

A large, detailed illustration of a blue lotus flower in full bloom, set against a background of tall, golden-brown grass. The flower has many layers of petals, with a prominent red and white center. The entire image is overlaid with a semi-transparent white rectangle containing the title text.

# Cahier des charges Version 3

MagicTactil

## **MagicTactil**

Le projet consiste à réaliser une plate-forme basée sur le jeu de carte Magic : l'assemblée. Cette dernière permettrait aux utilisateurs d'avoir les mêmes interactions que le vrai jeu de carte. L'application sera disponible sur Surface, Surface 2, Windows 8 ainsi que sur Android.

Nous avons donc décidé de cibler une grande majorité des utilisateurs. Notre objectif principal est donc de relancer le marché du jeu de carte Magic en ligne. Notre produit permet bien sûr aux utilisateurs de s'affronter, mais nous voulons également développer une plate-forme « sociale » permettant la création d'une communauté.

Enfin notre Business Plan est de permettre à l'utilisateur d'acheter de nouvelles fonctionnalités (dans notre cas des cartes et des paquets de cartes ) et de permettre à un utilisateur de revendre ces cartes tout en récupérant une commission sur cette vente.

Le coût principal engendré par le projet est la location d'un serveur. Le cahier des charges trace tous les choix que le groupe a pris en terme de technologies, de matériels, organisationnels et fonctionnels.

Et quelles seront les nécessités de chaque choix en fonction de chaque période.

Description du document

Titre	2014 CDC_Magictactil
Date	12/04/2012
Auteur	MagicTactil
Chef du groupe	Periph_a
Membre du groupe	Pucheu_m, periph_a, jaber_a, barouk_r, labori_b, farsi_m, jouhri_o
Version du modele	2

Tableau des révisions

Date	Auteur	Commentaire
13/04/12	MagicTactil	Fin du cahier des charges
27/04/12	MagicTactil	Orthographe
14/05/12	MagicTactil	Texte de présentation
15/05/12	MagicTactil	Ajout de l'étude de l'existant
16/05/12	MagicTactil	Modification de la conclusion
06/06/12	MagicTactil	Modification de la forme
07/06/12	MagicTactil	Modification de la forme
22/06/12	MagicTactil	Modification de l'étude de l'existant
23/06/12	MagicTactil	Ajout des annexes
01/07/12	MagicTactil	Modification du corps
03/07/12	MagicTactil	Modification sur la partie CLIENT

## Table des matières

Description du document.....	3
Tableau des révisions.....	3
L'Epitech Innovative Project.....	5
Description des différentes parties du programme à réaliser.....	6
Présentation de l'environnement de réalisation.....	11
Description de la base de données.....	13
Organisation du projet.....	13
Conclusion.....	15
Les projets existants.....	20

## **L'Epitech Innovative Project**

### **A – Qu'est ce qu'un EIP et Epitech**

Epitech est une école d'expertise en informatique proposant un cursus en 5ans. Epitech est également connu pour sa pédagogie hors-norme. En effet, l'école apprend aux étudiants à apprendre par l'intermédiaire de projets à faire seul ou en groupe plus ou moins nombreux. Cette pédagogie favorise plusieurs qualités qu'un salarié haut-placé devrait avoir comme, une parfaite autonomie, savoir prendre de bonnes initiatives ou encore savoir gérer son temps et celui de votre équipe.

Au cours de la scolarité d'un étudiant, il devra faire un projet permettant l'obtention du diplôme appelé EIP. De ce fait, à l'Epitech, les étudiants de troisième année doivent choisir un sujet afin de le réaliser pendant son cycle master. L'EIP a pour but d'entraîner les étudiants à travailler sur un projet sur plus de deux ans et avec un groupe se composant au minimum de 6 étudiants en plus des différentes contraintes géographique avec la quatrième année à l'étranger. Comme son nom l'indique, le sujet choisi pendant la troisième année doit être innovant, en effet, c'est le facteur le plus important.

### **B – Magic Tactil**

Magic Tactil sera une plate-forme sur laquelle les joueurs de cartes Magic : L'assemblée pourront jouer. Ce logiciel leur permettra de s'amuser avec des cartes virtuelles comme s'ils les utilisaient dans la vie réelle. En effet, l'utilisateur pourra se créer des Decks et de les utilisés, mot signifiant « Liste de cartes permettant à la personne de jouer contre d'autres joueurs ».

De plus, un système communautaire sera également présent, cela va permettre aux joueurs de participer à la vie de la communauté du jeu. Ce System communautaire fonctionne comme un réseau social, vous pourrez avoir des amis, discuter avec eux, participer sur un forum, créer ou s'inscrire à différents événements par l'intermédiaire d'un calendrier.

Etant donné que nous sommes dans l'année où le nouveau système d'exploitation de Microsoft va sortir, l'ère des tablettes va arriver à grand pas. Nous pensons que tout comme les Smart Phones, ils ont eu un début difficile au vu de leur prix lors de leurs sorties, nous voyons donc le même avenir pour les tablettes. De ce fait, notre objectif est de rendre le projet fonctionnel lorsque ce marché des tablettes sera à son apogée.



## **Description des différentes parties du programme à réaliser.**

L'architecture générale du projet se découpe en trois entités bien distinctes qui sont, le serveur, la base de données et les clients.

### **A – Le serveur.**

Le serveur est une entité spéciale de par son rôle. En effet, son but sera d'analyser et de traiter toutes les informations qui lui seront envoyées.

Il sera le seul capable de techniquement communiquer et de créer ce lien avec toutes les autres entités qui sont liées à lui, à savoir les clients qu'ils soient Windows ou Android et la base de données.

### **Communication 1 : Le serveur et la Base de données (Page 17).**

Le serveur est la seule entité directement lié à la base de données. Lorsque les clients souhaiteront faire une édition sur la base de données, ces derniers devront envoyer les commandes adéquates au serveur.

