Analyse GDR4JDR

Cadre

Une association de joueurs de jeu de rôle souhaite avoir une aide de jeu pour leurs rencontre aléatoire.

Projet :

Une association de joueur de jeu de rôles nous demande de développé un logicielle qui pourra générer les fiches de monstre détaillé, ainsi que les fiche d’objet. A fin de pouvoir généré des rencontres aléatoire.

Analyse métier

1. Solution envisagée.

Pour ce projet nous allons développer 2 applications en parallèle, l’une sera un site web tendis que l’autre sera une application WPF (exécutable Windows).

Sur les 2 application il devra être possible de voir et d’ajouté et modifié des fiches de monstres ainsi que des objets.

Coté Web : seuls les administrateurs peuvent ajouter et modifié les fiches. Il faudra avoir un historique des versions des différent fiche. Mais n’importe qui peu généré une rencontre aléatoire et voir les différentes fiches de monstre. Avant la génération d’une rencontre aléatoire il faut préciser un facteur de puissance et on peut activé/désactivé certain monstre.

Il faudra aussi permettre l’exportation des fiches. Les fiches du site web sont communes à tous les utilisateurs.

Coté EXE : il est possible consulté d’ajouté modifié et supprimé n’importe quelle fiche. Idéalement il faudrait un historique des versions. Il faudra aussi pouvoir importer des fiches de monstre du site web ainsi que d’autre utilisateur pour favoriser le partage et le facilité.

Les fiches de l’exe sont individuelles par exécutable. Sauf pour le téléchargement des fiches du site l’exe ne communique pas avec la base de données. L’application doit permet de généré un fichier pour exportation de fiche. La fiche généré dois ce suffire a elle-même.

1. Intervenants

Admin : il doit pouvoir définir des fiches de monstre ainsi que les fiches d’attaque et d’objet sur le site web. Il peut bien sûr aussi générer une rencontre aléatoire.

Utilisateur : Il doit pouvoir généré une rencontre aléatoire et navigué entre tous les fiches ainsi que de voir l’historique des fiches. Il pourra crée des fiches sur le exécutable.

1. Fonctions attendues
   1. Exigences fonctionnelles :
      1. Seul un Admin doit pouvoir créer et modifier une fiche de monstre pour le site.
      2. Seul un Admin doit pouvoir créer et modifier une fiche de compétence pour le site.
      3. Seul un Admin doit pouvoir créer et modifier une fiche d’objet pour le site.
      4. Les fiches doivent avoir un historique consultable.
      5. Tous les utilisateurs du site doivent pouvoir générer une rencontre aléatoire sur base d’un niveau de puissance et optionnellement un environnement.
      6. L’exécutable doit permettre à l’utilisateur local de créer, modifier, importer et exporter les différentes fiches.
      7. Les fichiers générer pour exportation/importations doivent contenir tous les informations utile pour la fiches mères, (compétence/objet d’un monstre et historique).
      8. L’exécutables doit permettre de voir l’historique des fiches.
      9. Un fiche de monstre est composé des élément suivant :   
          un nom  
          Taille : Très petit, petit, moyen , grand, très grand  
          Initiative : Entier positif ou négatif  
          Vitesse de déplacement en mètre ou case.  
          Classe d’armure : entier positif  
          Attaque de base : un nombre entier  
          Les différentes attaques qui comprend un modificateur d’attaque, un   
          jet de dégâts et une portée   
          (les attaque seront reprise dans les fiches de compétence)   
          Les compétence (qui sont de fiche appart entière)  
          dé de vie   
          jet de sauvegarde reflex, vigueur et volonté qui sont des valeur entier  
          Caractéristique de base (force, dextérité, constitution, intelligence,   
          sagesse et charisme)

Environnement

Facteur de puissance un entier positif

Equipement (liste d’objet que le monstre peu utilisé)

Table de trésor (un liste d’objet pouvant être récupéré sur le

monstre)

* + 1. Une fiche de compétence est composée des éléments suivant :   
        un nom  
        condition  
        Avantage   
        description   
        Modificateur d’attaque (si attaque)  
        dé de dégâts (si attaque)  
        Porté
    2. Une fiche d’objet est composé des éléments suivant :   
        un nom  
        un prix  
        un facteur de taille  
        un poids  
        description  
        (si armure) bonus Classe d’armure  
        (si armure) Bonus max Dextérité  
        (si armure) malus teste  
        (si armure) risque d’échec sort  
        (si arme) dé de dégâts  
        (si arme) plage de critique  
        (si arme) multiplicateur de critique  
        (si arme) facteur de porté
  1. Exigence non-fonctionnelles :
     1. /

Analyse Fonctionnelle

1. UML

1.1 Use case

(Annexe 1)

1.2 Diagramme d’activité

1.2.1 Plat Restaurant

(Annexe 2)

1.2.2 Création de menu

(Annexe 3)

1.2.3 Faire une Réservation

(Annexe 4)

1.2.4 Modifié Réservation

(Annexe 5)

1. Schéma entité-association

(Annexe 6)

1. Contraintes fonctionnelles

3.1 Règles globales

RG\_XX\_00000

* 1. Règles structurelles

RS\_XX\_00000

* 1. Règles de validations

RV\_XX\_00000 :

* 1. Règles de calcul

RC\_XX\_00000 :

Le programme web ne gère pas les points suivants :

La DB n’as pas de procédure pour :

La solution ne gère pas les points suivants :