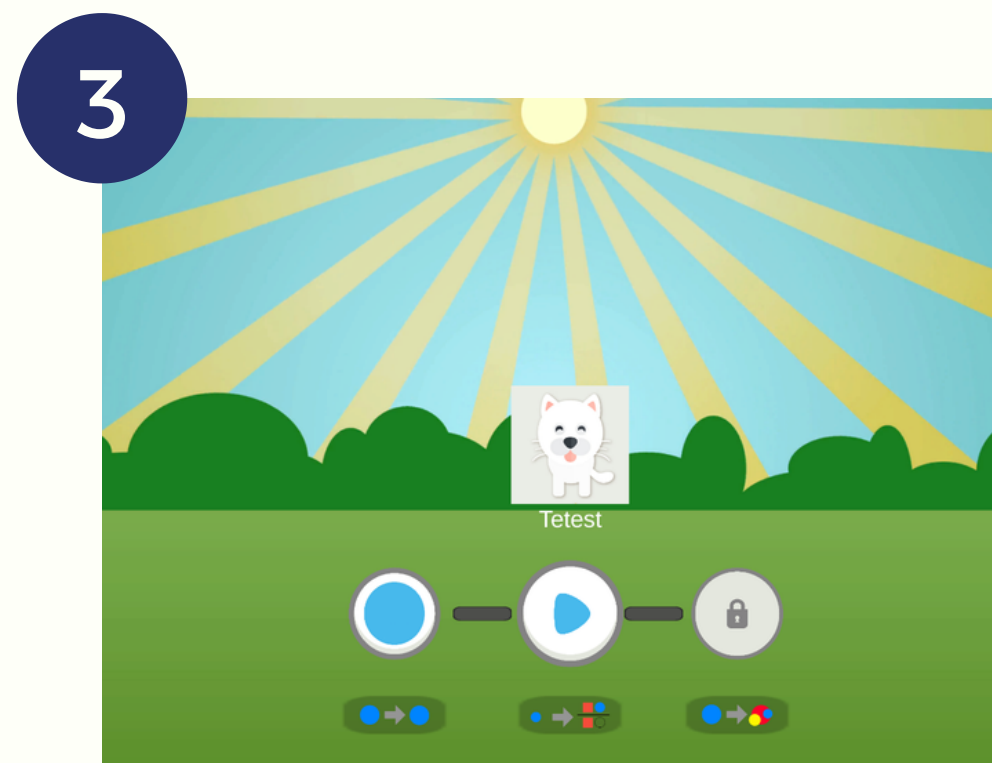
2. Écran de sélection de session

- Création du DayTrack et de la SessionTrack



3. Écran de sélection de niveau

- Création du LevelTrack

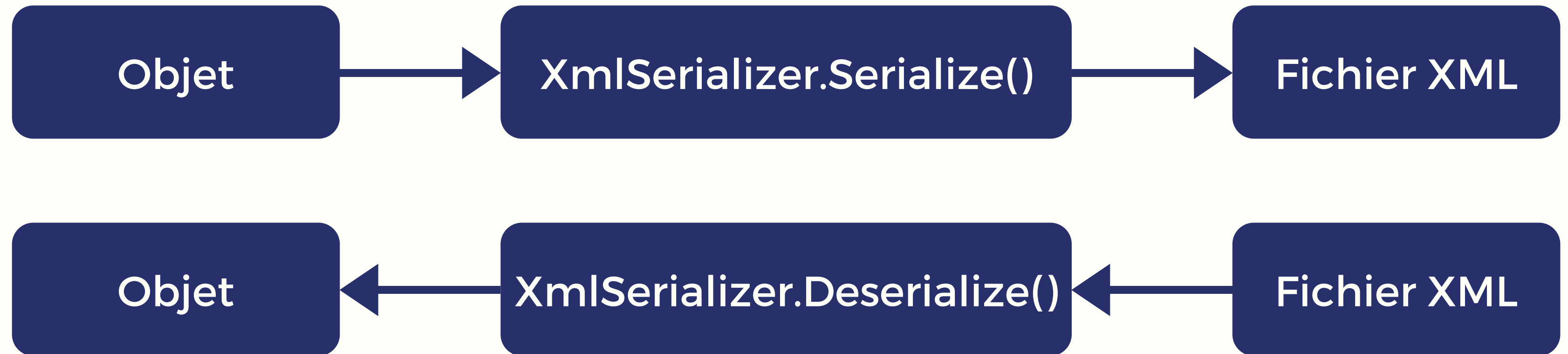


4. Écran d'un niveau terminé

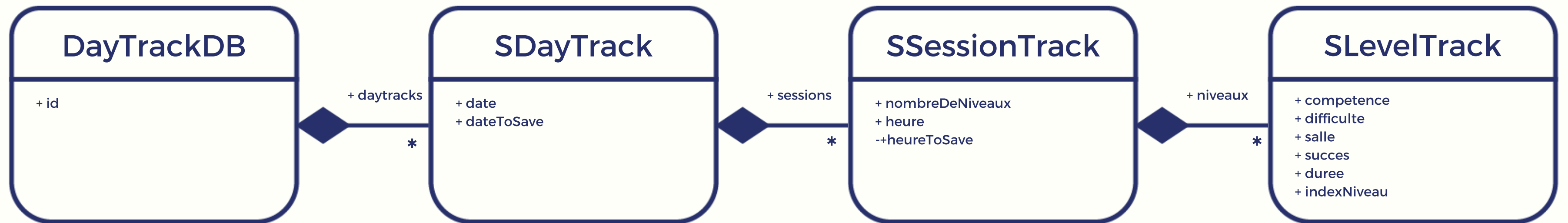
- Création du LevelTrackSkill



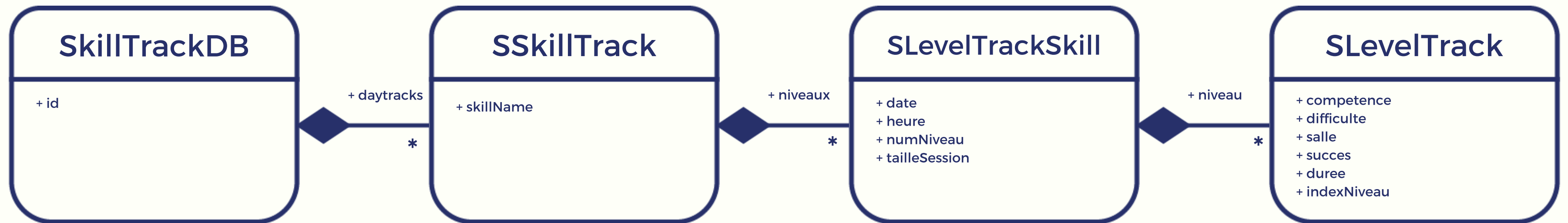
LA PERSISTANCE DES TRACES



LA PERSISTANCE DES TRACES



LA PERSISTANCE DES TRACES



VISUALISATION DES TRACES

PAR JOURS

Navigation icons: back (red square with white arrow) and checkmark (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

Filter: Par date Par compétence

Date	Nombre de sessions	Temps total
19/05/20	1	56sec
15/05/20	1	55sec
13/05/20	5	1min
07/05/20	2	18sec
06/05/20	3	1min
04/05/20	3	47sec

Navigation icons: back (red square with white arrow) and checkmark (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

Filter: Retour Session(s) jouée(s) le 19/05/20

Heure	Nombre de niveaux	Temps total	Statut
18:00	3	56sec	☆☆☆

Navigation icons: back (red square with white arrow) and checkmark (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

Filter: Retour Niveaux joués à 18:00

Niveau	Code	Progression	Temps	Statut
1	B3		27sec	☆
2	B13		19sec	☆
3	B8		10sec	☆

VISUALISATION DES TRACES PAR COMPÉTENCES

Navigation icons: back (red square with white arrow) and confirm (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

Filter options: Par date, Par compétence.

