

PROJET FIL ROUGE



Caen







Sommaire

Introduction	6
Contexte	7
Besoins	12
Charte graphique et éditoriale	13
Technologies utilisées	15
Arborescence du site	16
Fonctionnalités	17
Nom de domaine et hébergement	12
Propriété intellectuelle	20
Délais	21
Annexes	22

Introduction

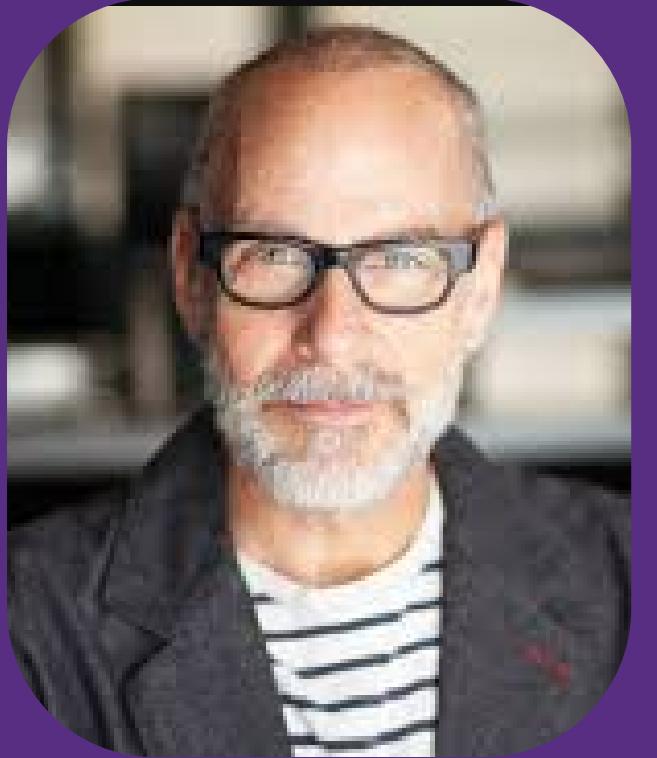
Se retrouver autour d'une table entre amis pour effectuer une partie de jeu de rôle s'avère de plus en plus difficile, notamment lorsque nous entrons dans la vie active

JDR

Contexte

Cibles

- joueurs débutants, occasionnels et confirmés
- personnes voulant s'initier au jeu de rôle
- personnes désirant jouer sans être nécessairement en présentiel



ROBERT

- 58 ans
- Cherbourg
- Retraité

A PROPOS

Robert est retraité. Il Travaillait dans une usine en tant que chef de ligne. et fait parti d'un groupe de musique qui anime les fêtes des villages aux alentours. Il fait du jeu de rôle et aime jouer le maître du jeu.

OBJECTIFS

- accueillir des nouveaux joueurs pour continuer à écrire des scénarios de jeux
- Utiliser plus souvent les outils numériques

HOBBIES

- Jardinage
- Cyclisme
- Passer du temps avec ses petits enfants
- Jeux de rôle



PAUL

- 28 ans
- Saint-Aignan-de-Crasmenil
- Chef de rayon

A PROPOS

Paul travail dans un magasin indépendant. Il est dynamique et donne de l'énergie à son équipe. Il a terminé ses études en bio et cherche un travail en rapport avec son cursus scolaire

OBJECTIFS

- Pratiquer plus souvent le JDR avec ses amis de l'université qui ont changé de région
- Développer son association de jeux de société