Par exemple, le client A souhaite rajouter un joueur dans sa liste d'ami. Cela entraînera l'envoi d'une commande d'ajout d'ami au serveur, avec toutes les informations importantes telles que la personne qui souhaite éditer sa liste d'ami ainsi que le nom du joueur à ajouter. Une fois traité, le serveur fera la demande à la base de données qui fera ou non cette modification.

En effet, on reprend le précédent exemple, si le client A ajoute un nom qui n'existe pas ou encore qui est déjà ajouté dans sa propre liste, la base de données ne fera pas l'édition.

A partir de ce schéma, les fonctionnalités suivantes seront traitées de la même façon entre le serveur et la base de données:

- Gestion d'un système de salles : Une salle est un lieu dans laquelle les joueurs peuvent se retrouver. D'un point de vue technique, ces salles seront gérées par la base de données. Par exemple, si un client rejoint ou encore quitte une salle quelconque le serveur recevra l'information qui demandera de mettre à jour la base de données des salles.

Par conséquent, il sera possible de créer, rejoindre ou quitter une salle. Dans le cas où le créateur de la salle décide de partir de sa propre salle, chaque client quittera automatiquement la salle et la salle sera détruite.

Lors de la création, il sera possible de spécifier le type de salles, comme un canal de discussion ou encore une partie d'un type classique , draft, etc.

Après avoir créer votre propre salle, vous obtenez certains droits. En effet, le créateur a la possibilité de commencer la partie si cela est possible, par exemple il faut que le nombre de joueurs minimum soit atteint selon le type de partie. De plus, il aura la possibilité de gérer les joueurs, cela signifie qu'il pourra ainsi éjecter voire bannir un joueur de sa/ses salle(s).

- Ajouter ou retirer une personne de sa liste d'ami ou noir.

- Gestion de calendrier. Il sera possible créer ou de s'inscrire à un événement.

- Le joueur aura un profil dans lequel le propriétaire pourra y trouver des informations le concernant. Ces informations seront stockées dans la base de données. Il sera possible de les modifier uniquement si le propriétaire le souhaite. Et pourra être également inspecter par d'autres utilisateurs.

- Un système de magasin sera disponible, ce système donnera aux utilisateurs l'accès aux cartes uniquement s'ils payent un prix en monnaie du jeu.

- Dans la base de données chaque joueur aura une liste de cartes, cette liste représente en premier lieu les cartes qu'ils possèdent. Avec cette liste le joueur pourra se créer des decks avec lesquels il pourra jouer. En plus de cela, l'utilisateur pourra faire une liste des cartes qu'ils souhaiteraient avoir.

Évidemment, ces listes pourront être modifier et consulter autant de fois que le propriétaire de la liste le souhaite.

### Communication 2 : Le serveur et les clients (Page 18).

En plus d'être l'intermédiaire avec la base de données, le serveur l'est également pour une communication entre deux clients.

Ici le serveur traitera les commandes reçus par les clients et les communiquera au(x) client(s) cible(s).

A partir de cela, plusieurs fonctionnalités seront utilisées pour une communication entre deux clients comme :

- Les utilisateurs pourront communiquer entre eux par le biais d'un canal classique ou encore d'un message privé. Par la suite, tous les messages seront ainsi stockés afin de pouvoir éviter tous les abus de langages. De ce fait, ils passeront par l'étape base de données.

### Communication 3 : Serveur, les clients et la base de données (Page 19).

Ce cas est utile uniquement lorsque les joueurs feront une partie de Magic : L'assemble avec Magic Tactil. En effet, afin d'éviter toutes triches, toute la mécanique du jeu sera côté serveur. Cela signifie surtout que le plateau sera stocké du côté serveur (et base de données) et non du côté client.

Ici, la communication sera un peu plus complexe. En effet, si un client A décide de piocher une carte, l'information sera envoyé au serveur qui demande à la base de données de mettre à jour le plateau en cours. Après la mise à jour, le serveur devra envoyer le changement à tous les clients qui sont connectés à la partie. Suite à cela, les clients devront interpréter la réponse du serveur et mettre à jour l'affichage du plateau.

Ce choix a été fait pour éviter les triches de côté clients qui sont monnaies courantes sur les divers jeux ayant cette gestion.

### B – Les clients.

Les différents clients seront tout comme le serveur, c'est-à-dire, des interpréteurs de données. En effet, ces derniers vont ainsi recevoir des informations quelles qu'elles soient par le biais du serveur. Ces informations seront ainsi traitées par le client et réagira en fonction de cela.

Un exemple simple, deux joueurs x et y sont en train de faire une partie de Magic avec Magic Tactil. Le joueur x choisi d'utiliser une carte, x devrait ainsi faire le nécessaire pour avoir le droit de poser cette carte. Et bien ce nécessaire sera envoyé au serveur sous forme de message qui sera ensuite envoyé à y. Dans cet échange le client du joueur y recevra les actions effectuées par x et pourra interpréter ces données. Dans ce cas là, ce sera les manipulations d'x seront affichées à l'écran d'y.

Les fonctionnalités suivantes sont catégorisées par fenêtre, il sera donc plus simple de savoir ce que le joueur pourra faire à n'importe quel moment.