Competence selection grid:

B3	● → ●	B13	● → ■
B4	● → ●	B19	★ → ●
B8	● → ●	B25	■ → ■
B9	■ → ■		

Navigation icons: back (red square with white arrow) and confirm (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

Header: Retour Niveau(x) de B3 joué(s)

Session	Date	Progression	Time	Star
1/3	04/05/20 a 13:08	■ ■ ■	0sec	★
2/3	04/05/20 a 13:08	■ ■ ■	0sec	★
3/3	04/05/20 a 13:08	■ ■ ■	0sec	★
1/4	04/05/20 a 13:10	■ ■ ■	0sec	★
2/4	04/05/20 a 13:10	■ ■ ■	0sec	★

Navigation icons: back (red square with white arrow) and confirm (green circle with white checkmark).

Menu items: Général, Compétences, Progression, Préférences, Réglages.

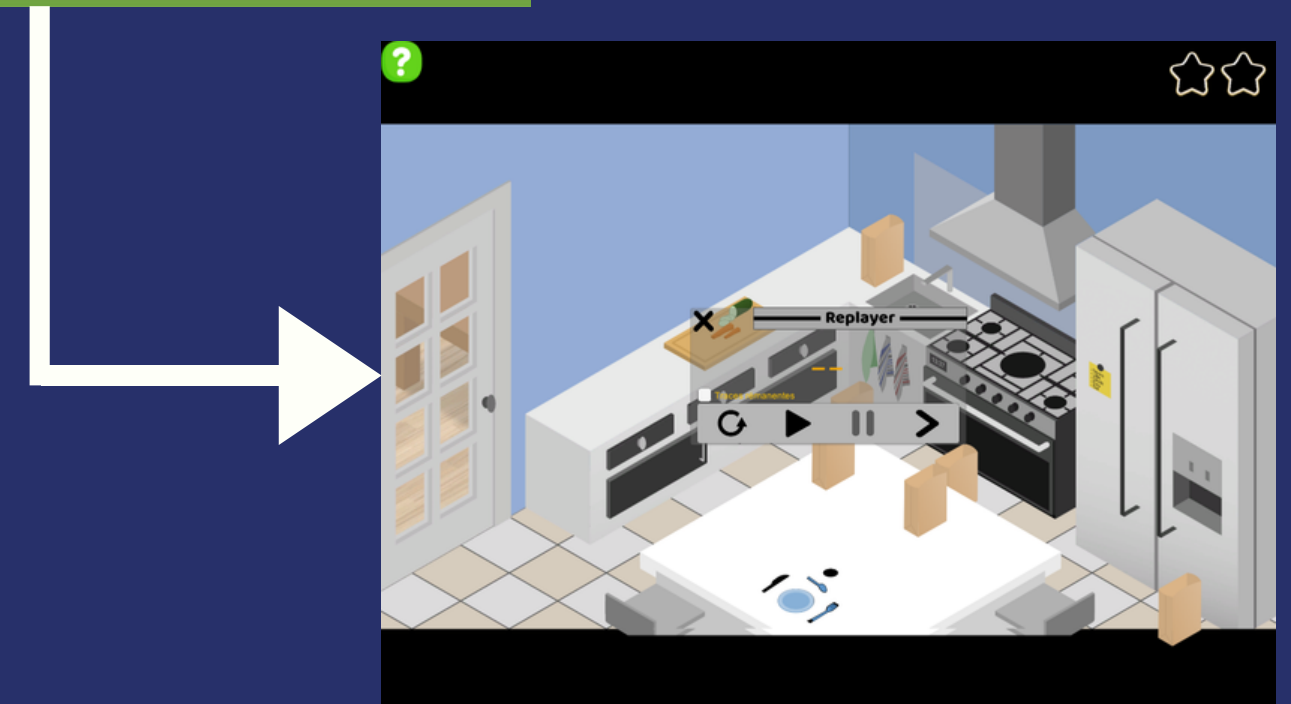
Header: Retour Niveau(x) de B25 joué(s)

