



DÉVELOPPONS!

DESCRIPTION ET SPÉCIFICATIONS DU PROJET

Cahier des charges - DJ4H-CPA

Godefroy DE BOUILLON

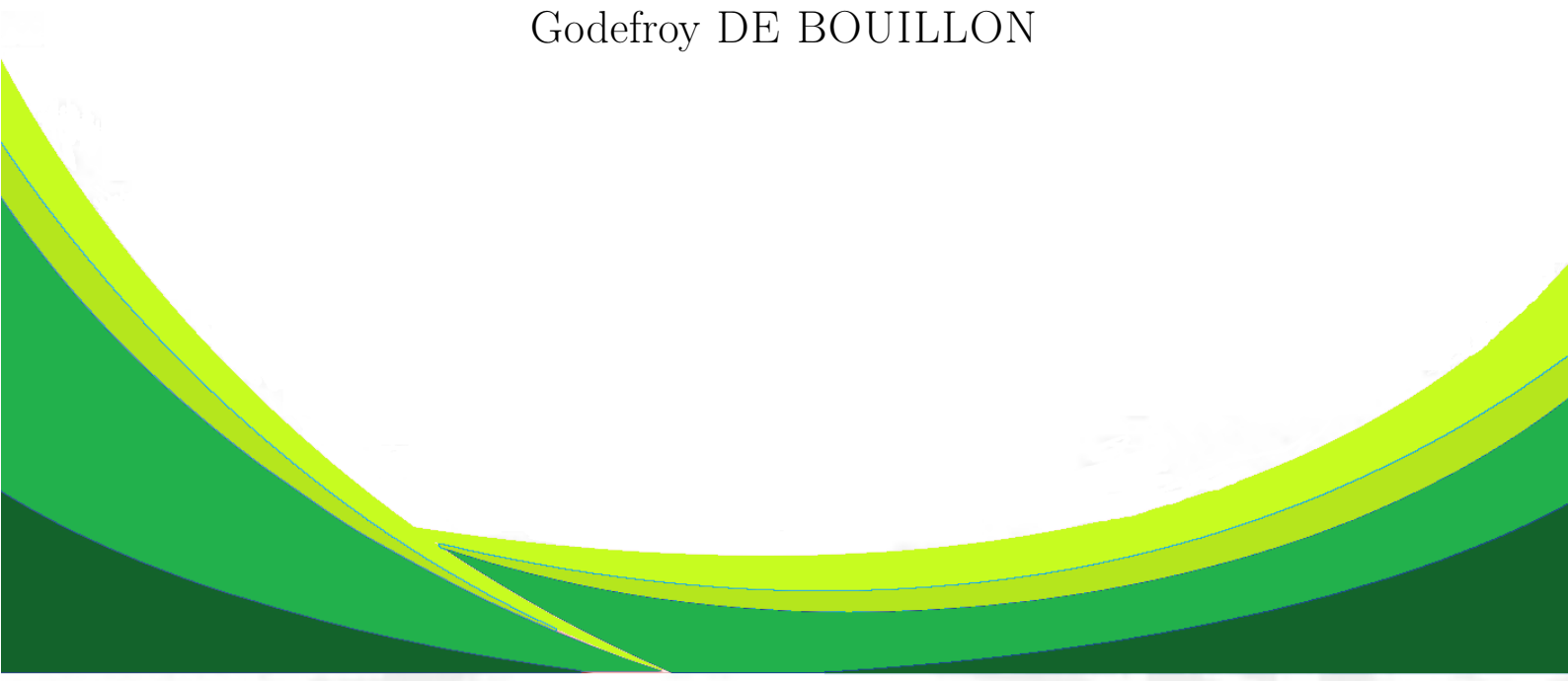


Table des matières

1	Description du projet	2
1.1	Contexte	2
1.2	Besoin	2
2	Contraintes	2
2.1	Contraintes de fonctionnalités	2
2.2	Contraintes techniques	3
2.3	Contraintes réglementaires	3
3	Indications techniques	3
	Bibliographie	4