Fenêtre de connexion ->

- S'identifier

Fenêtre d'accueil ->

- Voir sa liste d'ami ou liste noir
- Lancer une discussion avec ses amis
- Discuter avec ses amis
- Ajouter ou retirer une personne de la liste d'ami ou liste noir
- Se diriger vers la fenêtre de profil
- Se connecter au magasin
- Se diriger vers la fenêtre de choix de types de parties.
- Se diriger vers le module de cartes
- Se diriger vers le module d'événements

Fenêtre de profile ->

- Inspecter ses informations (Nom, Renom, Pseudonyme, date de naissance, lieu d'habitation)
- Modifier ses informations
- Voir son historique
- Inspecter le profil d'autres joueurs ( profil limité afin de ne pas divulguer la vie privée, seules les données relatives au jeu seront affichées).
- Se diriger vers la fenêtre d'accueil

Fenêtre de magasin ->

- Acheter des cartes
- Module d'enchère -> Déposer une carte / Acheter une carte
- Se diriger vers la fenêtre d'accueil

Fenêtre de choix de parties ->

- Voir la liste des salles
- Joindre une salle
- Rechercher une salle
- Rafraîchir la liste des salles
- Se diriger vers une fenêtre de salle



- Module de création de salles ->
  - Donner un nom à la salle
  - Indiquer son type ( si classique, draft, ...)
  - Indiquer si la partie est privée ou non (Mot de passe ou non)

### Fenêtre avec le module de carte ->

- Inspecter les cartes possédées.
- Créer son propre deck / Créer une liste de cartes souhaitées ->
  - Ajouter une carte
  - Mettre plusieurs exemplaires de la même carte
  - Retirer une carte
  - Enlever plusieurs exemplaires de la même carte
- Faire une recherche de carte sur les cartes possédées ou non.

### Fenêtre d'événements ->

- Voir la liste des événements
- Trier les événements selon (date/lieu/organisateur)
- Créer un événement
- S'inscrire a un événement
- Voir la liste des personnes souhaitant participer à l'événement

### Fenêtre de salles ->

- Se diriger vers la fenêtre de jeu
- Choisir le deck que le joueur souhaite jouer

### Fenêtre de jeu ->

- Faire dérouler les phases pendant un tour ( dégagement, entretien, pioche, première principale, début de combat, attaque, blocage, dégâts, fin de combat, seconde principale, fin)
- Ajouter ou enlever des points de vies
- Ajouter tous les types de marqueurs (Foudre, poisons, ...)
- Piocher une ou plusieurs cartes
- Mélanger le deck avec ou sans la main actuel du joueur
- Voir son deck ou encore le cimetière et l'exil
- Voir la carte du dessus du deck
- Mettre la carte du dessus du deck au cimetière ou en exile
- Révéler la carte du dessus du deck à un ou plusieurs joueurs
- Déplacer les cartes, de son côté du terrain le joueur peut déplacer les cartes à sa guise, cependant, il ne peut que donner des cartes à son adversaires en déposant simplement la carte sur le côté adverse du terrain.
- Faire pivoter les cartes de 90 degrés dans deux sens
- Voir le descriptif de la carte cliquée ( choix entre la vraie image et une description plus classique à savoir avec le nom, son coût en mana, son type de carte, sa force et son endurance ainsi que ses effets si elle en possède)
- Voir le nom des joueurs jouant ou regardant la partie
- Discuter avec son adversaire
- Déclarer forfait et se diriger vers la fenêtre de d'accueil
- Proposer de relancer une partie contre le même joueur

### C-Le site internet

Après et pendant le développement du projet, le site internet sera l'intermédiaire pour communiquer avec nos futurs utilisateurs. L'équipe de Magic Tactil devrait ainsi tenir à jour le site internet afin de donner des informations concernant l'avancement ainsi que les modifications qui seront faites.

Les fonctionnalités suivantes sont triées par page pour savoir ce que pourra faire l'utilisateur sur chaque page .

#### Page d'accueil ->

- S'identifier
- Voir les nouvelles à propos du produit
- Envoyer des messages privés
- Se diriger vers la page d'inscription
- Se diriger vers le forum
- Se diriger vers la page de son profil
- Se diriger vers la page de téléchargement

#### Page d'inscription ->

- Remplir des informations afin de constituer un profil (nom, prénom, pseudonyme, date de naissance, lieu, quel type de jeu préféré)
- S'inscrire

#### Le Forum ->

- Le forum sera partagé en plusieurs parties ( Général, MagicTactil, Report de bugs)
- Quand l'utilisateur sera dans l'une de ces catégories il pourra :
  - Voir la liste des fils de discussion
  - Cliquer sur un fil de discussion et se fera diriger vers le fil de discussion sur lequel il pourra répondre
  - Créer un nouveau fil de discussion

#### Page de profil ->

- Regarder et modifier les informations le concernant
- Historique des messages

#### Page de téléchargement ->

- Télécharger le produit à chaque ajout de fonctionnalités (Alpha, bêta, etc)

## **Présentation de l'environnement de réalisation**

Dans cette partie, nous allons parler de l'environnement en général de notre projet. De ce fait, nous allons faire un rappel de ce qu'est notre projet. Magic Tactil est un ensemble permettant tout d'abord de jouer en ligne aux cartes Magic L'assemblée, en plus de cela, Magic Tactil donnera aux joueurs une réelle dimension sociale

### **A – Environnement de réalisation.**

Dans un premier temps, nous allons parler des outils que nous allons utiliser afin de mettre sur pied notre projet.

Le programme fonctionnera sur des supports Microsoft ou Android. De ce fait, le groupe utilisera leur outil de développement qui est Visual Studio 2010 pour le développement Microsoft. Cet outil nous permettra d'accéder à la majorité des technologies de Microsoft comme le langage C#, ASP.NET ou encore ADO.NET.

Comme le programme sera également utilisable sur des supports de types tablettes, il faudra également un SDK spécialement conçu pour ce type de développement, cet outil se nomme le SDK Surface 2.

En ce qui concerne la partie Android, les développeurs Android utiliseront le langage Java ainsi que les logiciels de développement prévus pour ce langage tel que Eclipse.

### **B – Environnement matériel.**

Afin de couvrir la totalité de l'environnement matériel il devra être séparé en trois environnements bien distincts, qui sont l'environnement de développement, l'environnement de production et l'environnement de démonstration.

