

Cahier des charges

Darksouls III

Table des matières

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES	2
2 PROCÉDURE	3
3 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION	3
4 PRÉREQUIS	3
5 DESCRIPTION DU PROJET	4
5.1 Généralités	4
5.2 Rendus	4

1 INFORMATIONS GÉNÉRALES

Participants :	Cyprien Jaquier	Loik Meylan
	Cyprien.Jaquier@cpnv.ch	Loik.Meylan@cpnv.ch
Lieu de travail :	CPNV Ste-Croix & depuis la maison	
Chef de projet :	CPNV	
	sc.cpnv@vd.ch	024 557 60 70
Période de réalisation :	Du 16.11.2020 au 22.01.2021	
Horaire de travail :	Module MA-08 (voir intranet)	

2 PROCÉDURE

- Les participants réalisent un travail personnel de manière autonome sur la base d'un cahier des charges qu'ils ont conçu.
- Les participants ont connaissance de la feuille d'évaluation ainsi que les objectifs avant de débiter le travail et s'en réfèrent.
- Les participants sont entièrement responsables de la sécurité de leurs données.
- A la fin du délai imparti pour la réalisation du projet, les participants doivent rassembler tout leur travail en un dossier et le rendre au professeur selon ses consignes.

3 MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

Physique

- Un PC sous win 10 / personnes
- Réseau intranet et internet du CPNV

Logiciel et Framework

- Drawio
- GitHub pour le suivi et la planification des tâches
- Suite office de Microsoft pour la rédaction de la documentation, de graphiques
- MySQL Workbench 8.0 CE
- Visual studio 2019
- Microsoft SQL Server Management Studio

Outils collaboratifs

- GitHub
- Moodle.cpnv.ch
- Google docs

4 PRÉREQUIS

Les participants ont déjà suivi des cours sur les bases de données tels que :

- ICT 100 Pour le traitement des données.
- ICT 104 Pour la logique de DB.
- ICT 306 Pour la création d'une DB web.
- ICT 105 Pour apprendre des commandes SQL.
- MA 08 Projet DB.
- ICT 431 Pour la gestion de projet.

5 GÉNÉRALITÉS

Il s'agit d'une base de données contenant les données du jeu Darksouls 3, les participants ont pour objectif de :

- Travailler en autonomie sur un projet.
- Adapter et gérer la quantité de travail.
- Créer de A à Z une base de données fonctionnelle.

6 DESCRIPTION

Le but du jeu sera de combattre des monstres et des boss au travers d'un monde de fantaisie.

Le joueur choisira un personnage au début du jeu et améliorera ses statistiques au fur et à mesure de sa progression.

Il pourra aussi trouver ou acheter des armes et armures afin de combattre les monstres

Il traversera des régions dans lesquelles il y aura des feux. Un feu est un point de sauvegarde qui détermine la progression du personnage.

Les monstres sont répartis dans les zones.

7 SPECIFICATIONS

- **Comptes**

Les comptes sont "la version virtuelle" du joueur. ils sont liés à des personnages.

Un compte est défini par le pseudo, une adresse Email ainsi qu'un mot de passe.

- **Personnage**

Les personnages sont tous jouables par le joueur lorsque le joueur choisit de commencer une partie avec un personnage il ne pourra pas continuer sa partie avec un autre perso. Un joueur/compte peut avoir plusieurs personnages.

Un personnage est caractérisé par son nom.

- **Statistiques**

Les statistiques sont des améliorations que le joueur apporte à ses personnages.

Elles sont définies par un type ainsi qu'une valeur.

- **Armes**

L'utilisation des armes peut dépendre ou non des statistiques d'un personnage.

Celles-ci sont caractérisées par un nom, un type, la force nécessaire à son utilisation optimale et enfin ses dégâts.

- **Armures**

L'utilisation des armures peut dépendre ou non des statistiques d'un personnage ainsi que ses statistiques.

Celles-ci sont définies par le nom, La vigueur nécessaire pour un port de l'armure optimal et enfin, sa résistance.

- **Monstres**

Les monstres sont différents et ont pour chaque type, des attaques différentes.

Ils sont définis par un type, s'il est un boss ou non, sa vie ainsi que les dégâts qu'il inflige. Ils se trouvent dans une ou plusieurs région du monde

- **Régions**

Les régions sont des parties du monde dans lequel sont dispersées des feux et des monstres.

Elles sont caractérisées par son nom, le nombre de feux qu'elle possède et enfin, le nombre de boss.

- **Feux**

Les feux sont des points de sauvegarde et permettent d'indiquer la progression du joueur.

Ils sont définis par leurs numéros uniques. il y en a au moins 1 par région.

- **Progression**

La progression dans le jeu est liée à un seul personnage.

8 RENDUS

- **04.12.2020** : Rendu du CDC sur votre repository github
- **11.12.2020** : Sprint 1 : fin du MCD et MLD
- **08.01.2021** : Sprint 2 : fin du script de création de la base de données et des tables
- **22.01.2021** : Sprint 3 : fin du script d'insertion des données, de sélection des données, de la vue et de la documentation Livraison du rendu final complet (8 fichiers + annexe si besoin)