



2014 RED MagicTactil

MagicTactil

Le projet consiste en la réalisation d'une plate-forme basé sur le jeu de carte Magic : the gathering. 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 principale est donc de relancer le marché du jeu de carte Magic en ligne. Notre application permet bien sûr aux utilisateurs de s'affronter, mais nous voulons également développer une plateforme « sociale » afin de créer une communauté. Enfin notre Bussiness Plan est de permettre à l'utilisateur d'acheter de nouvelles fonctionnalités (dans notre cas des cartes et des boosters) 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 serait la location d'un serveur.

Description du document

Titre	2014 RED Magictactil
Date	29/03/2012
Auteur	
Chef du groupe	Ortis_l
Membre du groupe	Pucheu_m, Periph_a, Jaber_a, Barouk_r, Labori_b, Farsi_m, Jauhri_o
Version du modèle	1.0

Tableau des révisions

Date	Auteur	Commentaire
28/03/2012	Pucheu_m	Écriture du document.
29/03/2012	Farsi_m et Jauhri_o	Page de garde + résumé, mise en page, sommaire, historique + table méta donnée.
03/30/12	Pucheu_m Farsi_m et Jauhri_o	Orthographe + Image.

Sommaire

1 – Rappel de l'EIP.

2 – But et destinataires du projet.

A – Les destinataires

B – Les Objectifs.

3 – Description fonctionnelle utilisateur.

A – Le jeu : Pendant une partie.

B – Le jeu : La création et la modification des bibliothèques

C – Le social

D – Le commerce

4 – Études des ressources

A – Coûts.

B – Planning.

C – L'équipe.

1 – Rappel de l'EIP.

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.

2 – But et destinataires du projet

A – Les destinataires

Magic Tactil est un programme touchant à l'industrie ludique du jeu de cartes à collectionner. En effet, plusieurs jeux de cartes sont actuellement disponibles. Nous avons choisi d'ajouter notre pierre à l'édifice du jeu Magic : L'assemblée en créant un logiciel visant les actuels et futurs joueurs

Étant donné que la majorité de la population utilise les technologies Microsoft, nous avons déduit que ce schéma serait identique pour une population réduite. De plus, avec la sortie du nouvel système d'exploitation de Microsoft, Windows 8, l'utilisation des technologies Microsoft est tout à fait pertinente. Étant donné que les technologies Microsoft couvrent un grand nombre de domaines, nous avons décidé d'utiliser les technologies permettant aux utilisateurs de jouer sur des supports tels que Surface, Surface2, Tablettes ayant Windows8 comme système d'exploitation ainsi qu'un ordinateur ayant également un système d'exploitation venant de chez Microsoft.

A l'heure d'aujourd'hui, l'ère des tablettes commence petit à petit à s'installer. De ce fait, nous avons pris la décision d'élargir notre champ d'action. En effet, nous allons également porter notre logiciel sur des tablettes Android. Ce choix a été effectué en raison d'un constat qui nous a fait voir à quel point l'utilisation de produits Android est importante.

B – Les Objectifs

Par notre choix sur les technologies, cela montre que nous souhaitons à court terme nous installer comme leader et relancer le marché en ligne spécialisé sur les cartes Magic : L'assemblée. En effet, par l'intermédiaire des axes de développement, nous souhaitons toucher un maximum de potentiels consommateurs.

Sur du plus long terme, il serait intéressant de s'élargir sur les différents marchés. Comme il a été dit précédemment. Magic : L'assemblée n'est pas le seul jeu de cartes à collectionner. Si notre procédé montre ses preuves avec Magic, nous pourrions donc porter ce projet sur différents jeux de cartes à collectionner. Et ainsi nous imposons comme meneur sur la création de programmes virtualisant les différents jeux de cartes à collectionner.

3 – Description fonctionnelle utilisateur

Cette description sera séparée en deux à savoir la partie jeu du programme sur laquelle les utilisateurs pourront faire ce qu'ils souhaitent dans la limite des règles du jeu agréé par chaque joueur, ainsi que le point fort de notre projet, le social.

A – Le jeu : Pendant une partie

Les fonctionnalités du jeu sont triviales, en effet, nous voulons donner aux joueurs une liberté de mouvements. De ce fait, les utilisateurs seront régis par les règles introduites par la société mère à savoir Wizards of the Coast. Bien évidemment, ces règles ne seront pas « gérer » par le logiciel par faute d'alourdissement et de ralentissement d'une partie.

Les mouvements suivants seront catégorisés en fonction d'une zone.

.Zone 1 : La bibliothèque, le cimetière et la zone d'exil.