AUCUNE SESSION DE B25 A CE JOUR

LE REPLAYER

AVANT DE TRACER LES ACTIONS

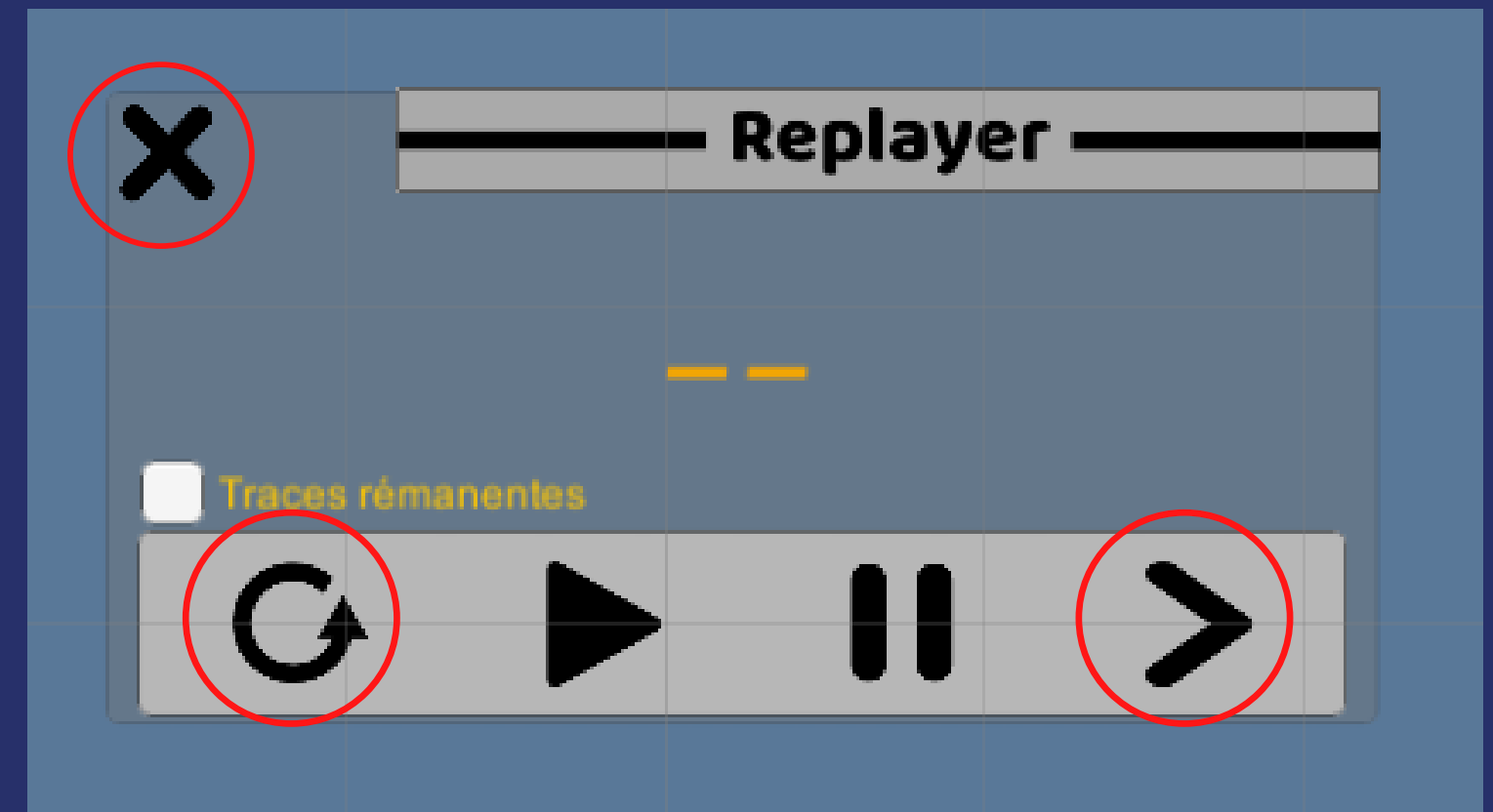
Pouvoir lancer un niveau précis depuis le menu de progression



