

Cahier des charges

Fonctionnement de l'application :

1 ^{er} écran : Connexion	Champ login Champ mot de passe Bouton pour se connecter Bouton pour mot de passe oublié Bouton pour l'inscription Check box pour se souvenir du compte
1 ^{er} écran bis : Mot de passe oublié	Champ mail Bouton de confirmation Bouton annuler ➔ Renvoi un écran de confirmation -ou pas-
2 ^{ème} écran : Création de compte	Champ login Champ mot de passe + confirmation Champ adresse e-mail + confirmation Bouton valider
3 ^{ème} écran : Liste des parties en cours (Lobby)	Menu (Quitter, statistiques) Liste des parties en cours (Nom ; Côte du MJ ; Mot de passe (oui ou non) ; Langue de la partie) Bouton rejoindre Bouton créer une partie
4 ^{ème} écran : Création d'une partie ➔ Le créateur est le MJ	Champ nom de la partie Champ nombre de joueurs Champ mot de passe (optionnel) Bouton valider
5 ^{ème} écran : Rejoindre une partie	Liste des personnages à jouer Liste des joueurs Détail du personnage (Apparait lorsqu'un personnage est sélectionné) Bouton valider (grisé avant la sélection du personnage) Chat
6 ^{ème} écran : Jeu pour le joueur	Chat Résumé Table de jeu Décor Joueurs Menu (Options, quitter)
7 ^{ème} écran : Jeu pour le MJ	Même interface que joueur + Actions supplémentaire dans menu : Combat PNJ Montrer objet

	Décor
8 ^{ème} écran : Actions supplémentaires du MJ	Affichage liste des (monstres, PNJ, Objets, Décors) Affichage bulle info au survol Bouton permettant de les ajouter / retirer (Limite de un pour tous sauf Combat) Bouton confirmer

Base de données :

Table Utilisateur	Id Pseudo Statistiques
Table Item	Id Condition (Classe du personnage, son niveau, (statistiques)...) Type (Arme, consommable, équipement) Emplacement (Cou, cape...) Nom Caractéristiques Rareté Prix de vente Description IdSprite
Table Classe	Id Nom du rôle Attributs (Dommages, vie...) Compétences Description IdSprite
Table Compétence	Id Nom Description Cible (Allié, ennemis...) CodeEffet (aa:2, aat:2,2) → Voir la bibliothèque IdSprite
Table Monstre	Id Nom Description Attributs IdSprite Compétence
Table PNJ	Id

	Nom Description IdSprite Action (Parler, vendre...)
Table Décor	Id Nom IdSprite
Table Dé	Id Valeur IdSprite
Table ObjetAffichable	Id Nom IdSprite
Table Table, BulleDialogue, Interface	Id IdSprite

Serveur :

Tâches principales :

- Image mémoire de la base de données à charger dans la RAM du serveur
- Gérer les threads (clients)
- Utiliser des verrous
- Découper les paquets qu'envoie le serveur en fonction de leur taille