

CAHIER DES CHARGES DU LOGICIEL RGC QUIZZ

1. Présentation générale du logiciel

La finale du quizz est inspirée du jeu télévisé « Questions pour un champion », la finale reprend les trois phases et peut occasionnellement ajouter une Quatrième phase.

Ce logiciel est une interface visuelle qui doit être diffusée sur deux écrans, elle doit enregistrer et afficher les résultats des participants de la finale du Quizz-RGC. Ce Quizz prend imite la forme du jeu Question pour un champion

Première manche : le « 9 points gagnants »

Les 4 candidats doivent répondre rapidement à une série de questions, en appuyant sur un [buzzer](#). Le premier candidat à avoir appuyé doit donner sa réponse et remporte le point si c'est la bonne réponse. S'il se trompe ou met trop de temps à répondre (3secondes), il ne peut plus répondre à la question et les autres peuvent à leur tour tenter leur chance.

Les candidats peuvent appuyer sur le buzzer avant même que la question ne soit terminée, l'animateur interrompt alors l'énoncé de la question. Certaines questions sont formulées de telle sorte que la réponse puisse être rapidement déduite ou devinée par chance. En cas de mauvaise réponse, un signal sonore d'erreur retentit et la suite de l'énoncé reprend immédiatement à moins qu'un autre candidat n'appuie une nouvelle fois sur le buzzer. En cas de bonne réponse, l'animateur finit l'énoncé de la question.

Pour se qualifier, un candidat doit marquer 9 points. Lorsqu'il ne reste plus que 3 candidats en lice, une bonne réponse vaut 2 points, et lorsqu'il n'en reste plus que 2, elle vaut trois points. Les 3 premiers candidats à avoir atteint 9 points jouent la deuxième manche et le 4ème est éliminé.

Deuxième manche : le « 4 à la suite »

Le « 4 à la suite » oppose les 3 candidats qualifiés au cours de la première manche précédente. Tout d'abord, quatre thèmes de questionnaires sont proposés. Chacun à leur tour, en fonction de l'ordre de victoire lors de la première manche, les candidats choisissent le thème sur lequel ils souhaitent être interrogés. Le premier à s'être qualifié a le plus de choix (quatre possibilités), les candidats suivants ayant respectivement le choix entre trois et deux questionnaires.

Les candidats se voient proposer trois thèmes plus un « thème mystère ». C'est lorsqu'un candidat choisit ce dernier que le thème mystère est dévoilé avec un jingle musical.

Chacun à leur tour, ils devront répondre dans un délai de 40 secondes à un maximum de questions. Chaque bonne réponse rapporte un point. S'ils se trompent ou passent, leur score retombe à 0. Une fois arrivés à quarante secondes, leur résultat est enregistré. Le score va de 0 à 4 et représente le maximum du nombre de bonnes réponses consécutives. Si un candidat réussit à répondre à 4 questions consécutives, il fait un « 4 à la suite » et il arrête de répondre aux questions. Les 2 candidats ayant obtenu le plus de points sont qualifiés pour le face-à-face.

Jeu décisif

Si 2 candidats ou les 3 candidats ne peuvent être départagés, ils le sont par un [jeu décisif](#) au cours duquel ils répondent à des questions. Les questions commençant par la formule « Que suis-je ? » ou « Qui suis-je ? ». Les candidats peuvent, comme au 9 Points Gagnants, répondre à tout moment mais une seule fois par question. Le ou les premier(s) à atteindre deux points est (sont) qualifié(s) pour la dernière manche.

Troisième et dernière manche : le « face-à-face (final) »

Le « face-à-face » oppose les 2 candidats finalistes. Pour chaque question posée, l'animateur énonce un thème (histoire, personnalité, personnage...) qui permet au candidat qui a la main de choisir de prendre ou de laisser la main. Le premier à avoir ce choix est celui qui a remporté la deuxième manche le premier puis chacun d'eux alternativement.

L'animateur commence alors une définition ou une courte biographie se rapportant au thème précédemment énoncé. Les candidats doivent alors deviner l'objet de la définition. Au fur et à mesure que les questions sont énoncées à partir du *top chrono*, quatre périodes de temps s'écoulent, chacune correspondant à un nombre de points à remporter. Si le candidat donne la réponse dans la première période, il obtient 4 points, dans la deuxième, 3 points, puis 2 points ou un seul point s'il répond dans la dernière. Un seul candidat peut répondre par période de temps et celles-ci sont alternées. À chaque changement de période, la main passe de l'un à l'autre candidat. Par ailleurs, lorsqu'un candidat donne une mauvaise réponse, la main repasse à l'adversaire. Le candidat qui a pris la main peut répondre dans les zones à 4 et 2 points ; s'il a laissé la main, il peut répondre dans les zones à 3 et 1 point. Si un candidat appuie sur le buzzer pendant la zone de son côté il a 3 secondes pour donner la bonne réponse, s'il se trompe sa zone est « donnée » à son adversaire. Et le temps de réponse repart après 2 secondes.

Le premier candidat à atteindre 15 points remporte la partie.

BOSS FIGHTS

Le vainqueur peut être amené à affronter un boss. Le boss sera annoncé par un message visuel et audio « Here comes a new challenger ! ». Le boss est le premier à avoir la main.

Le reste de la manche se déroule exactement comme le « face-à-face »

2. Identifier les utilisateurs

a. Administrateur

L'administrateur est celui qui charge les fonds d'écran, les avatars des finalistes, les jingles musicaux et bruitages.

b. Réalisateur

Le réalisateur est présent physiquement derrière la console d'animation, il doit enclencher les différentes phases, les coupures publicitaires, il valide ou invalide les réponses des participants.

c. Le participant

Les participants prennent la parole pour répondre aux questions soit en appuyant sur le buzzer « 9 points gagnants », « 4 à la suite – jeu décisif », « Face-à-face », « Boss Fight ».

Pour la phase du « 4 à la suite » le participant n'a pas besoin d'appuyer pour répondre

d. L'animateur

L'animateur n'a aucun rôle à jouer dans l'exécution du logiciel, il ne fait que donner le 'top' pour le départ du compte à rebours pour chaque question.

e. Le logiciel

Le logiciel doit être en mesure de comptabiliser les points de chaque participant et de les suivre lors de leur parcours, pour reprendre automatiquement le nom et l'avatar des participants.