#### **3.B.1 – L'environnement de développement.**

Dans le but de réaliser le projet, le groupe aura exclusivement besoin des différents outils énoncés précédemment. En effet, pour la réalisation des programmes sur des machines Android ou Microsoft, nous aurons besoin des différents outils de développement. Bien que, le produit a également pour but de sortir sur des supports de types tablettes, des simulateurs tels que SDK Surface 2 seront suffisant pendant la phase de développement.

#### **3.B.2 – L'environnement de production.**

Une fois le projet réalisé, les besoins peuvent changer. Étant donné que ce projet a pour but premier d'être vendu à la société qui a inventé le jeu Magic L'assemblée, nous pouvons présenter notre projet dans sa globalité ainsi que les différents besoins matériels qu'ils auront à l'avenir. En ce qui concerne les coûts du matériel pour les utilisateurs sont faibles. En effet, les utilisateurs auront acheté leur support de jeu, de ce fait, il n'y aura pas de besoin de faire produire les différents supports. Sauf dans un éventuel partenariat.

Comme le jeu sera en ligne, il y a un coût au niveau du stockage de données. En effet, l'achat ou la location de serveurs seront les principaux facteurs de dépenses. En plus de payer leurs utilisations, il faudra également employer des salariés afin qu'ils les maintiennent.



### 3.B.3 – L'environnement de démonstration.

Cette phase s'étend sur toute la durée du projet, elle commencera pendant la phase de développement et se terminera lorsque le produit sera vendu. Le but de cette phase est de créer un environnement dans lequel nous présentons notre produit. En effet, l'acquisition de tablettes Windows ou Android serait nécessaire afin de faire les démonstrations voulues.

#### C – Architecture technique.

Les différents composants de notre solution sont :

- Les serveurs.
- Les clients, qu'ils soient de type Windows ou Android.
- Le site web.
- La base de données.

Tout d'abord, la 'Base de données' et le 'Serveur' seront des éléments du projet qui seront totalement indépendants. En effet, le 'Serveur' sera un intermédiaire entre le 'Client A' et 'Client B' ainsi que la 'Base de données'. Le 'Serveur' sera ainsi capable de faire communiquer plusieurs clients entre eux ainsi que de modifier la 'Base de données', il jouera donc le rôle d'interpréteur de données.

Quant à la 'Base de données', elle aura pour but d'éditer les différentes tables en fonction des données reçus par le client.

Le 'Site web' sera notre élément de communication lors de notre phase de développement, par conséquent son rôle premier sera de diffuser l'information. De plus, il aura un lien avec le 'Serveur' qui aura également un lien avec la 'Base de données' du fait qu'il sera possible de s'y inscrire.

Et enfin, tous les types de clients (Tablettes Android ou Microsoft / Ordinateurs) qui sont ici symbolisés par 'Client A' et 'Client B' auront des liens avec le 'Serveur'.

#### D – Gestion de la sécurité.

Dans le cas où, nous pourrions perdre notre base de données. Une sauvegarde sera fait afin d'éviter la perte de toutes les données.

Étant donné que le groupe va utiliser les technologies .NET afin de faire la partie serveur, nous utiliserons les nombreux services qu'offrent .NET et le Common Language Runtime.

Grâce à eux, nous pouvons accéder à de nombreuses classes et services utiles aux développeurs pour écrire facilement du code sécurisé. Ces classes et services permettent également aux administrateurs système de personnaliser l'accès aux ressources protégées du code. En outre, l'exécution en temps réelle et le .NET Framework offrent des classes et des services facilitant l'utilisation du chiffrement et de la sécurité basée sur les rôles.



## **Description de la base de données.**

La base de données est un composant important dans notre projet. En effet, cet élément contiendra toutes les informations relatives aux joueurs.

Ces informations sont les suivantes :

- Informations personnelles : Nom, prénom, date de naissance, lieu d'habitation, âge, information bancaire (pour l'achat de cartes en ligne), pseudonyme.
- Informations sociales : Amis de la personne, liste noire.
- Informations sur le jeu en lui-même : Les cartes en sa possession, les decks construits en sa possession, les listes de decks qu'ils souhaitent avoir, les listes de cartes qu'ils souhaitent avoir, l'historique de ses matchs.
- Information sur les événements : Historique des inscriptions aux différents tournois.

## **Organisation du projet.**

Nous avons choisi de respecter une structure appelée adhocratique. En effet, dans ce type d'organisation, il n'existe pas de structures métiers. Des spécialistes de différentes disciplines travaillent ensemble dans un groupe projet . Le directeur de projet est totalement autonome. Une instance de liaison, souvent appelée « comité stratégique » coordonne et gère le portefeuille de projets et veille à sa cohérence. Il définit les priorités entre projets en fonction de la stratégie de l'entreprise et du marché.

Vu que le projet couvre plusieurs technologies différentes, ce schéma nous a paru le plus adapté. Étant donné que nous allons séparer le groupe en plusieurs petits groupes à savoir :

- Client Windows.
- Client Android.
- Serveur.

Pendant la phase de développement aucun matériel autre que les outils de développement seront nécessaires.

En terme de planning, nous avons réalisé un diagramme de Gant que vous pouvez trouver dans le même dossier que ce cahier des charges qui se nomme 2014\_Gant\_MagicTactil.pdf.

En ce qui concerne la méthodologie, le groupe a commencé par choisir qui travaillerait sur quelle partie.

Pour commencer, Laborier Benjamin et Baroukh Remy sont tous deux attirés par les technologies relatives à l'univers Android. Par conséquent, ils vont faire partie de l'équipe "Android-Client" du projet.