LE REPLAYER

AVANT DE TRACER LES ACTIONS

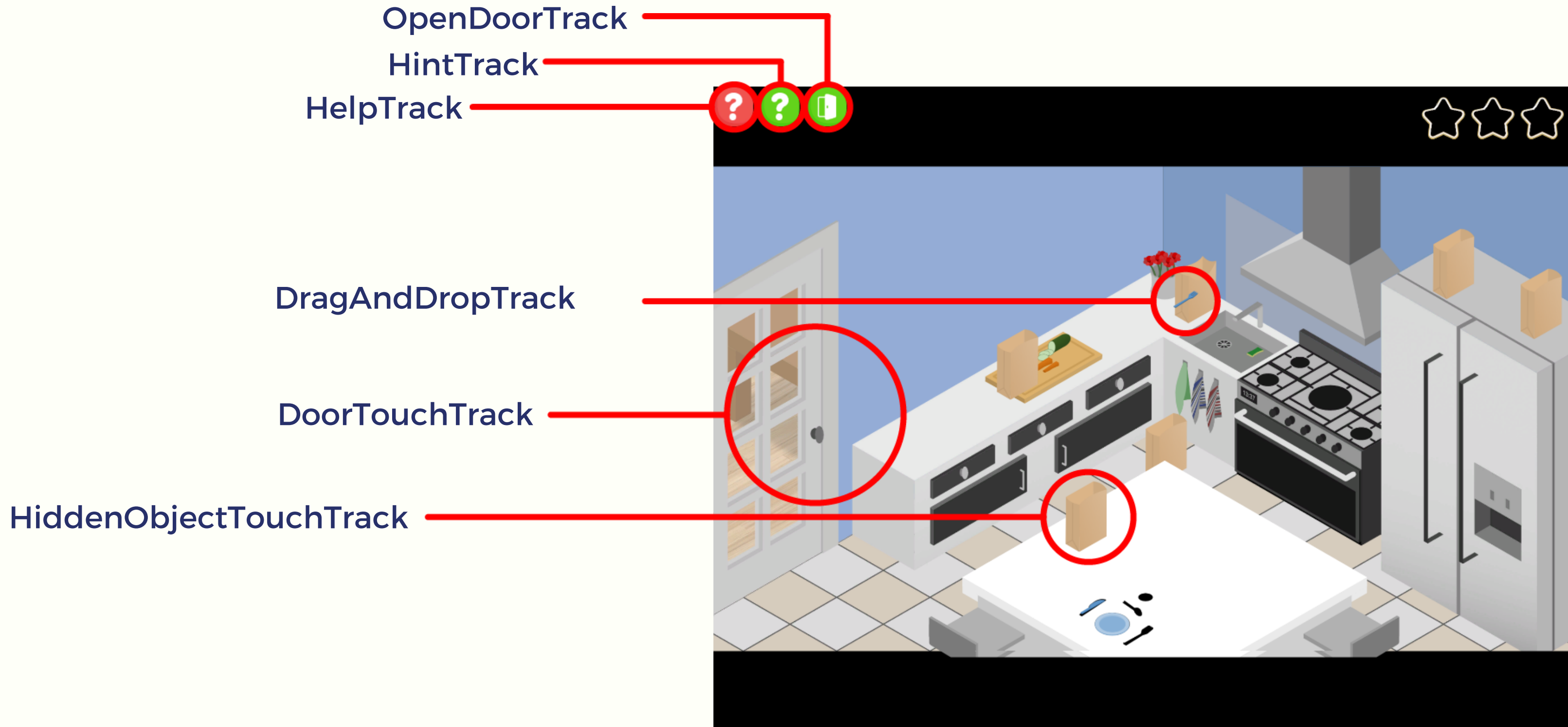
- Quitter le Replay
- Rejouer le Replay
- Avancer à la prochaine action