Il doit aussi être en mesure de lancer automatiquement une vidéo pré-loadée entre chaque phase de jeu ainsi que de manière manuelle en cas d'interruption involontaire.

3. Lister les actions des utilisateurs

a. Administrateur

L'administrateur doit configurer et s'assurer que le logiciel est en état de fonctionnement pour le lancement de la finale.

Phase préparatoire :

- Loading des fonds d'écran pour chaque phase

- o 9 points gagnants
- o 4 à la suite
- o Face-à-face
- o Boss Fight

NOTA : Le loading doit se faire dans un répertoire dédié 'Bruitages'. Chaque fichier devra être dans un sous-répertoire du nom de la phase dans laquelle il appartient.

- Loading des animations

- o Jingle publicitaires
- o Victoires des différentes phases

NOTA : Le loading doit se faire dans un répertoire dédié 'Bruitages'. Chaque fichier devra être dans un sous-répertoire du nom de la phase dans laquelle il appartient.

- Loading des avatars des participants

- o Les avatars suivent le parcours des participants, et passent à la phase suivante s'ils sont qualifiés. Ils sont situés sous la barre de points pour les deux premières phases.
- o Ils sont situés au centre sur les bords extérieurs pour les phases de « Face-à-face » et « boss Fight »

NOTA : Le loading doit se faire dans un répertoire dédié 'Bruitages'. Chaque fichier devra être dans un sous-répertoire du nom de la phase dans laquelle il appartient.

- Loading des jingles publicitaires et du contenu de la vidéo de publicités.

NOTA : Le loading doit se faire dans un répertoire dédié 'Bruitages'. Chaque fichier devra être dans un sous-répertoire du nom de la phase dans laquelle il appartient.

- Loading des jingles et bruitages pour toutes les phases. Chaque phase a ces propres bruitages et jingles.

- o 9 points gagnants
 - Le participant appuie sur le buzzer
 - Bonne réponse

- Mauvaise réponse
- 9 points gagnés :
- Aucune bonne réponse / Pas de réponse
- Fin du timer
- 4 à la suite
 - Sélection d'un thème 'classique'
 - Sélection du thème mystère
 - Bonne réponse
 - Mauvaise réponses / pas de réponse / « Je passe »
 - 4 à la suite
 - Score finale (lorsque le participants n'a pas 4 points)
 - Jeu décisif bonne réponses
 - Jeu décisif bonne réponses
 - Jeu décisif vainqueur
 - Fin du timer
- Face-à-face
 - Le participant prend la main
 - Le participant laisse la main
 - Le participant appuie sur le buzzer
 - Bonne réponse
 - Mauvaise réponses
 - 15 points remportés
 - Aucune bonne réponse / Pas de réponse
 - Fin du timer
- Boss Fight
 - Le participant prend la main
 - Le participant laisse la main
 - Le participant appuie sur le buzzer
 - Bonne réponse
 - Mauvaise réponses
 - 15 points remportés
 - Aucune bonne réponse / Pas de réponse
 - Fin du timer

NOTA : Le loading doit se faire dans un répertoire dédié 'Bruitages'. Chaque fichier devra être dans un sous-répertoire du nom de la phase dans laquelle il appartient.

b. Réalisateur

Le réalisateur valide et invalide les réponses des participants.

Sur instructions de l'animateur il lance le compte à rebours.

Il lance la vidéo publicitaire.

Il lance les animations d'introduction des différentes phases.

c. Participants

Les participants appuient sur leur buzzer pour prendre la parole et donner leur réponse dans les phases « 9 points gagnants », « 4 à la suite – jeu décisif », « face-à-face », « Boss Fight ».

d. L'animateur

L'animateur n'a aucune interaction directe avec le logiciel. Il ne fait que donner les instructions orales d'entrée dans les différentes phases et les coupures publicitaires.

e. Le logiciel

Le logiciel doit remplir un certain nombre d'actions une fois le « top départ » donné par l'animateur et valider par le réalisateur.

Il est important que les touches du clavier qui activent les différentes actions soit toujours les mêmes quelle que soit la phase en cours.

o « 9 points gagnants »

4 participants : Lorsque le réalisateur appuie sur une touche de son clavier, le logiciel doit lancer le compte à rebours ; il doit s'interrompre lorsqu'un participant appuie sur son buzzer :

- Si le participant donne la bonne réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et doit lui créditer 1 point dans sa barre de score.
- Si le participant se trompe de réponse Si le participant donne la bonne réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et attend la validation du réalisateur pour reprendre le compte à rebours.

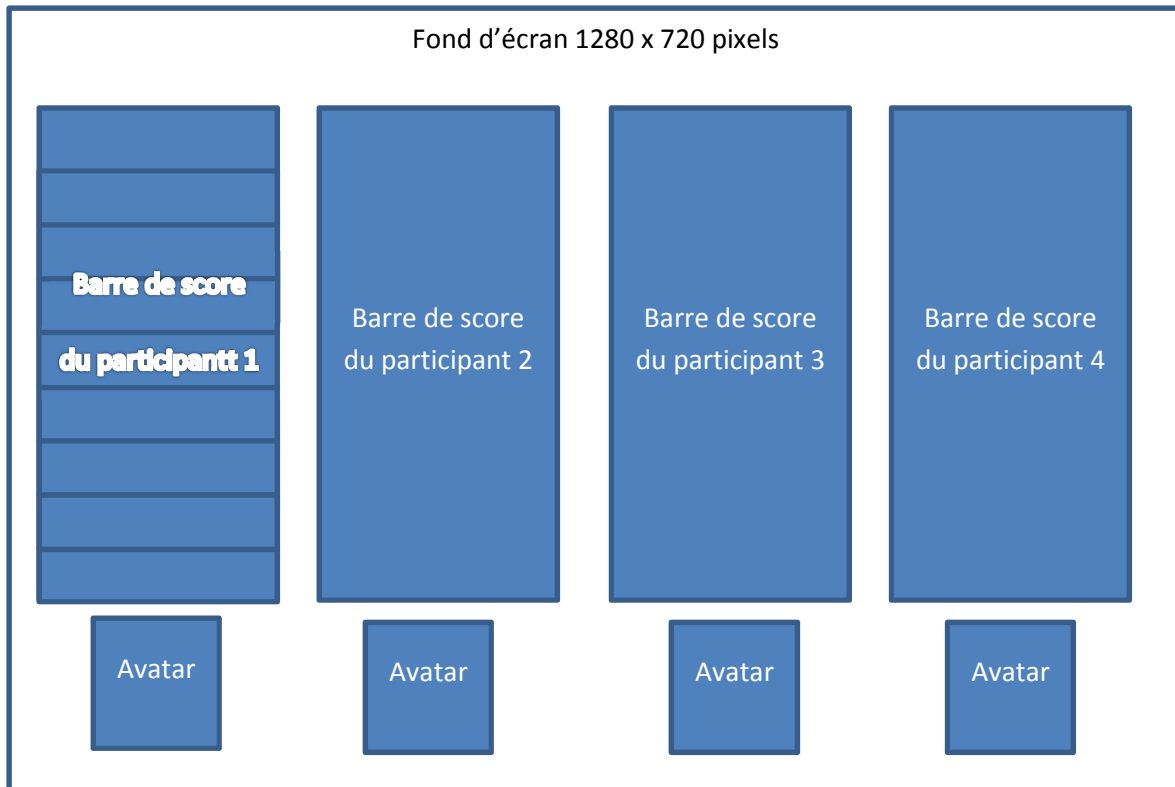
3 participants : Lorsque le réalisateur appuie sur une touche de son clavier, le logiciel doit lancer le compte à rebours ; il doit s'interrompre lorsqu'un participant appuie sur son buzzer :