La bibliothèque représente l'ensemble des cartes que vous jouerez pendant vos parties. Les mouvements suivants seront possibles :

- Piocher une ou plusieurs cartes.
- Regarder sa bibliothèque.
- Sélectionner et utiliser une carte depuis sa bibliothèque.
- Mélanger sa bibliothèque.
- Révéler la bibliothèque à un ou plusieurs joueurs.
- Révéler la carte du dessus à un ou plusieurs joueurs.
- Déplacer la ou les cartes du dessus dans votre main, cimetière, en dessous de la bibliothèque ou encore dans la zone d'exil.

. Zone 2 : Vous-même :

Vous pouvez simplement enlever ou rajouter des points de vies.

.Zone 3 : La main :

La main représente les cartes que vous avez, allez piocher ou chercher selon les cas que vous pouvez jouer pendant certaines phases de jeu.

Les mouvements possibles seront :

- Déplacer les cartes sur la zone de jeu, le cimetière, la bibliothèque, la zone de jeu de son adversaire, la zone d'exil.

. Zone 4 : Votre zone de jeu :

Votre zone de jeu correspond aux cartes que vous avez utilisées et qui ont la capacité d'être persistante dans le jeu, de ce fait, que vous pouvez utiliser à votre aise pendant la partie.

Cette zone pourra :

- Montrer les cartes jouées face recto ou bien verso.
- Faire basculer les cartes de 90 degrés dans un sens puis dans le sens inversé.
- Ajouter des indicateurs aux cartes comme les marqueurs de force et de défense.

.Zone 5 : Indicateur de phase et marqueurs :

S'il le souhaite, le joueur aura la possibilité d'indiquer à son adversaire la phase à laquelle il se situe pendant son tour. De plus, chaque fin de tour d'un joueur se signale par la phase « End » ainsi que l'accord du joueur adversaire qui accepte cet fin par la phase « Pass ».

Les marqueurs sont également des indicateurs qui concernent cette fois-ci le joueur. Ils seront représentés par des pastilles de différentes couleurs. Il sera donc

possible d'en ajouter ou bien d'enlever.

.Zone 6 : La zone de confort :

Cette zone est spéciale par le fait que cet espace est fait pour simplifier la vie du joueur. Vous pouvez y retrouver le visuel des cartes sur lesquelles vous avez cliqué. Bien évidemment, il sera également possible d'y créer des raccourcis.

B – Le jeu : La création et la modification des bibliothèques

Dans le but de créer une bibliothèques performante et pertinente à votre style de jeu il sera possible aux joueurs de faire sa liste de cartes dans deux buts totalement différents.

Le premier objectif est de permettre à l'utilisateur de se créer une liste qui représenterais un objectif personnel. Bien évidemment, cette liste ne sera pas utilisable du fait que les cartes ne seront pas nécessairement en possession du joueur. Le second objectif serait de permettre la création de liste utilisable en partie contre d'autres joueurs ce qui signifie que ces cartes seront utilisable en jeu.

Malgré le but dans lequel ces créations ont été imaginées, elles ont tout de même un fonctionnement identique. En effet, vous pourrez :

- Rechercher une carte.
- Ajouter ou enlever une carte de sa liste.
- Augmenter ou diminuer le nombre d'occurrence d'une carte dans sa liste.
- Importer ou exporter ces listes par un système de fichier.
- Commenter sa liste.
- Donner un nom a sa liste.

C – Le social

La partie sociale du projet est à la fois la plus importante et la plus « complexe » de notre projet. En effet, il est possible de la séparée en plusieurs domaines bien distincts les uns des autres.

Vous pouvez y retrouver :

- Les fonctionnalités de bases.
- Les fonctionnalités lies à la communauté.
- Le site internet.

. 1 : Les fonctionnalités de bases :

Les fonctionnalités dites basiques sont les actions que l'utilisateur sera sur de retrouver dans notre projet. Ces fonctionnalités sont :

- Création de profil.
- Modification de profil.
- Ajouter un ami de sa liste d'amis.
- Ajouter une personne dans sa liste noire.
- Enlever un ami de sa liste d'amis.
- Enlever une personne de sa liste noire.
- Discuter avec un ou plusieurs joueurs, qu'ils soient un ami ou pas.
- Inspection de profil des autres joueurs.
- Création de groupes de personnes.
- Donner un nom a son groupe.
- Système de hiérarchie dans le groupe.

.2 : Les fonctionnalités lies à la communauté via le programme.