Quant au reste du groupe, ils sont attirés par les technologies Microsoft. Du fait que le projet soit basé sur le monde de Magic : L'assemblée, il est tout à fait cohérent de désigner Periphanos Alexandre, Jaber Ali et Pucheu Mickaël pour faire partie de l'équipe "Windows-Client". En effet, leur connaissance du jeu permettra au groupe de gagner du temps sur le développement du projet et de connaître les attentes des joueurs.

Enfin, l'équipe serveur et base de données sera composé de trois personnes, à savoir, Ortis Lucas, Farsi Mehdi et Jouhri Oualid. Ce sont des développeurs curieux souhaitant découvrir les technologies Microsoft et du fait qu'ils ne connaissent pas le jeu de cartes sur lequel notre EIP est basé, ce groupe de trois personnes est adapté pour former le groupe Serveur.

Même si les groupes sont de petites tailles, nous souhaitons respecter ce type de structure, c'est-à-dire que dans chaque sous-groupe, il y aura un "chef de projet" qui travaillera sur le projet et supervisera le travail de son équipe.

L'organisation de projet n'est pas uniquement liée à la structure organisationnelle, en effet, l'aspect communication de la gestion de projet est importante par le besoin de l'équipe d'être guider et de savoir sur quel chemin le groupe s'expose.

Tout d'abord le groupe a choisi d'utiliser un outil de gestion de projet appelé Asana. Nous avons retenu Asana pour deux raisons, la première étant que le groupe peut avoir la possibilité de communiquer avec son groupe.

La seconde est qu'Asana offre le service permettant aux adhérents de créer des objectifs, c'est à dire que chaque membre du groupe peut ainsi créer un objectif, comme par exemple, "finir le protocole" pour le "10juin 2012".

En plus de l'utilisation d'un gestionnaire de projet, nous avons pris la décision de faire une réunion toutes les deux semaines. Ces réunions ont pour but de faire un point sur le projet de manière générale. Évidemment, nous discuterons de l'avancement du projet dans son ensemble, mais ce sera également l'occasion pour proposer de nouvelles idées. Comme il se doit, un ordre du jour sera effectué à chaque fin de réunion.

**Conclusion****A- Matrice de comparaison entre les projets existants et MagicTactil.**

Critères	Magic Tactil	Cockatrice	Cegdecks.com	MagicWorkstation	Magic Online
Création de Decks	X	X	X	X	X
Choix parmi les cartes existantes	X	X	X		X
Toutes les fonctionnalités pour jouer	X	X	X	X	X
Profil	X	X	X	X	X
Liste d'amis	X	X	X	X	X
Forum associé	X				
Gestion de salles	X	X	X	X	X
Gestion d'événement	X				
Manipulation de collection de cartes (Échange, achat, etc)	X				X
Gestion de différents types de parties (Draft, Sealed, etc)	X	X	X	X	X

**B – Un SWOT sur la réalisation de MagicTactil.**

Forces	<ul style="list-style-type: none"><li>- Temps de développement faible au vu des langages que nous allons utiliser.</li><li>- La communauté.</li><li>- Son système communautaire.</li></ul>
Faiblesses	
Opportunité	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pas / peu de mises à jour des différents projets déjà existants.</li><li>- Marché économique libre.</li></ul>
Menace	

**C – Positionnement de notre projet par rapport aux autres.**

Le marché sur lequel nous voulons nous placer est actuellement mort pour certaines raisons. En effet, lors de la sortie de Magic Online, le jeu paraissait intéressant à cause du fait que le jeu soit en ligne. Cependant, l'achat des cartes virtuelles étaient du même prix que les cartes réelles. Ce marché pourtant prometteur était mort-né à cause d'un défaut d'un plan économique qui n'était pas adéquat avec les attentes des joueurs.

Après cet échec, plusieurs programmes gratuits ont tout de même vu le jour. Cependant, ces derniers n'offrent pas la dimension social que notre programme va apporter.