- Si le participant donne la bonne réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et doit lui créditer 2 points dans sa barre de score.
- Si le participant se trompe de réponse Si le participant donne la bonne réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et attend la validation du réalisateur pour reprendre le compte à rebours.

2 participants : Lorsque le réalisateur appuie sur une touche de son clavier, le logiciel doit lancer le compte à rebours ; il doit s'interrompre lorsqu'un participant appuie sur son buzzer. :

- Si le participant donne la bonne réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et doit lui créditer 3 points dans sa barre de score.
- Si le participant se trompe de réponse le logiciel déclenche le bruitage approprié et attend la validation du réalisateur pour reprendre le compte à rebours.

Présentation visuelle



Le premier joueur qui atteint le score de 9 il est qualifié pour la manche suivante. Le logiciel enclenche une animation de victoire et retient son score et son avatar pour les afficher dans les manches suivantes.

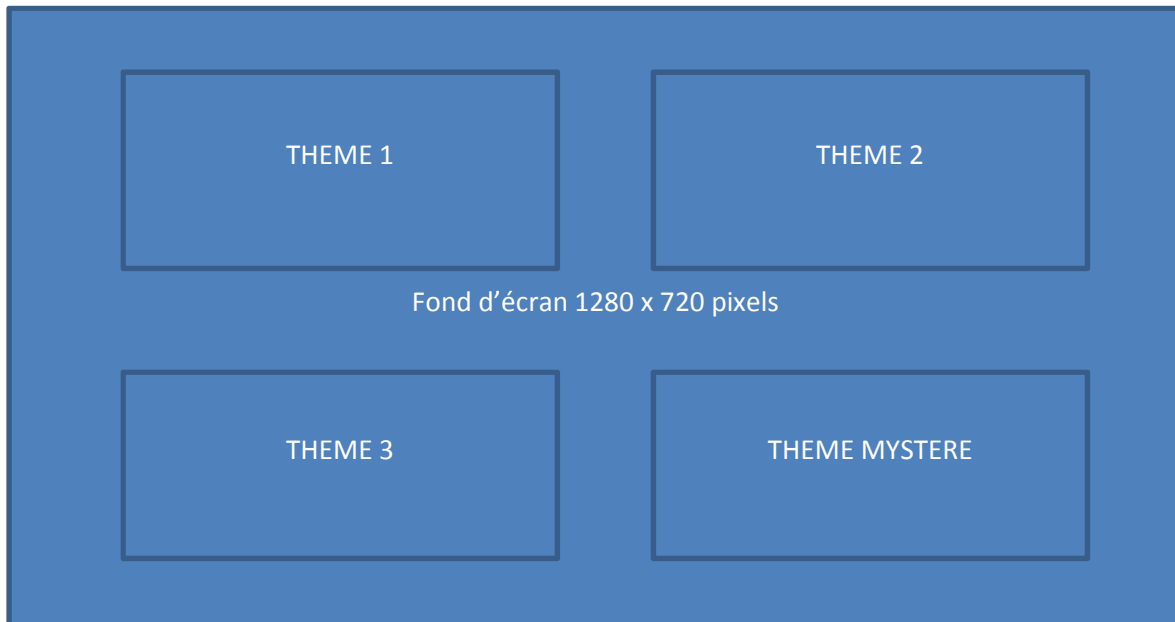
- « 4 à la suite »

Au début le premier participant doit choisir parmi 4 thèmes.

- Thème 1 = Touche numérique 1
- Thème 2 = Touche numérique 2
- Thème 3 = Touche numérique 3
- Thème 4 = Touche numérique 4
-

Lorsque le participants en lisse a choisi son thème, le logiciel doit le surligné et au bout de 2 secondes passer à l'écran de jeu.

Présentation visuelle de l'écran de sélection:

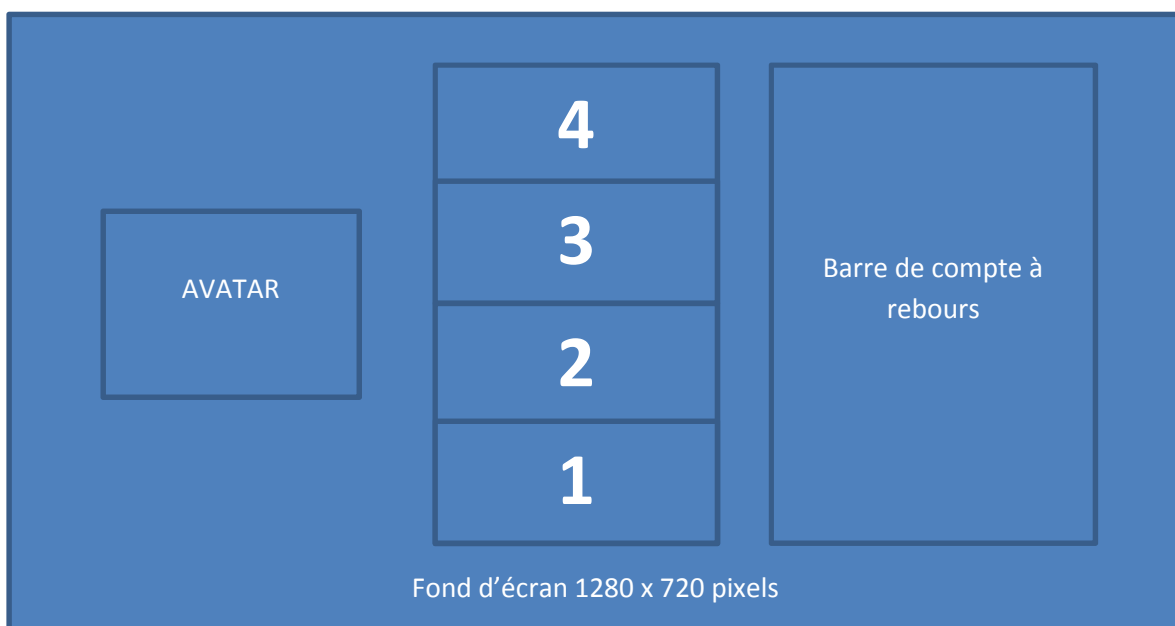


Une fois que le participant a choisi son thème. Le logiciel charge un autre écran, qui présente 'avatar du participant et sa barre de score vertical de 0 (en bas) à 4 (au sommet de la barre) et une barre de compte à rebours.

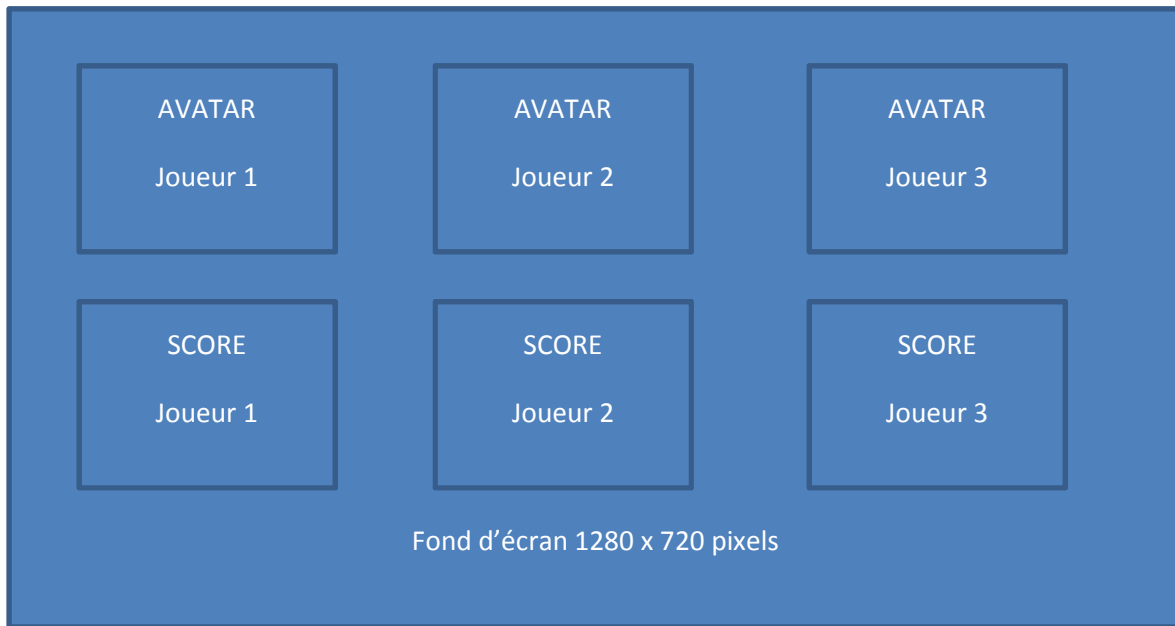
At top de l'animateur le réalisateur lance un compte à rebours de 40 secondes.

Lorsque le joueur répond correctement le curseur monte d'un cran supérieure ; ce mouvement est accompagné d'un bruitage spécifique. Lorsque le joueur se trompe le curseur redescend à zéro :

- Lorsque le compte à rebours est fini, le logiciel mais le résultat obtenu par le joueur en surbrillance pendant 2 secondes puis revient à l'écran de choix des thèmes en grisant le thème choisi par le joueur précédent
- Si le joueur atteint le score de 4 le logiciel enclenche une animation de victoire, puis revient à l'écran de choix des thèmes en grisant le thème choisi par le joueur précédent



Lorsque les trois joueurs sont passés, l'écran doit changer (voir proposition ci-dessous).



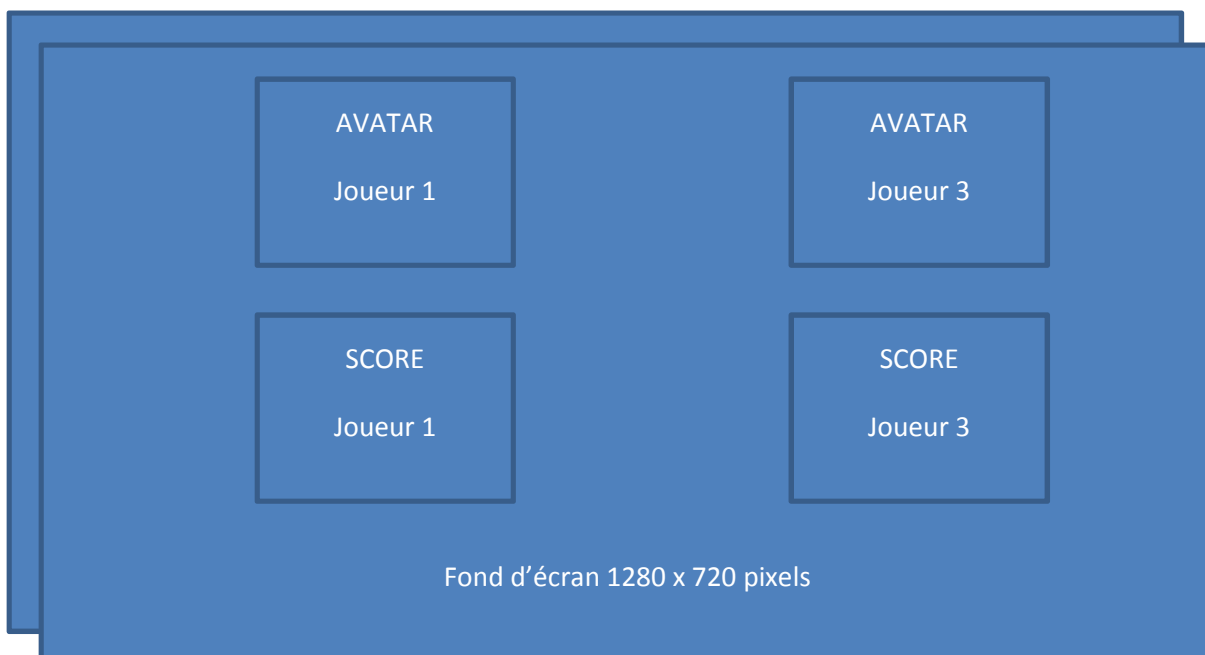
Si le score final ne permet pas de sélectionner 2 participants pour la finale, il faut alors passer au jeu décisif, sur instruction du réalisateur le logiciel charge un écran en fonction des deux scénarii possible :