HOBBIES

- Skateboard
- Boxe
- Jeux de société

Contexte

Concurrence

fichepersonnage.fr

Télécharger des fiches personnages pour un large choix de jeux

Utilisable sur smartphone

Fiches sauvegardées sur l'application utilisent uniquement l'interface de l'appli

klinrpg.com

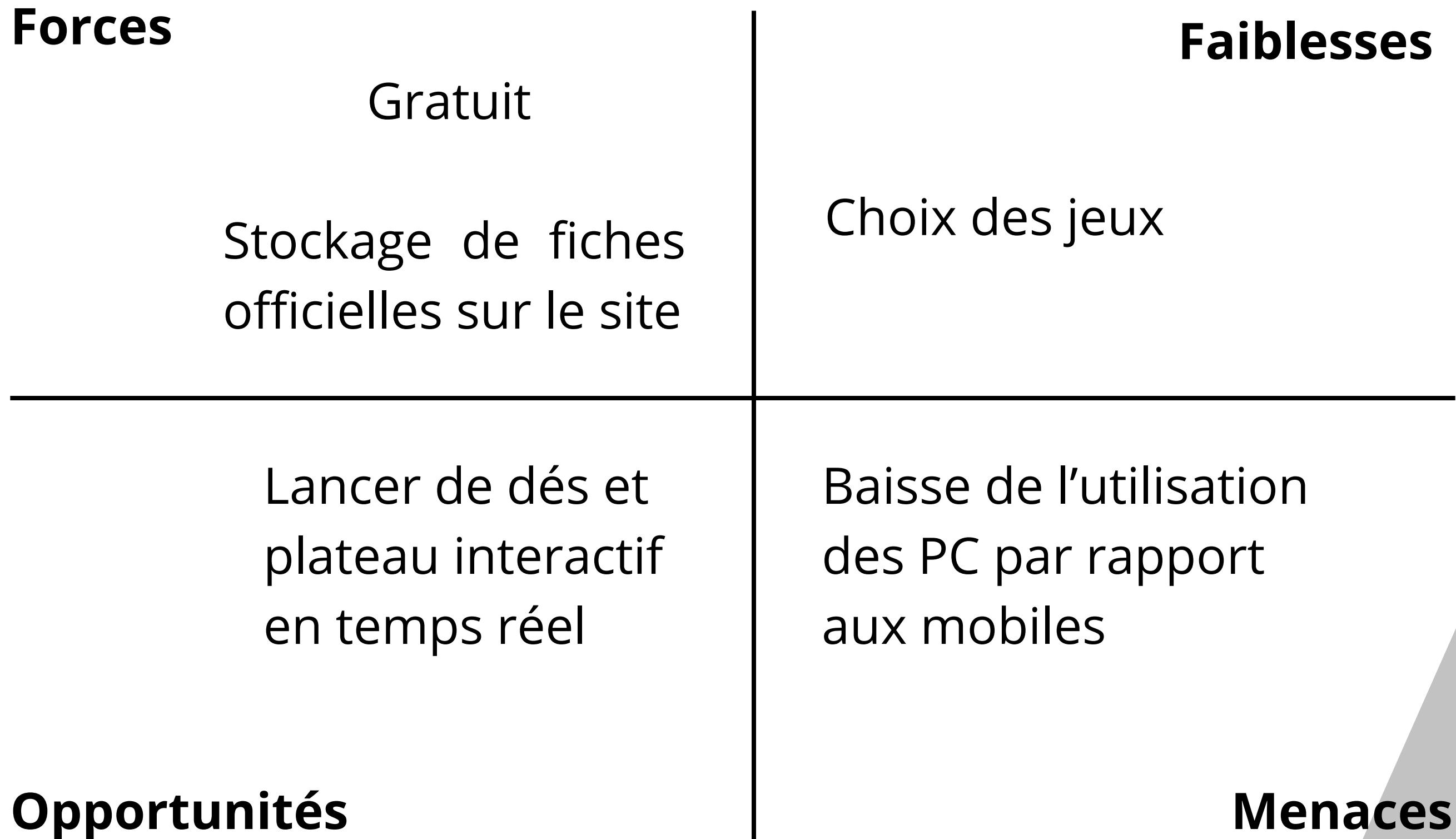
Fiches personnages pour tout type de jeu de rôle et supports

section dédiée au maître du jeu

Peut être utilisé pour jouer à distance, mais beaucoup plus efficace en présentiel