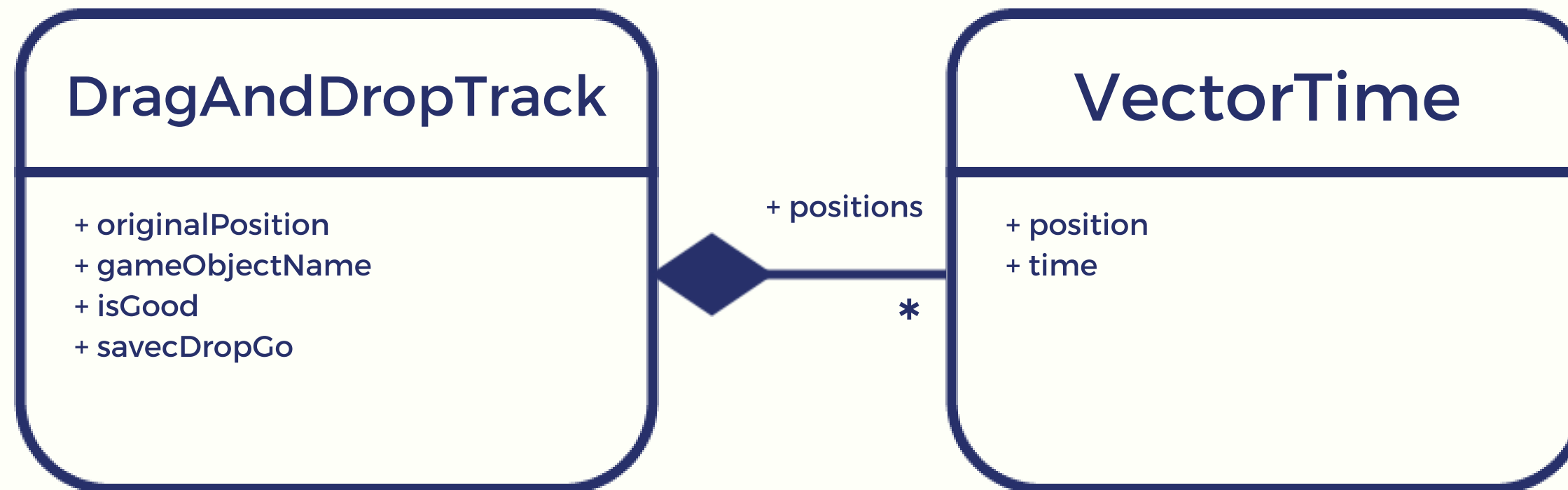
LA DÉFINITION DES TRACES DE JEU



LES DIFFÉRENTES TRACES POSSIBLES



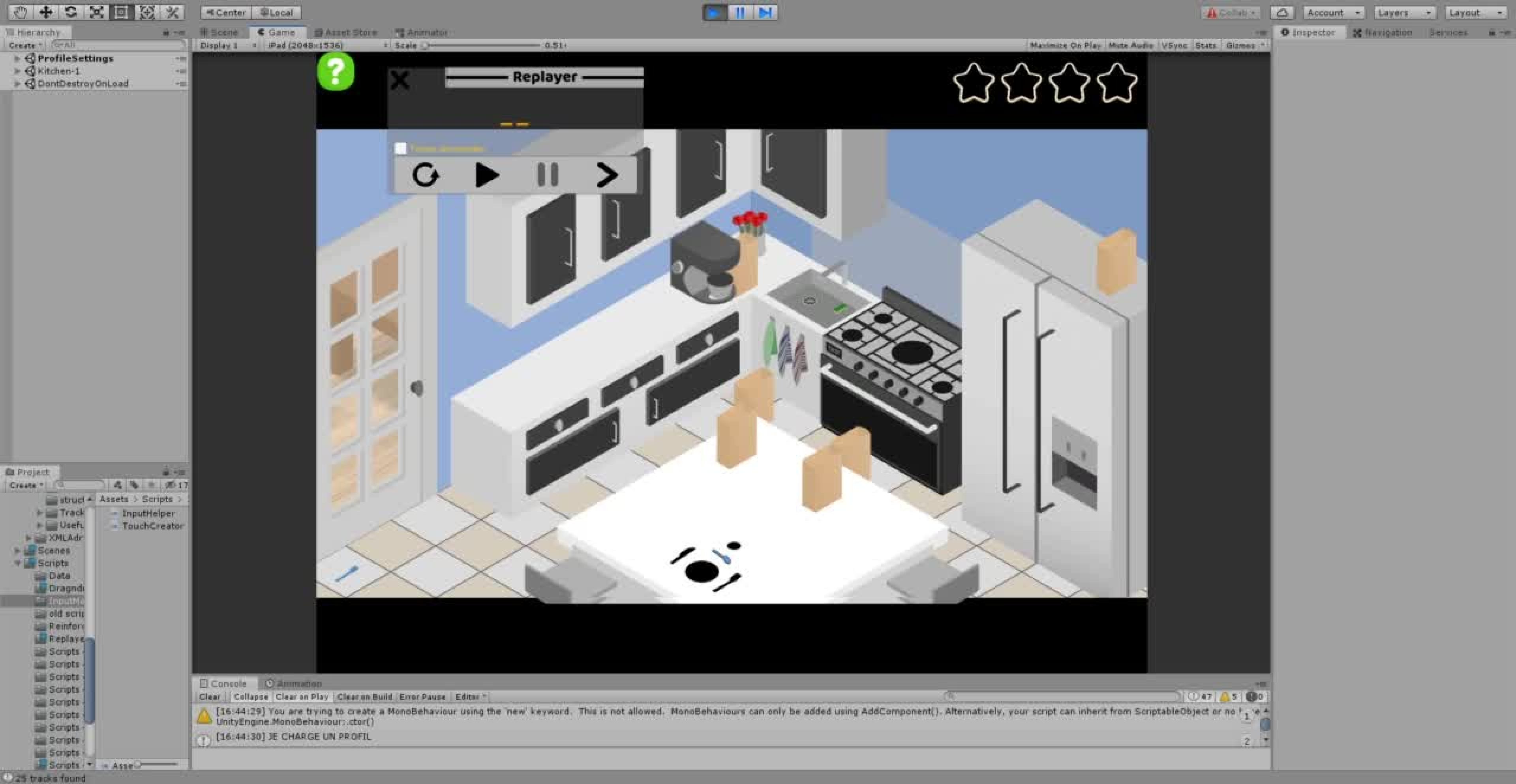
LE DRAG AND DROP



DÉMONSTRATION



Console
Clear Collapse Clear on Play Clear on Build Error Pause Editor
[16:32:29] You are trying to create a MonoBehaviour using the 'new' keyword. This is not allowed. MonoBehaviours can only be added using AddComponent(). Alternatively, your script can inherit from ScriptableObject or no
[16:32:40] JE CHARGE UN PROFIL



CONCLUSION

BILAN DU STAGE

TRAVAUX RÉALISÉS

Conception d'un système de traçage visualisable

Mise en place d'un système de Replayer rejouant les actions de l'enfant

PERSPECTIVES

Plus de feedbacks visuels pour le Replayer

Correction de quelques bugs du Replayer

Mettre en place un système de notification pour le développeur

BILAN PERSONNEL

VISION DE L'INFORMATIQUE

Meilleure appréhension du
domaine de la recherche

Renforcement de mon
orientation vers le domaine
du jeu vidéo

COMPÉTENCES ACQUISES

XML

Unity

Intégration à un projet

**MERCI POUR VOTRE
ATTENTION !**