- Les 3 joueurs sont à égalités
- 2 joueurs sont à égalités

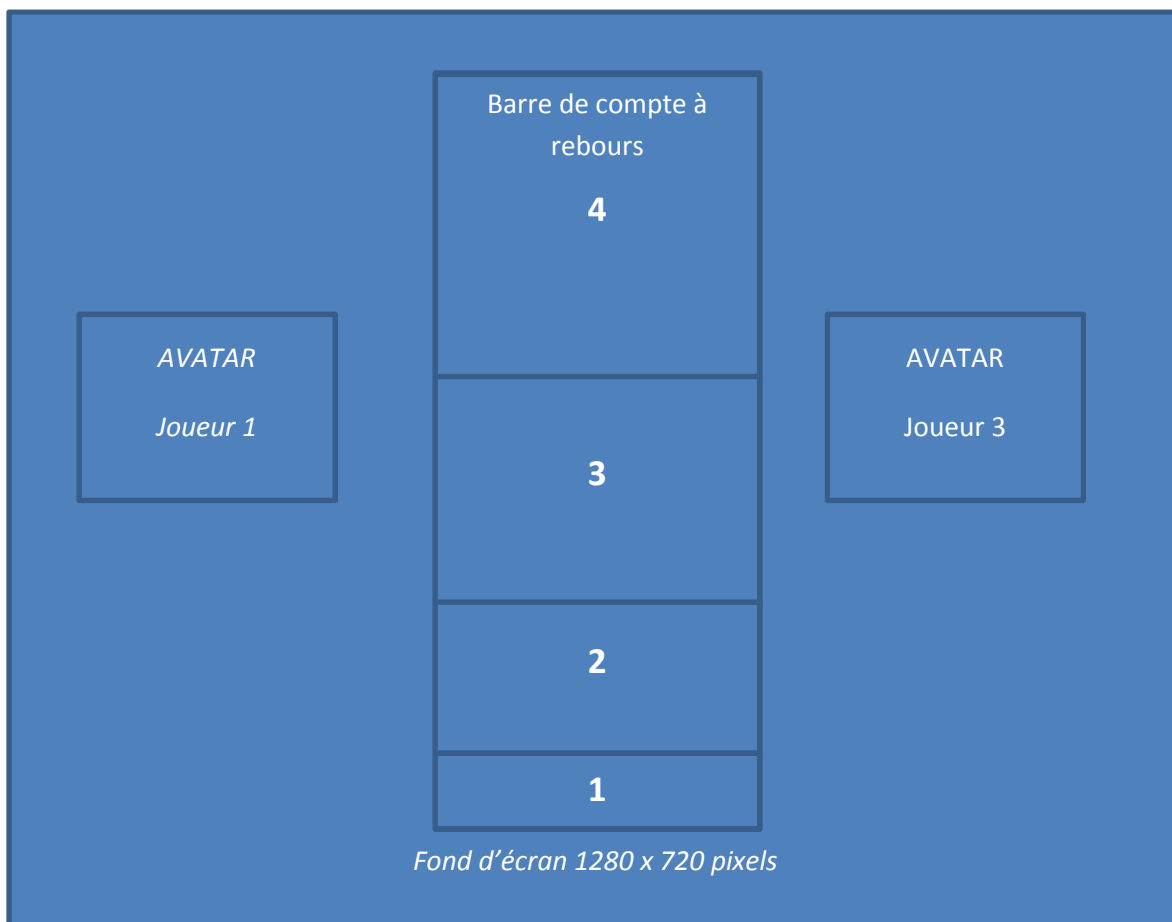
L'écran est le même que celui du dessus mais les scores sont remis à zéro pour les joueurs concernés. Le mode de jeu est identique à la phase du « 9 points gagnants » mais il faut atteindre le score de 2 pour être qualifié et chaque réponse ne vaut qu'un point

- o « Face-à-face »