Contexte

Analyse marketing



Besoins

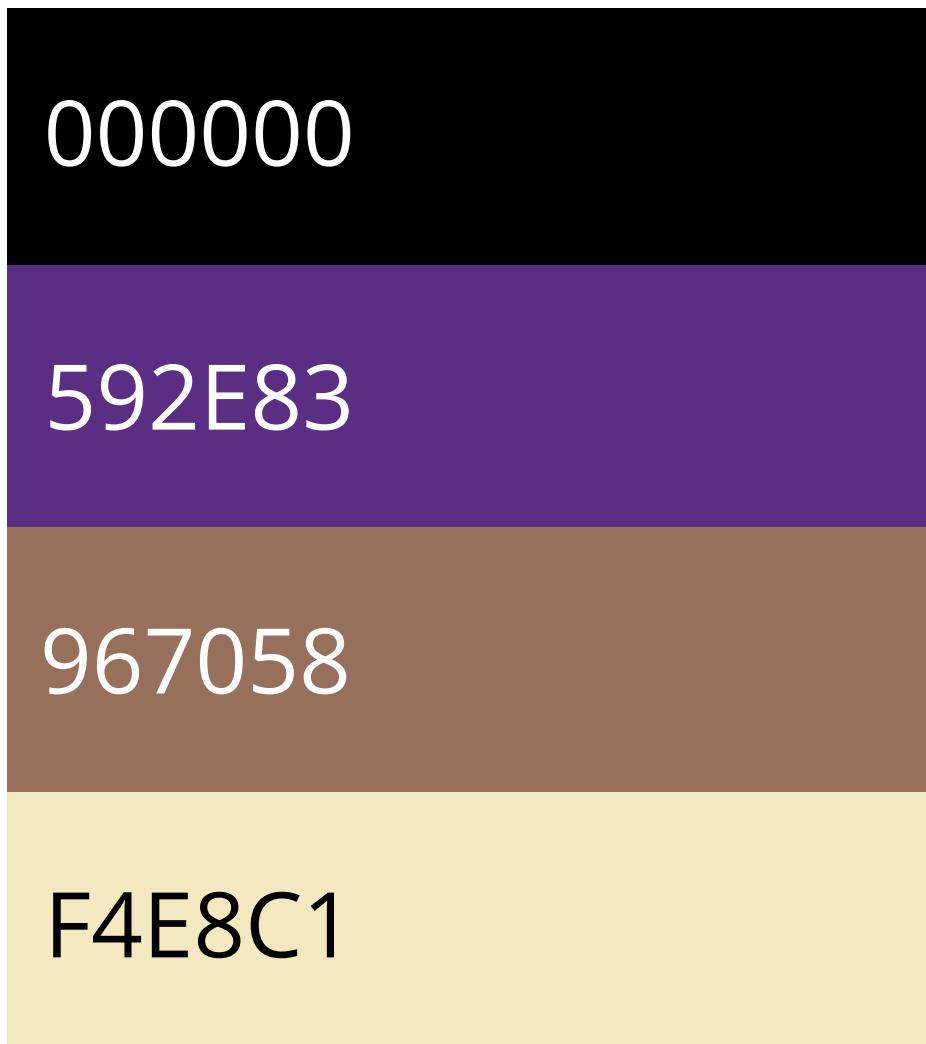
Les fonctionnalités proposées sont présentes sur les sites concurrents

Afin de se démarquer, l'interface du site sera **simple et intuitive**

L'ajout des fonctionnalités “**lancer de dés**” et le “**plateau virtuel**”

Charte graphique et éditoriale

Palette de couleurs



Charte graphique

Logo

Typographie



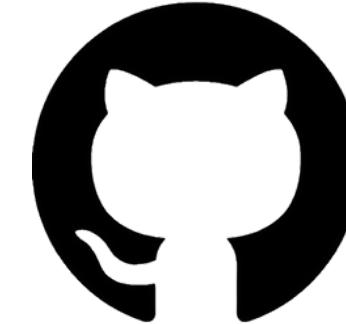
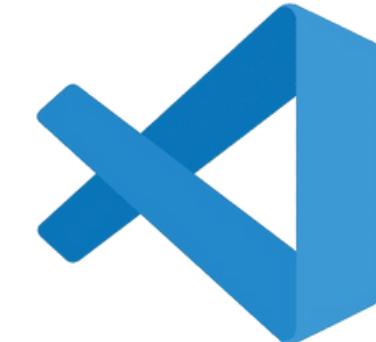
Instrument Sans

