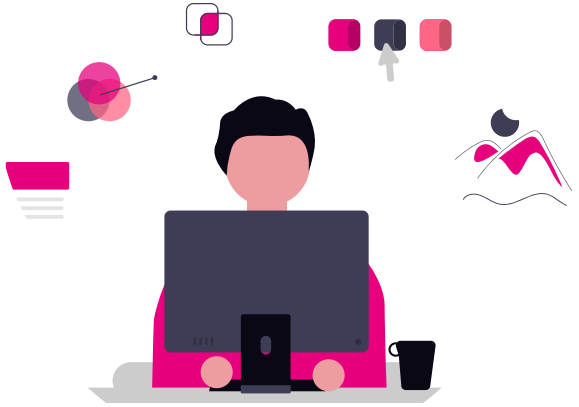
Ergonomie et Accessibilité

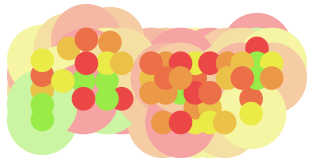
À vous de faire une simulation !



bertrand.marne@univ-lemans.fr

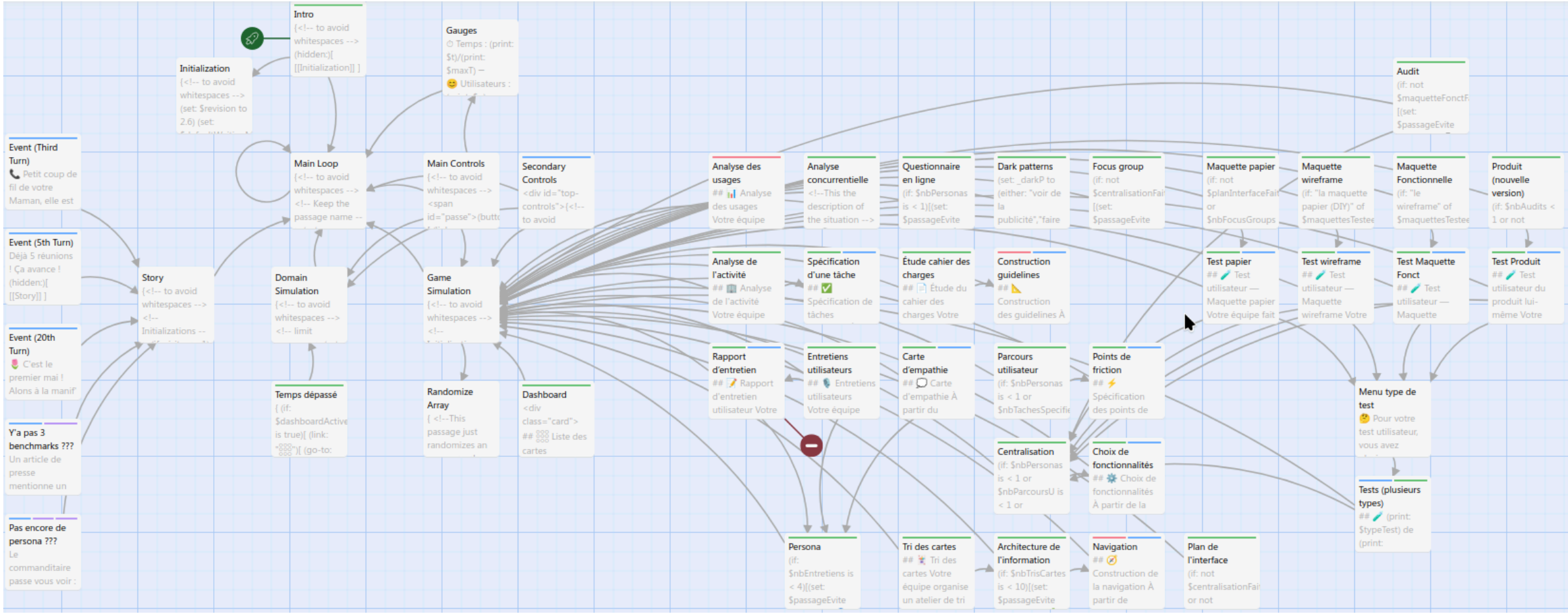
⚙ UX Story × Twinery

- **UX Story** est conçu avec **Twinery** : https://twinery.org/
- Récupérez le fichier HTML (version pro) → enregistrer sous
- Ouvrez-le avec Twinery
  - `👆 Use in your browser`
  - `Bibliothèque` → `Import`
  - `Browse` → choisir le fichier



UX Story
SIMULATION · UX DESIGN

Dans Twinery



- Les fichiers conçus avec Twinery contiennent **à la fois** « *l'exécutable* » et le « *code source* »

🤔 Twinery : hein ???