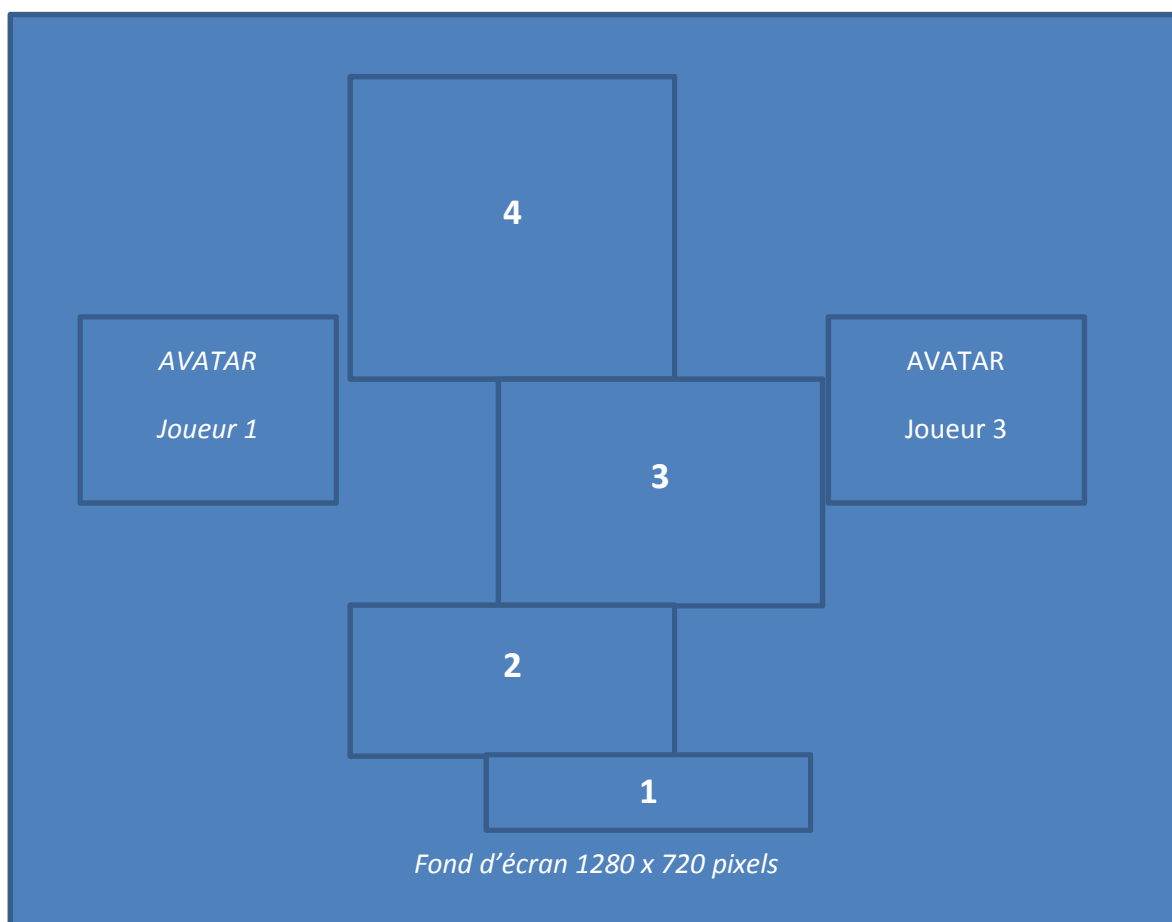
Le Face-à-face début. L'animateur présente les deux finaliste et après cette introduction l'écran ci-dessous est affiché après instruction du réalisateur.



L'animateur annonce le début du face-à-face et annonce le thème de la première question, à ce moment le réalisateur active l'écran de question.



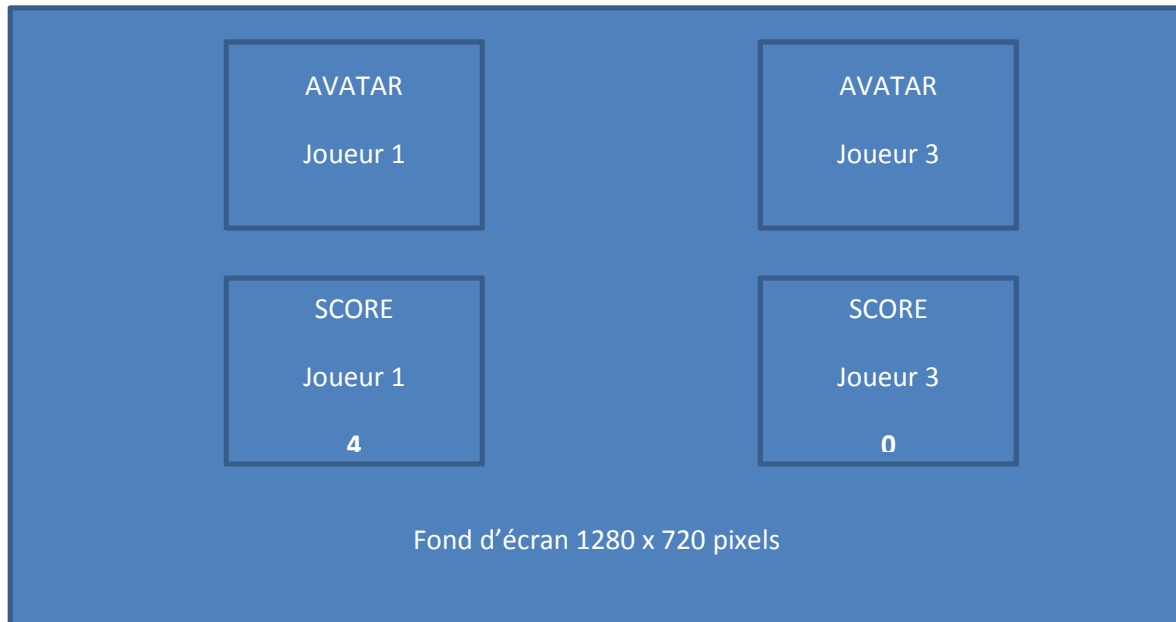
Le premier des deux joueur qualifié se voir offrir le choix de prendre ou de laisser la main. Si celui-ci prend la main la barre de compte à rebours prend une forme en quinconce, avec la partie à 4 points du côté du joueur 1.



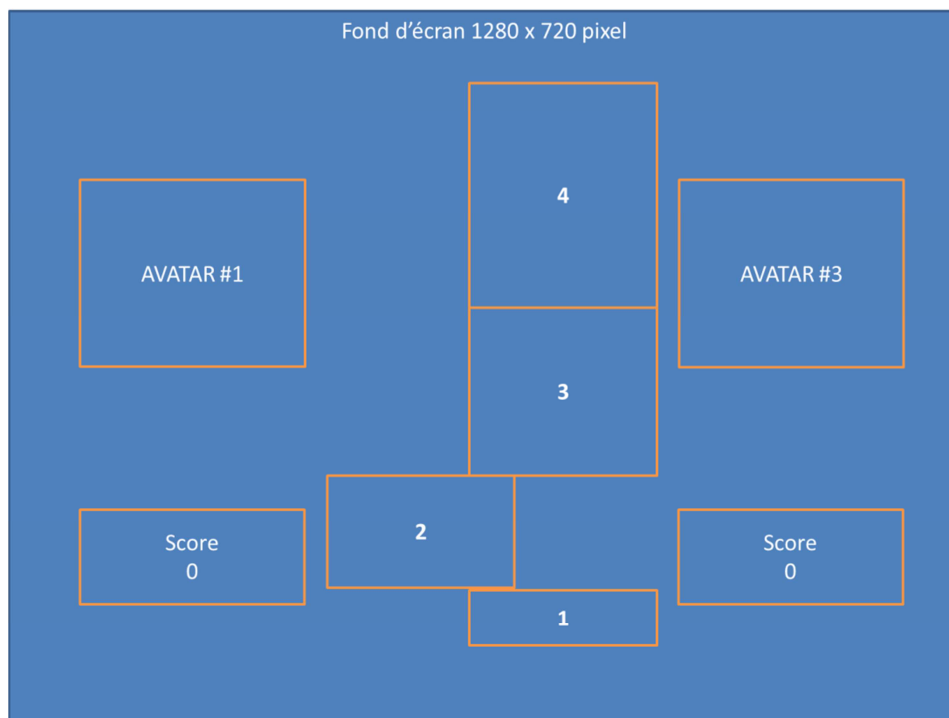
L'animateur annonce le top et le réalisateur lance le compte à rebours. La barre se met à descendre. Les buzzers des joueurs ne sont activés que lorsque la barre de compte à rebours est du côté de leur avatar à l'écran.