Photo 1 : Communication entre Serveur et base de

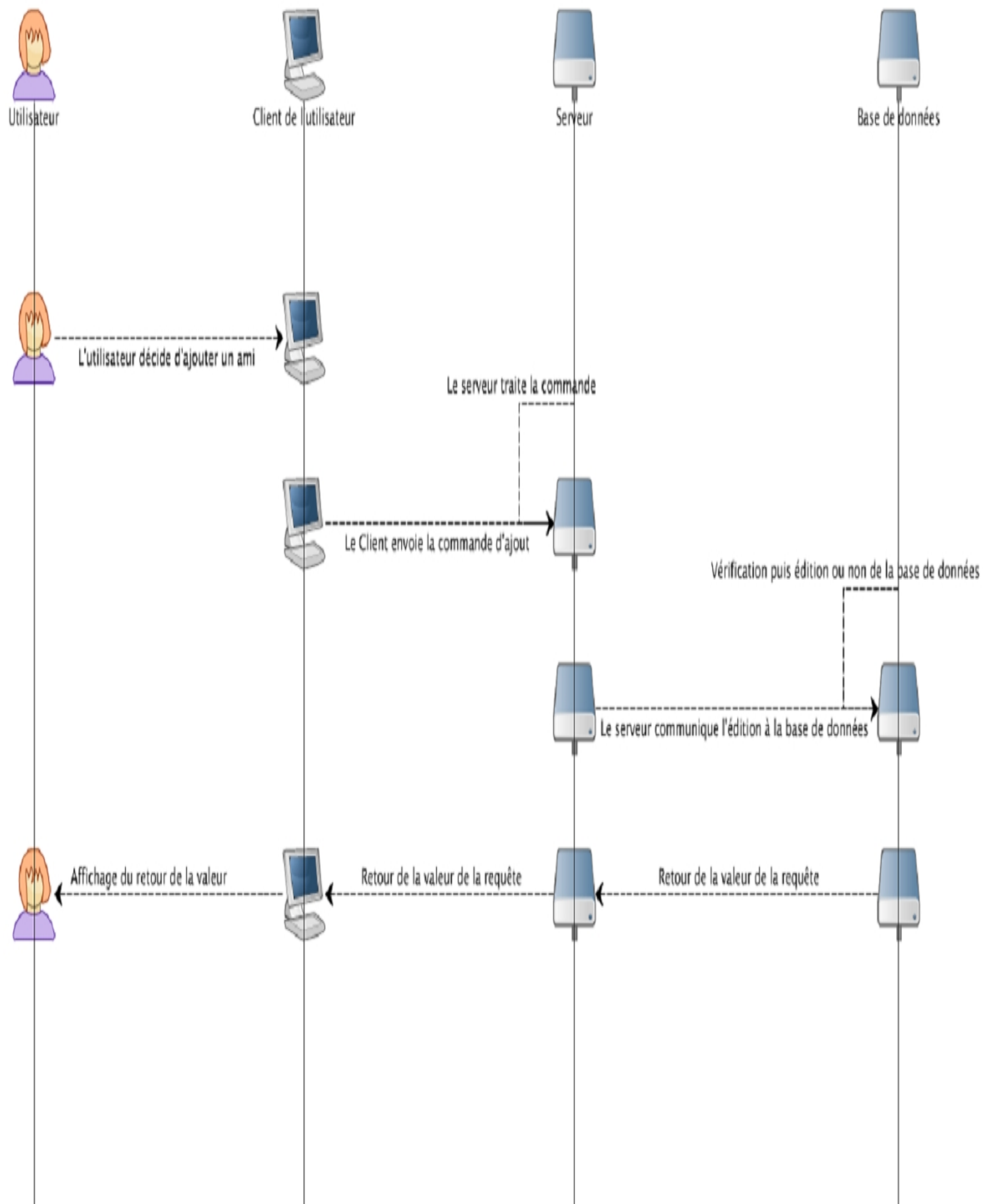


Photo 2 : Communication entre deux clients et le serveur

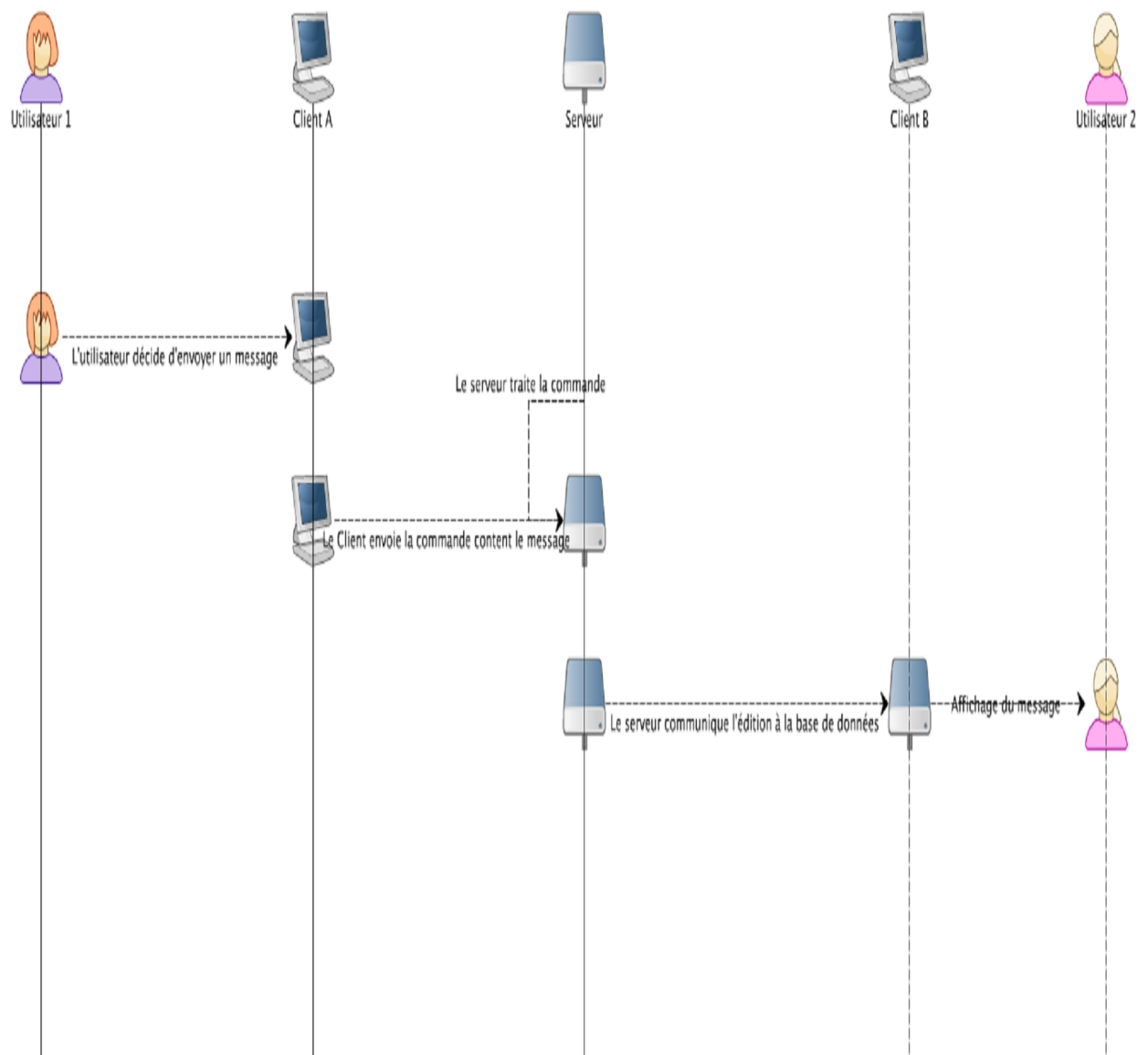
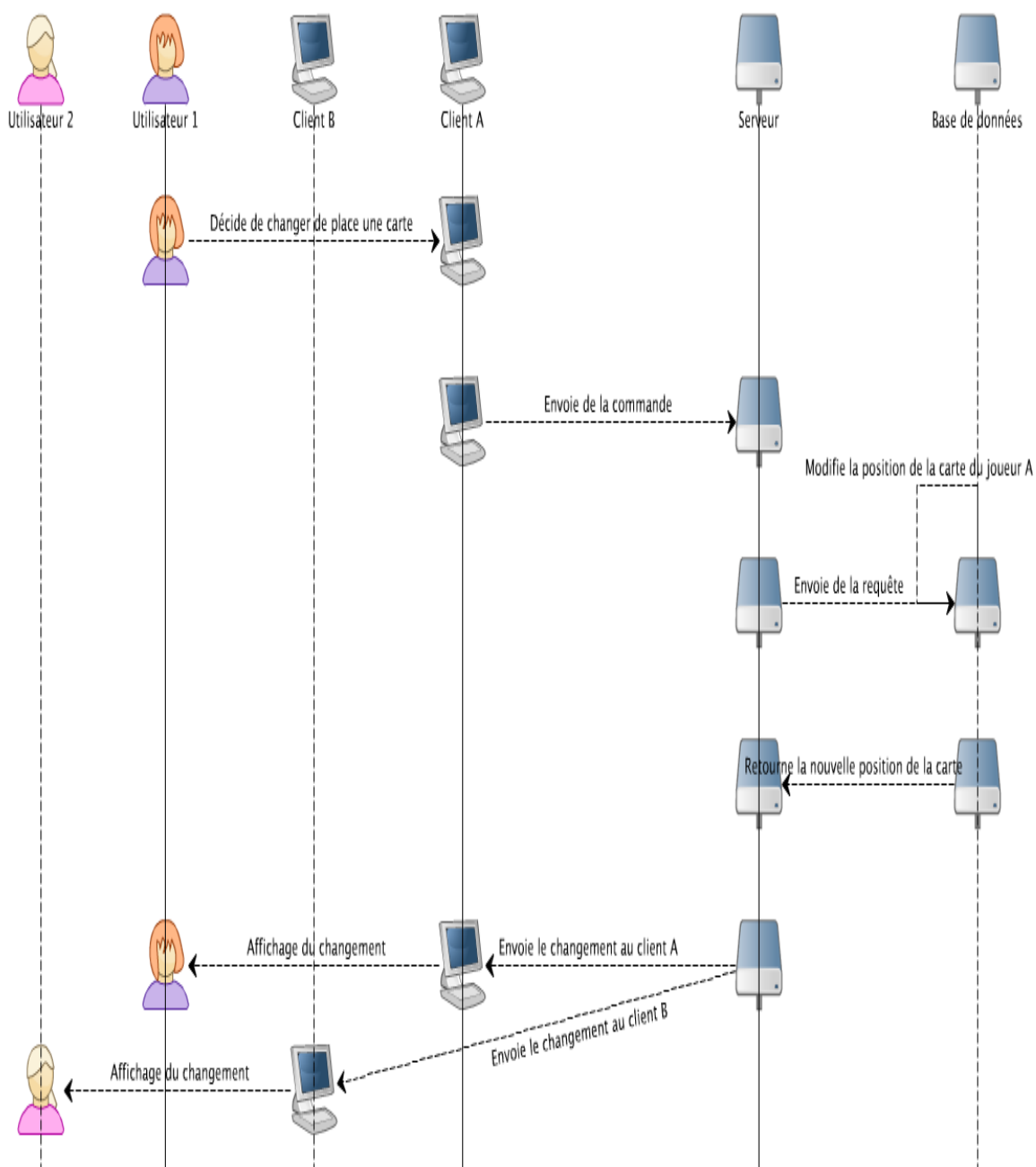


Photo 3 : Communication entre les trois entités



## **Annexes - Les projets existants**

### **A – Liste des projets**

Plusieurs logiciels ou site internet ont vu le jour sur le thème de Magic : L'assemblée, pour certaines raisons, que nous évoquerons, la plus part de ces programmes n'ont pas su s'imposer sur le marché du jeu. Ces programmes sont : Cockatrice, CCGDECKS.COM, Magic Workstation et Magic The Gathering Online.

### **B -Description des projets déjà existants.**

#### **Cas 1 : CCGDECKS.COM**

CCGDecks.com est un site internet en PHP permettant de faire des drafts ou des paquets scellés Magic. L'interface est plutôt sobre et assez intuitive. Les créateurs sont restés simple quant au design du site préférant concentrer leurs efforts sur le contenu en lui-même. La page d'accueil du site présente les dernières actualités relatives au site comme une mise à jour, un changement important, l'ajout d'une fonctionnalité ou encore la correction de certains bugs.

On peut également retrouver plusieurs informations importantes, comme le nombre de draft en cours, le nombre de joueurs en attente, ou encore le classement des cartes par prix. De plus, la page d'accueil nous offre le choix entre une dizaine de langues en traduction. Enfin, on retrouve également le menu permettant de naviguer au cœur du site. Ce menu comporte 8 onglets :

- Accueil
- Recherche
- Draft
- Scellé
- Statistiques
- Mon compte
- Communauté
- Connexion/Déconnexion

#### **Les avantages :**

- Intuitif
- Simple et clair
- Rapide
- Complet



Les désavantages :

- Module de traduction peu efficace
- Des pages d'erreurs parfois
- Pas la possibilité de tester ses decks

La conclusion sur le cas 'CCGDECKS.COM' :

CCGDecks.com reste un site très complet où de nombreux joueurs de Magic peuvent y trouver leur bonheur. Notre projet étant toutefois plus modeste avec des outils de création légèrement moins poussés, nous souhaitons intégrer la possibilité de jouer à partir de ses decks.

