

Les interfaces dans le jeu vidéo

Jeudis JV n°12

Chloé Vigneau



Apprendre par la
création de jeu
vidéo

Programme

01

Vos projets

02

**Retours
d'expérience /
témoignage**

03

**Démo sur le thème
de la séance**

04

**Présentation d'un
jeu**



1. Point sur vos projets de l'année

- Votre discipline
- Niveau de classe
- Template ou 100% création
- Nombre de séances (ou d'heures)
- Niveau d'avancement
- Besoins de soutien ou de ressources

3. Démo sur le thème de la séance



Interface = tout ce qui permet au joueur de contrôler et de comprendre le jeu.

- les éléments d'information relatifs au joueur comme la vie, ou le niveau d'expérience.
- les indicateurs visuels en jeu comme le chronomètre, un feedback d'action, un indicateur de direction.
- les éléments de navigation et de progression dans le jeu comme le menu, l'écran de pause ou le tableau des scores.

3. Activité sur le thème de la séance

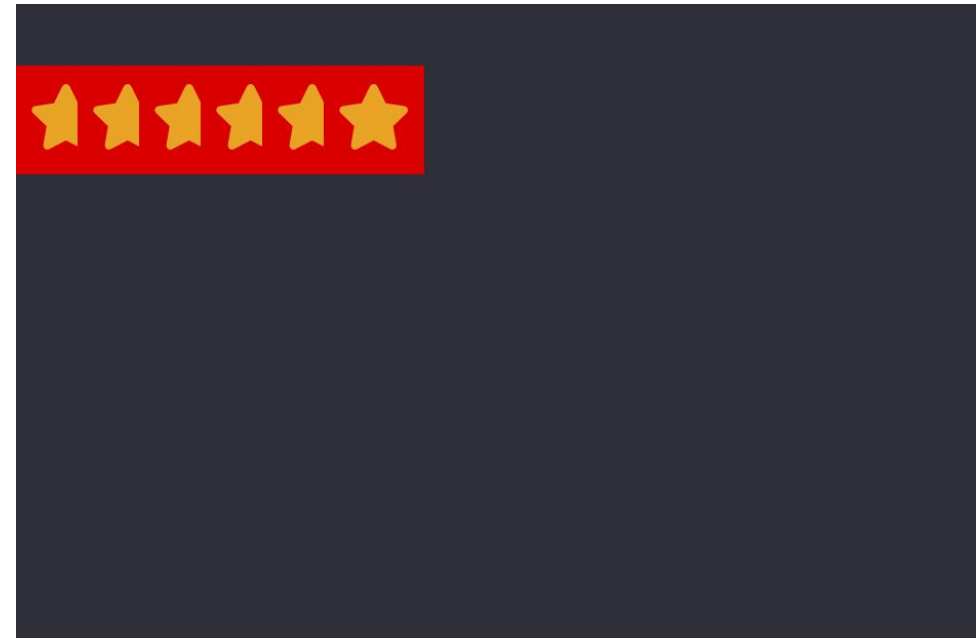
A vous de jouer...

<https://explorers2.toxicode.fr/workspaces/ui-buttons-test>

“Avez-vous déjà un compte ? => OUI”

Login : explorerXX

Password: agora



3. Démo sur le thème de la séance

Conseil pour faire une bonne interface

Faire la liste des éléments à afficher en jeu :

- Vie / Santé
- Éléments à collecter
- Chronomètre
- Raccourcis vers un menu ou une carte éventuellement