- Permet de faire des histoires interactives grâce à l'**hypertexte**

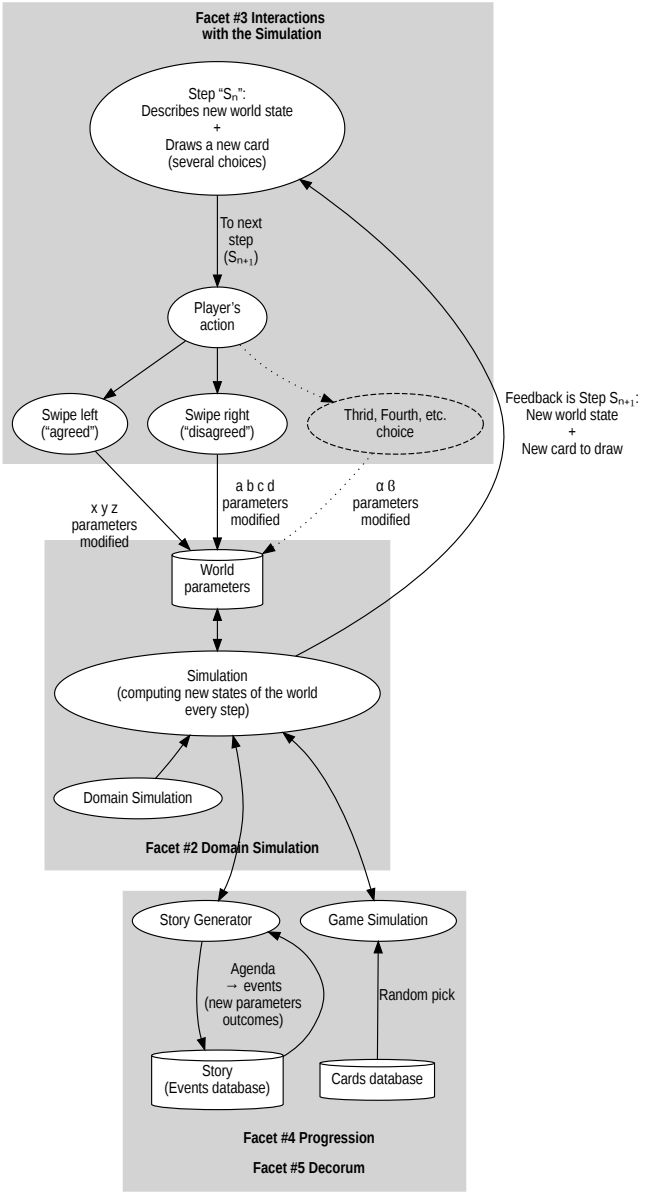
> *Un hypertexte est un texte ou un ensemble de documents informatiques qui permet de passer d'un document à l'autre grâce à un système de renvois appelés hyperliens, ou liens hypertextes*

Wikipédia → HTML

- Principe simple : *passages* + *liens* = *histoire*
  - `[[nouveau passage]]` crée un lien hypertexte (et même le passage s'il n'existe pas encore)
  - Testez…

On peut aller plus loin : les scripts

- Twinery propose plusieurs langages de **script** pour customiser les interactions (variables, événements, conditions, etc.) = *Format d'histoire*
- Cf. `Histoire` → `Détails` → `Format d'histoire`
- Par défaut : *Halowe*
- UX Story n'utilise pas vraiment les passages !
- **Alors ? Comment ça fonctionne ?**





Un exemple simplifié : *Reigns DP*

- juste un **démonstrateur** (pas passionnant). Avec des **Passages** à comprendre (en gros) :

1. Gauges
   - jauges affichées
2. Main Loop (*générique*)
   - lance successivement : Story → Domain Simulation → Game Simulation
3. Story (*générique*)
   - Lance des événements (en fonction de conditions)
4. Domain Simulation
   - Calcule les jauges, déclenche le game over
5. Game Simulation (*générique*)
   - Lance la bonne carte (événement, carte au hasard ou carte à suivre)
6. Cartes Event (tag `Event`)
7. Cartes (tag `card`)

- tag `Generic` = **pas à modifier** si on change le contenu de la simulation

Retour sur UX Story !