Charte graphique et éditoriale

Charte éditoriale

- Ton neutre
- Stratégie de référencement naturel (SOE)

Technologies utilisées



Arborescence du site



Fonctionnalités

Fonctionnalités principales

- créer un compte/se connecter/se déconnecter
- afficher, modifier, supprimer un compte
- créer des fiches personnage et des parties
- afficher, modifier, supprimer des fiches personnage et des parties
- lancer une partie
- utiliser un formulaire de contact

Fonctionnalités supplémentaires

- lancer des dés
- utiliser un plateau interactif

Use Case



Nom de domaine et hébergement

- www.epicjdr.com
- www.epicjdr.fr

Maintenance et infogérance pour
une durée indéterminée

Hébergement mutualisé

Propriété intellectuel

- du site
- des maquettes et intégrations
- du contenu
- du code source

Délais

Le projet devra être livré au 3 juin 2025

Annexes



C'est quoi ce site?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec euismod ut leo ac cursus. Nullam dictum justo at luctus lobortis. Sed dictum vitae felis id egestas. Nam quis lacus fringilla, lacinia leo vel, rhoncus turpis. Praesent ac neque nec sapien fermentum dapibus vitae at quam. Donec vulputate diam nec magna eleifend, id blandit sapien facilisis. Interdum et malesuada fames ac ante ipsum primis in faucibus. Cras porta nec est quis commodo. Mauris feugiat nibh nec tellus scelerisque iaculis. Orci varius natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam et magna et quam posuere molestie. Donec pulvinar odio ante, quis dapibus justo cursus vel. Donec non metus venenatis, sagittis tellus et, rhoncus velit. Morbi ornare nisl et sollicitudin pharetra.

Connexion

e-mail

mot de passe

**continuer
l'aventure!**

Inscription

pseudo

e-mail

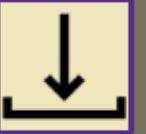
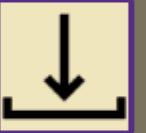
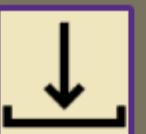
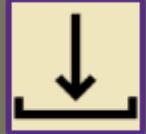
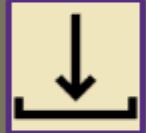
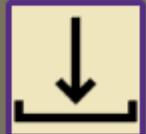
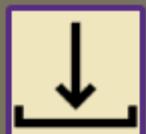
mot de passe

confirmer le mot de passe

**commencer
l'aventure!**

[créer](#)[gérer](#)[lancer une partie](#)[mon compte](#)[déconnexion](#)[retour](#)

Gérer les fiches personnage

Nom du personnage[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)**Nom du personnage**[modifier](#)

[créer](#)[gérer](#)[lancer une partie](#)[mon compte](#)[déconnexion](#)

Bienvenue sur EPIC JDR

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Illum eos omnis quaerat odit quam doloribus hic rem? Neque, nam tenetur doloremque nulla nostrum adipisci itaque. Commodo, esse temporibus tempora doloribus ipsam odit, molestiae unde nam officiis ut debitisi doloremque iure porro fugiat quod corporis cupiditate itaque. Voluptate porro deserunt fuga explicabo iste consequatur minus soluta necessitatibus ab magni, nulla beatae. Maiores illum unde excepturi blanditiis ut iusto, dolore iste libero at ea ratione pariatur dolorem ducimus velit est atque non magni nihil laboriosam, aliquid autem? Tenetur reprehenderit dolorem at, odit libero dignissimos eaque aperiam quibusdam a sunt temporal! Natus, repellendus.