Si le joueur 1 répond lorsque la barre est de son côté le chrono s'arrête, il a alors 3 secondes pour donner sa réponse. Il y a alors 2 cas de figure :

- N°1 : Bonne réponse, l'animateur récite la fin de la question et le score du joueur 1 se voit crédité de » 4 points. Le réalisateur lance alors l'écran de score

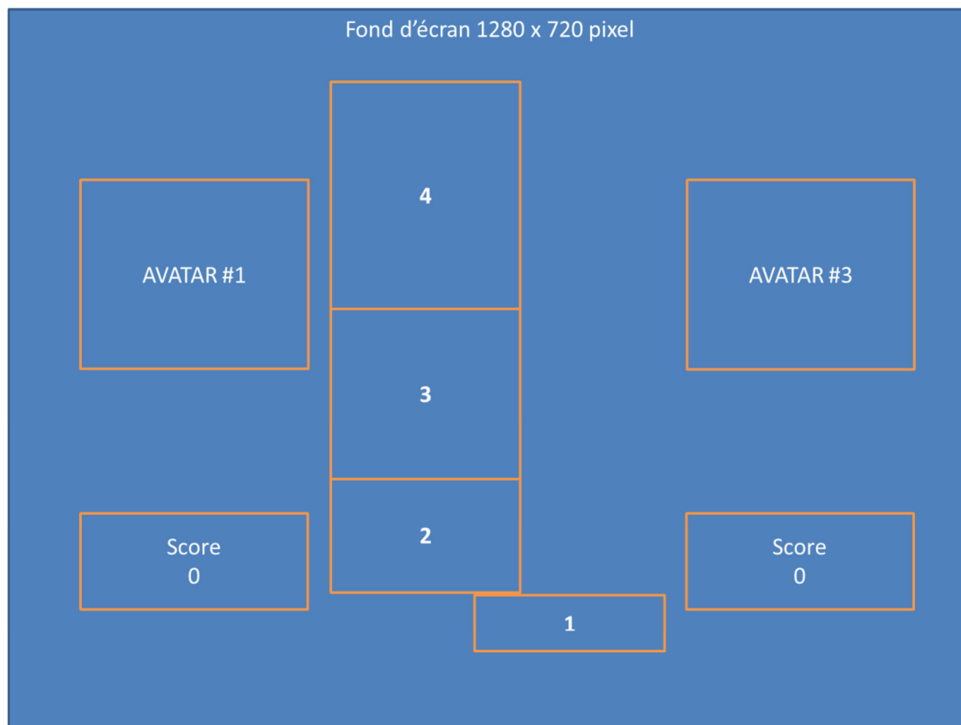


- N°2 : Mauvaise réponse ou pas de réponse, le morceau restant de la barre passe de l'autre côté est c'est au joueur 3 de répondre. Il peut alors bénéficier du temps restant pendant de la partie '4' de la barre de compte à rebours mais aussi de l'intégralité de la partie '3' de la barre.

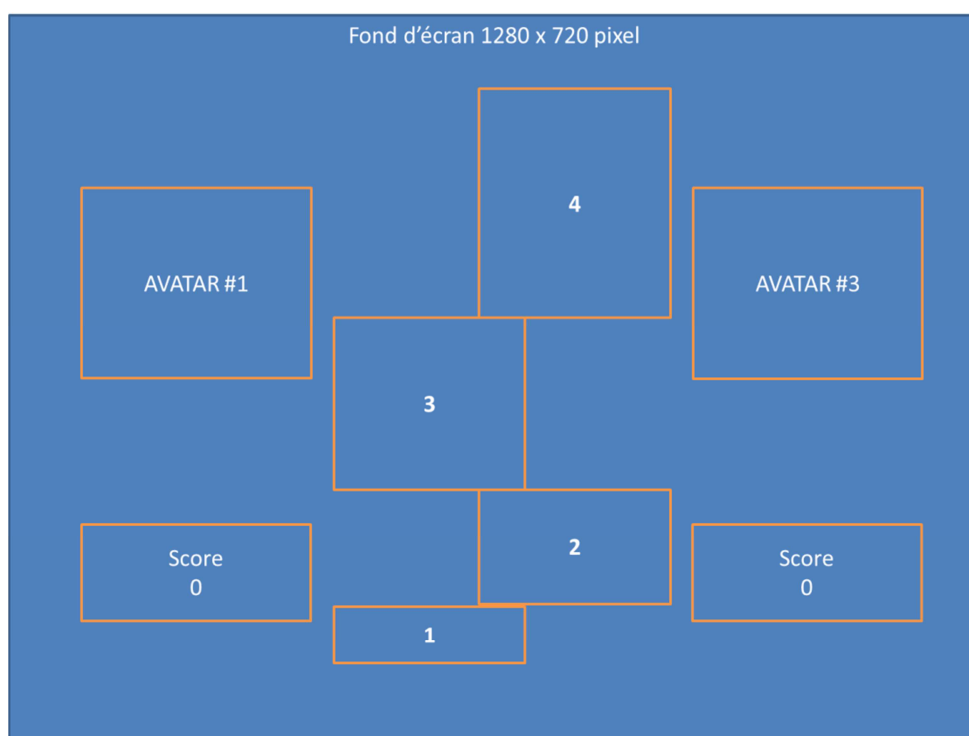


Le joueur 3 à maintenant la main, s'il répond pendant la partie '4' score est crédité de 4 points, s'il répond pendant la partie '3' son score n'est crédité que de 3 points.