Cas 2 : Magic Workstation

Magic Workstation (MWS) est un logiciel permettant de créer des decks Magic: the Gathering. MWS n'est pas du tout intuitif et il est difficile à l'utilisation. La première fois que l'on utilise MWS, une liste de cartes nous est proposée dans la colonne de gauche et son illustration à droite. Mais celles-ci ne sont pas des cartes Magic ! Pour jouer pleinement de MWS, il est nécessaire d'importer les illustrations des cartes et de trouver un tutoriel sur internet.

MWS propose plusieurs options comme:

- Création de cartes
- Construction de deck
- Jeu

Les avantages :

- Éditeur de cartes
- Éditeur de decks
- Possibilité de jouer contre des joueurs ou des intelligences artificielles

Les désavantages :

- Peu intuitif
- Payant
- Plusieurs téléchargements (carte, langue, extensions ...)
- Peu de joueur

La conclusion sur le cas 'Magic Workstation' :

MWS est un outil pratique pour les joueurs de Magic mais difficile d'utilisation pour les néophytes. Notre projet apportera un plus par rapport à la manière de jouer. En effet, les joueurs s'affronteraient dans les conditions du draft, et non avec des cartes créées par leur soin.

### Cas 3 : Magic The Gathering Online.

«Magic The Gathering Online » est un outil pour les joueurs de Magic, développé par Wizards Of The Coast, les créateurs du jeu, ce qui en fait actuellement le meilleur moyen de jouer en ligne pour plusieurs raisons. Cependant, il y a certains inconvénients suffisamment grands, pour ne pas être attirante pour tout le monde.

Comme tout jeu en ligne, MTGO a un écran de connexion qui apparaît après le lancement du jeu.

Le compte s'obtient après l'achat du jeu sur le site officiel. Il coûte 10\$, ce qui, étant une somme suffisamment modeste pour un jeu de telle qualité, ne présente qu'un premier paiement avant de pouvoir profiter pleinement du jeu. Je parlerais de l'aspect commercial du jeu plus tard.

Le logiciel propose toutes les étapes nécessaires pour n'importe quel type du jeu, que ce soit en draft, paquet scellée, ou bien en construit : achat des cartes, composition du deck, écran d'échange, et, finalement, le jeu.

#### Les modes du jeu :

- Composition du deck.
- Écran du jeu.
- Boutique des cartes.
- Composition du deck

#### Les points positifs :

- Un compteur à côté des cartes, indiquant sa quantité dans le deck et dans la bibliothèque
- Interface intuitive de recherche et de classement des cartes dans la bibliothèque.

#### Les points négatifs :

- Impossible d'avoir une interface plus visuelle, par exemple d'étaler les cartes.
- L'écran du jeu .
- La boutique.

La boutique est, en effet, l'objet majeur de la critique du jeu. En effet, les cartes virtuelles sont les mêmes que celles des cartes réelles. Et il n'y a aucun moyen d'utiliser les « proxys » (cartes imprimées) pour, par exemple, tester un deck avant de chercher les cartes nécessaires.

Les produits proposés sont bien classés, la boutique est facile d'utilisation. Il y a pourtant un désavantage même ici — le moyen de paiement n'est pas mémorisé par le logiciel, il faut donc rentrer toutes les informations à chaque fois.

#### La conclusion sur le cas 'Magic The Gathering Online':

MTG Online est un bon logiciel, facile d'utilisation et libérant le joueur de tous les problèmes qui peuvent être liés au jeu Magic en ligne. Il est pourtant extrêmement cher, ce qui ne laisse la possibilité d'utilisation qu'à une minorité de joueurs potentiellement intéressés.

### Cas 4 : Cockatrice

Cockatrice est un logiciel développé en C++ qui donnent tous les outils aux utilisateurs afin de jouer au jeu Magic : L'assemblée.

Nous pouvons donc retrouver les fonctionnalités suivantes :

- Création de decks (Ensemble de cartes permettant aux utilisateurs de jouer à Magic : L'assemblée).
- Gestion de « salles » afin de faciliter les accès aux différentes parties.
- Création de salles.
- Permet aux joueur de manipuler les cartes comme bon lui semble pendant une partie.
- Gestion de compte et profil et le côté communautaire.

#### Les avantages :

- Éditeur de decks
- Possibilité de jouer contre des joueurs
- Intuitif
- Les fonctionnalités liées au jeu sont pertinentes et ne manquent pas
- Communauté relativement importante

#### Les désavantages :

- Est utilisé uniquement pour jouer à Magic : L'assemblée

#### La conclusion sur le cas 'Cockatrice':

Pour conclure, le Cockatrice est un logiciel qui est complet pour ce qui est de la partie jeu. En effet, le logiciel implémente toutes les fonctionnalités primordiales afin de donner un confort de jeu à l'utilisateur.

Cependant, le système communautaire du jeu manque cruellement de fonctionnalités. C'est sur ce point que notre application se démarquera de Cockatrice.

En effet, nous souhaitons que les utilisateurs aient la possibilité de faire bouger la vie de la communauté au travers de notre logiciel, de ce fait les utilisateurs se verront comme membres d'une grande famille qui ne sont pas que présents pour faire des parties en ligne.

#### C – Liens vers les ressources de ces projets :

Voici les différents liens des sites internet des différents programmes qui ont fait l'objet de cette étude.

CCGDECKS.COM → <http://ccgdecks.com/>

MagicWorkstation → <http://www.magicworkstation.com/>

Cockatrice → <http://cockatrice.de/>

Magic The Gathering Online → <http://www.wizards.com/Magic/Digital/MagicOnline.aspx>