Connexion

e-mail

Ex : email@monemail.com

mot de passe

Ex : jsYzjf!5f?E9

[Continuer l'aventure!](#)

Inscription

pseudo

e-mail

Ex : email@monemail.com

mot de passe

Ex : jsYzjf!5f?E9

confirmer le mot de passe

Ex : jsYzjf!5f?E9

[Commencer l'aventure!](#)

[créer](#)[gérer](#)[lancer une partie](#)[mon compte](#)[déconnexion](#)[gérer les fiches personnages](#)

Nom du personnage

[modifier](#)

Nom du personnage

[modifier](#)

Nom du personnage

[modifier](#)

[créer](#)[gérer](#)[lancer une partie](#)[mon compte](#)[déconnexion](#)

Antony utilise Coup d'épée!
Jury utilise Boule de feu!

Antony

pv 41/50 pm 6/6

Attaque

Coup d'épée

Jury

pv 43/50 pm 4/6

Attaque

Boule de feu

Battle!

```
//! fonction de simulation de combat qui contrôle les pv et les priorités grâce à la stat de vit

function priorite(j1,choixJ1,j2,choixJ2){ //? ici on récupère les fonctions stockées lors du choix de l'attaque
    if (j1[0].pv>0 && j2[0].pv>0){ //? vérif des pv
        if (j1[0].vit>j2[0].vit){ //? vérif des vit (dans ce if j1 agira en premier)
            choixJ1(j1,j2); //? attaque de j1
            if(j2[0].pv<=0){ //? vérif si j2 est mort
                j2[0].pv=0;
                console.log(j1[0].nom,"a vaincu",j2[0].nom,"!");
                recapBattle.innerHTML+=$'{j1[0].nom} a vaincu ${j2[0].nom}!\n';
            }
        } else {
            choixJ2(j2,j1); //? attaque de j2
            if(j1[0].pv<=0){ //? vérif si j1 est mort
                j1[0].pv=0;
                console.log(j2[0].nom,"a vaincu",j1[0].nom,"!");
                recapBattle.innerHTML+=$'{j2[0].nom} a vaincu ${j1[0].nom}!\n';
            }
        }
    }
}
```

```
else { //? dans le cas ou j2 est plus rapide que j1
    choixJ2(j2,j1); //? attaque de j2
    if(j1[0].pv<=0){ //? vérif si j1 est mort
        j1[0].pv=0;
        console.log(j2[0].nom,"a vaincu",j1[0].nom,"!");
        recapBattle.innerText+=`${j2[0].nom} a vaincu ${j1[0].nom}!\n`;
    }
    else {
        choixJ1(j1,j2); //? attaque de j1
        if(j2[0].pv<=0){ //? vérif si j2 est mort
            j2[0].pv=0;
            console.log(j1[0].nom,"a vaincu",j2[0].nom,"!");
            recapBattle.innerText+=`${j1[0].nom} a vaincu ${j2[0].nom}!\n`;
        }
    }
}
```

```
        console.log(j1[0].nom,":",j1[0].pv,"pv",j1[0].pm,"pm"); //? mise à jour des stats des joueurs
        console.log(j2[0].nom,":",j2[0].pv,"pv",j2[0].pm,"pm");
        currentPvJ1.innerText=`${j1[0].pv}/${j1[0].pvMax}`;
        currentPmJ1.innerText=`${j1[0].pm}/${j1[0].pmMax}`;
        currentPvJ2.innerText=`${j2[0].pv}/${j2[0].pvMax}`;
        currentPmJ2.innerText=`${j2[0].pm}/${j2[0].pmMax}`;
        // boutonBattle.disabled=true;
        // boutonJ2.disabled=true;
        readyJ1=0; //? blocage du bouton battle
        readyJ2=0;
        disabledBattle();
    }
else {
    if (j1[0].pv<=0){
        console.log(j1[0].nom,"n'a plus de pv.");
        recapBattle.innerText+=`${j1[0].nom} n'a plus de pv.\n`;
    }
    else{
        console.log(j2[0].nom,"n'a plus de pv.");
        recapBattle.innerText+=`${j2[0].nom} n'a plus de pv.\n`;
    }
emptySelected();
}
```

Démonstration

Merci de votre attention