1 Description du projet

1.1 Contexte

Sur le serveur discord Développons!, souvent appelé D!, se trouve un salon de jeu nommé le jeu des 4h. Le but de ce jeu est simple. Si quelqu'un poste un message qui reste sans réponse dans un délai de 4h, il marque un point. L'objectif est donc de faire en sorte que le salon ne devienne jamais inactif. Certaines règles implicites doivent quand même être rappelées :

- Une même personne ne peut pas gagner plusieurs points à la suite en attendant plusieurs fois 4h. 12h de vide ne produisent donc pas 3 mais un seul point.
- Un nouveau message ne redémarre pas le compte à rebours s'il est posté par la même personne que le message qui le précède. Si A envoie un message qui reste sans réponse pendant 4h, il marquera un point, et ce même si A a envoyé un message 2h après.
- La durée de 4h est une valeur arbitraire, en cas de changement de la fréquentation du salon cette durée peut être augmentée ou réduite.

Le jeu des 4h produit beaucoup de points, et une personne est chargée de les récolter et d'en garder la trace. La solution trouvée jusqu'à maintenant est de laisser un joueur actif lire les messages du salon pour voir qui a marqué un point et de le reporter dans le classement du jeu.

Or, cette solution a quelques failles, notamment :

- La mise à disposition systématique du joueur concerné pour pouvoir dénicher les points peu importe l'heure.
- Le temps de mise à jour du classement qui peut varier selon l'heure à laquelle le point a été marqué.
- Création de potentielles erreurs dans le tableau lors de la mise à jour de celui-ci.
- Certains joueurs peuvent dissimuler le gain d'un point d'un autre joueur et ne font pas remonter l'information, dans l'objectif de le voir monter dans le classement.
- La nécessité d'avoir un joueur à disposition, si personne ne souhaite noter les points, le jeu s'arrête de fait.

1.2 Besoin

Le salon a donc besoin d'une solution pour remédier à tous ces problèmes. Étant sur discord, une solution toute trouvée serait la création d'un bot permettant de remplir la fonction du comptage des points en lieu et place des joueurs. Le bot portera donc pour nom DJ4H-CPA, soit en version étendue "Développons! Jeu des 4h - Compteur de Points Automatique".

2 Contraintes

2.1 Contraintes de fonctionnalités

La bot a quelques contraintes qui permettront une meilleure expérience utilisateur avec celui-ci :

- Il doit pouvoir supporter le fait d’être redémarré et donc d’avoir sa propre base de données du classement pour éviter de lui redonner le classement manuellement à chaque démarrage.
- Il doit pouvoir notifier l’utilisateur ayant marqué un point dans le salon du jeu, permettant ainsi de clarifier le marquage des points.
- Il doit pouvoir afficher le classement quand un utilisateur le lui demande, par une commande dédiée.
- Il doit aussi pouvoir afficher les informations d’un joueur particulier dans le classement, comme son rang et son nombre de points.
- Si possible, le bot doit pouvoir tenir à jour un message représentant le top du classement, ce message sera épinglé dans le salon, pour pouvoir consulter le top du classement en permanence.

2.2 Contraintes techniques

Le bot a également quelques contraintes techniques liées à son environnement.

- Le bot n’est pas un joueur, ses messages n’influent pas le jeu et il ne peut donc pas marquer de points.
- Le bot ne doit lire que le salon qu’on lui dit de lire.
- Il doit également fonctionner sans les permissions administrateurs.

2.3 Contraintes réglementaires

Le code du bot doit être sur le github de l’organisation D!.

3 Indications techniques

Le bot faisant le décompte des points, il aura besoin d’avoir le classement en local avec lequel il pourra interagir et pourra se synchroniser lorsqu’il y a un changement ou à intervalle régulière. Cette base de données pourra prendre plusieurs formes, le choix étant à l’appréciation des développeurs. A titre d’exemple, la base de données peut être dans un format classique tel qu’une base SQL standard mais elle peut aussi être présentée dans un format moins classique, tel qu’un fichier CSV ou JSON pour faciliter la modification manuelle et l’insertion de données au classement ainsi que l’extraction des données.

Références