Ces fonctionnalités sont nos points forts de notre projet. Le but est de créer une

surprise à l'égard de l'utilisateur. En effet, nous voulons réunir toutes ces personnes afin de former une grande famille. Ces actions sont :

- Création/Inscription à un ou plusieurs événement par un système de calendrier.
- Rechercher de joueurs à proximité si l'utilisateur souhaite jouer sans l'intermédiaire du jeu.
- Système de mur, identique à ceux des réseaux sociaux actuels.

.3 : Le site internet :

Malgré la grande importance des autres parties, le site du projet aura également sa part d'importance. En effet, ce site permettra dans un premier temps, de présenter le projet au public visé. Puis dans un second temps, une fois que le public saura qu'un programme est en train d'être développer sur l'univers de leur jeu préféré, il nous servira en tant qu'intermédiaire de communication pour tenir au courant de l'avancement du projet.

D – Le commerce

Cette partie est une étape importante pour l'assurance d'un revenu pour la Wizard of the Coast. Ce qui va suivre, seront les différentes idées que nous avons eu afin de prouver qu'elles sont intéressantes dans le but de faire du profit. Cependant, nous n'avons pas quantifier le prix des accès à ces fonctionnalités.

Les fonctionnalités payantes sont :

- Acheter une carte à l'unité selon son prix.
- Acheter un « booster » (Paquet contenant 15cartes).
- Acheter une boîte de « booster » (Boîte contenant 36 boosters).
- Commission sur les échanges payants entre joueurs.

Afin de favoriser les joueurs n'ayant pas un budget conséquent afin de se construire une bibliothèques performante, nous avons pense à un système permettant d'obtenir des cartes sans en payer le prix.

Étant donné que le joueur sera amené à jouer contre d'autres personnes, nous avons pense qu'à partir d'un certains nombre de victoires que nous n'avons pas encore quantifier, le joueur aura une récompense qui sera probablement l'obtention d'un booster de l'édition de son choix.

4 – Études des ressources

A – Coûts

Pour la réalisation du projet, aucun coût n'est à signaler. Cependant, étant donné que notre projet sera un jeu en ligne. Un serveur sur lequel nous mettrons la gestion des utilisateurs. Cela peut être un coût relativement important. Cela dépendra du nombre d'adhérents.

B – Planning

Nous avons prévu un planning relativement simple et plutôt logique en ce qui concerne de l'avance de notre projet. Nous n'avons pas déterminé les échéances en terme de temps mais en terme d'avancement dans le projet.

- 1er échéance → Conception complète de chaque partie a savoir, Client Microsoft, Client Android et serveur.
- 2nd échéance → Un serveur capable d'accepter des connexions ainsi qui est capable de gérer ses utilisateurs (cf paragraphe : Les fonctionnalités basiques.). Client Microsoft et Android qui sont capable de se connecter au serveur, d'interpréter les retours du serveur (pour les fonctions basiques).
- 3ème échéance → Serveur : Capable de gérer les créations et modifications de bibliothèques.
- 4ème échéance → Serveur : Gestion des « rooms ».
- 5ème échéance → Serveur : Gestion d'une partie.
- 6ème échéance → Serveur : Gestion de la partie communautaire.
- 7ème échéance → Serveur : Gestion de la partie commerce.

Nous n'avons pas précisé les obligations du client étant donné que le client devra à chaque fois interpréter ce que le serveur envoie au client et cela à partir de la 3ème échéance.

C – L'équipe

L'organisation pour ce projet a été compliquée pour plusieurs raisons que nous allons évoquer. Nous avons décidé de former plusieurs groupes de travail qui seront :

- L'équipe « Serveur ».
- L'équipe Client Microsoft.
- Équipe « Social ».
- Fonctionnalités Basiques.
- Fonctionnalités liées à la communauté.
- Équipe « Jeu ».
- Création et modification des bibliothèques.
- « Plateau de jeu ».
- L'équipe Client Android.
- Équipe « Social ».
- Fonctionnalités Basiques.
- Fonctionnalités liées à la communauté.
- Équipe « Jeu ».
- Création et modification des bibliothèques.
- « Plateau de jeu ».

Le plus gros problème que nous avons rencontré est qu'un certain nombre d'entre nous n'avons pas de connaissances sur l'univers de Magic : L'assemblée. Par conséquent, il est évident que ces personnes ne pourront pas travailler sur les tâches concernant le jeu en lui-même.

En plus de cela, il y avait également l'attraction en terme de technologies employées. En effet, chaque membre du groupe a son attrait pour la technologie qu'il utilisera pendant la période de l'EIP, de ce fait, il y a forcément eu des « obstacles » que le groupe devait surmonter.