S'il se trompe ou ne donne pas de réponse après avoir appuyé sur le buzzer l'intégralité de la barre passe au joueur 1 (voir ci-dessous).



Si aucun joueur ne donne de bonne réponse à la fin du timer, le logiciel charge l'écran des scores. L'animateur lance la seconde question et laisse le choix au joueur 3 de prendre ou laisser la main. S'il la prend la main, le logiciel doit afficher l timer en quinconce mais dans la seconde configuration (voir ci-dessous)



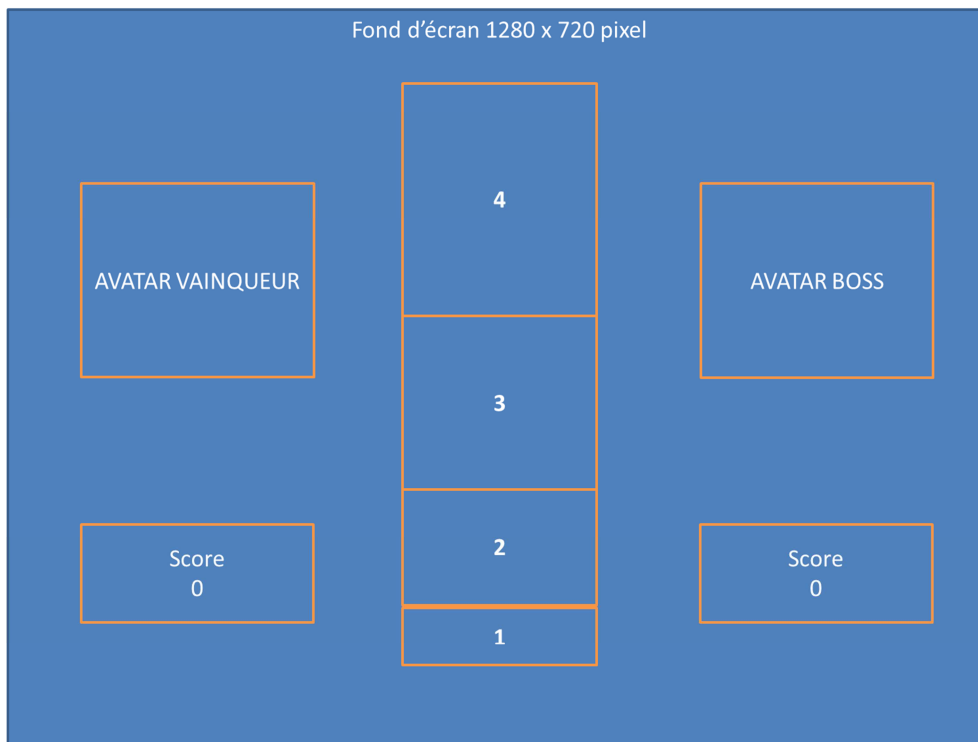
Le premier joueur à 15 points remporte la finale.

- « Boss Fight »

Si aucun Boss n'a été retenu pour cette édition le logiciel doit lancer l'animation /écran de victoire.

Si il y a bien un boss le logiciel doit afficher un écran « Here comes a new Challenger ». Lez boss fait son apparition sur scène et le Boss Fight est lancé.

L'animateur propose au boss de choisir la main pour la première question. Le reste de la manche se déroule exactement comme le face-à-face juste l'Avatar de droite est remplacé par l'avatar du Boss.



4. Contraintes techniques (matériel et logicielle)

- a. Configuration PC
- b. Vidéo-projecteur
- c. Pupitre

5. Décrire les actions des utilisateurs

a. Administrateur

Phase préparatoire :

- Loading des fonds d'écran pour chaque phase
 - o 9 points gagnants
 - 1280 x 720 pixels
 - o 4 à la suite
 - 1280 x 720 pixels
 - o Face-à-face
 - 1280 x 720 pixels
 - o Boss Fight
 - Jpeg 1280 x 720 pixels

- Loading des avatars des participants
 - GIF 100 x 100 pixels
 - Les avatars suivent le parcours des participants, et passent à la phase suivante s'ils sont qualifiés. Ils sont situés sous la barre de points pour les deux premières phases.
 - Ils sont situés au centre sur les bords extérieurs pour les phases de « Face-à-face » et « boss Fight »

- Loading des jingles publicitaires et du contenu de la vidéo de publicités.
 - o Jingle publicitaire
 - Animation PowerPoint
 - o Vidéo
 - Vidéo encodées en format Videolan

- Loading des jingles et bruitages pour toutes les phases. Chaque phase a ces propres bruitages et jingles.
 - o 9 points gagnants
 - Fichiers MP3
 - o 4 à la suite
 - Fichiers MP3
 - o Face-à-face
 - Fichiers MP3
 - o Boss Fight
 - Fichiers MP3

- Loading des animations/ Fonds de victoires
 - o Jpeg ou GIF animés 1280 X 720

b. Réalisateur

Le réalisateur valide et invalide les réponses des participants.

- o 9 points gagnants
 - Bonne réponse
 - Mauvaise réponse
- o 4 à la suite
- o Face-à-face
- o Boss Fight

Sur instructions de l'animateur il lance le compte à rebours.

Il lance la vidéo publicitaire.

Il lance les animations d'introduction des différentes phases.

c. Le participant

En appuyant sur le buzzer le participant prend le droit de parole et peut alors donner sa réponse.

- 9 points gagnants
 - Le compte à rebours est commun aux participants en lisse
 - Celui qui appuie interrompt le compte à rebours et prend la main pour donner sa réponse
- 4 à la suite
 - 4 à la suite : aucune interaction avec le logiciel
 - Buzzer inutile
 - Jeu décisif : Le compte à rebours est commun aux participants en lisse
 - Jeu décisif : Celui qui appuie interrompt le compte à rebours et reprend et la main pour donner sa réponse
- Face-à-face
 - Compte à rebours délimité par zone en fonction du participants qui la main de départ
 - Si la zone de réponse est de son côté le joueur peut appuyer sur le buzzer pour prendre la main. Le participant pour interrompre le compte à rebours et prendre la main pour donner sa réponse
- Boss Fight
 - Compte à rebours délimité par zone en fonction du participants qui la main de départ
 - Si la zone de réponse est de son côté le joueur peut appuyer sur le buzzer pour prendre la main. Le participant pour interrompre le compte à rebours et prendre la main pour donner sa réponse

d. L'animateur

N'a aucune interaction avec le logiciel.