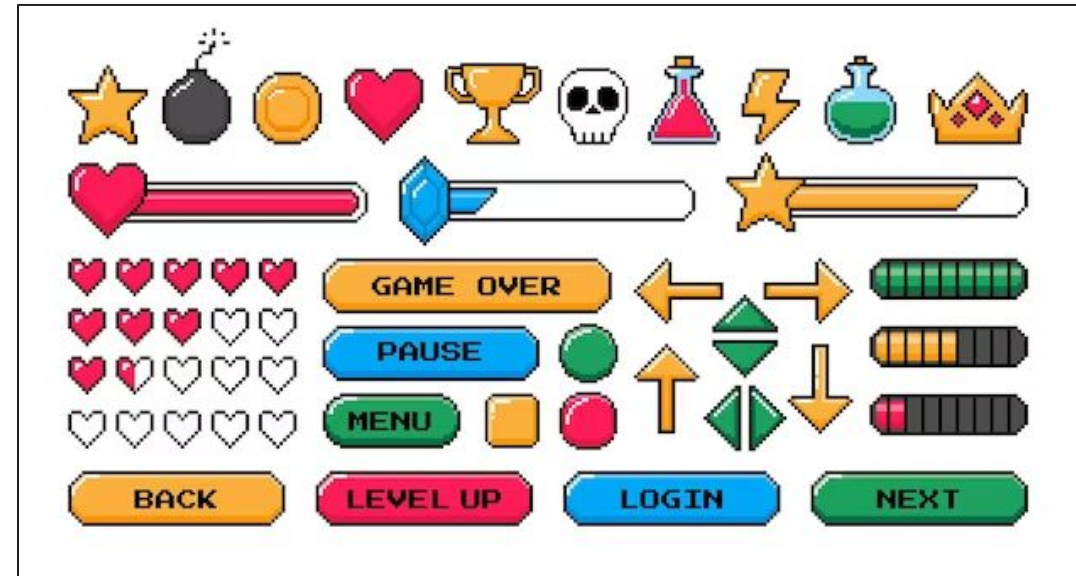


3. Démo sur le thème de la séance

Viser la simplicité et la lisibilité :

- Utiliser des icônes déjà connues
- Attention aux couleurs trop criardes ou aux contrastes difficiles à lire

[https://fontawesome.com/search
?m=free&o=r](https://fontawesome.com/search?m=free&o=r)



3. Démo sur le thème de la séance

Faire attention au positionnement :

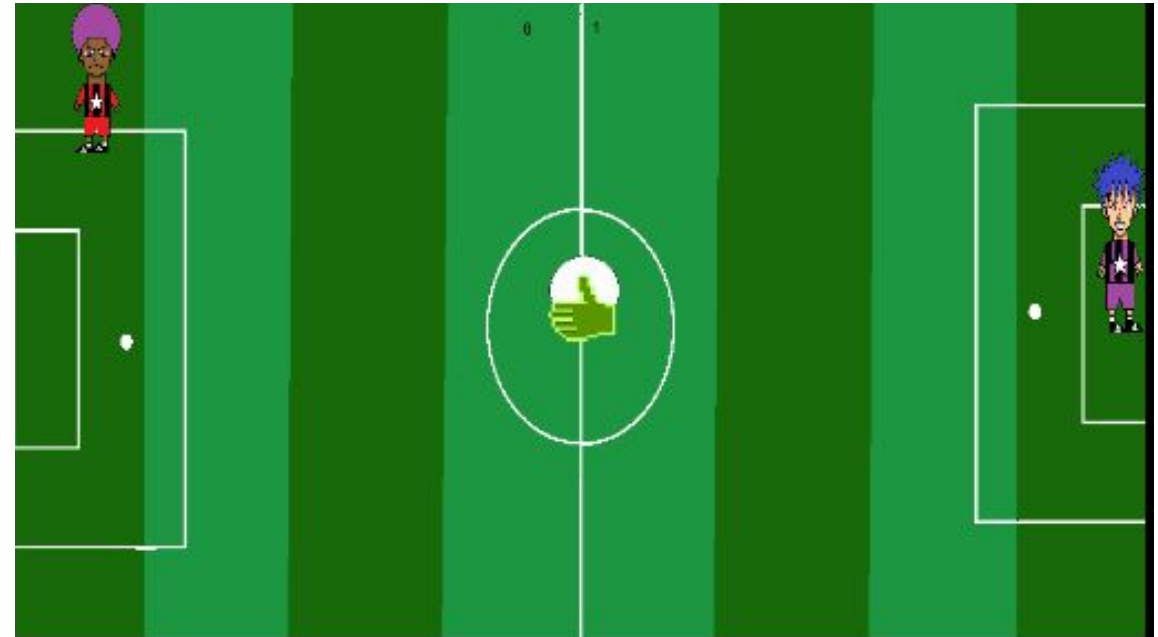
- Placer les éléments d'interface dans les coins
- ou en bas de l'écran



3. Démo sur le thème de la séance

Donner des feedbacks visuels :

- Montrer au joueur le résultat de son action visuellement
- Montrer les bons ou mauvais feedbacks



3. Démo sur le thème de la séance



4. Présentation d'un jeu



Un jeu avec une interface riche qui reste lisible