CAHIER DES CHARGES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | Création de compte utilisateurs | Pour pouvoir jouer l’utilisateur devra avoir un compte. Si il n’a pas de compte il devra en créer un en remplissant le formulaire suivant en y accédant via l’onglet de connexion :   * Pseudo * Mot de passe * Confirmation de mot de passe * Question secrète * Réponse secrète   Il accèdera ensuite à la création de son personnage qu’il pourra personnaliser (choix du sexe, choix des couleurs).  Une fois la création du compte terminé il sera redirigé à une introduction.  Il n’y aura qu’un seul utilisateur par pseudo de ce fait 2 utilisateurs ne peuvent avoir le même pseudo. Chaque utilisateur sera identifié par un id dans la base de données.  La question et réponse secrète permettrons à l’utilisateur de réinitialiser leur mot de passe dans le cas ou ce dernier serait oublié |
|  | Connexion | La connexion est obligatoire pour pouvoir jouer.  L’utilisateur devra se connecter via l’onglet de connexion qui apparaitre une fois le jeu lancer et y renseigner son pseudo et son mot de passe |
|  | Création de personnage | Pour simplifier la création de personnage, il n’y aura qu’un charadesign pour les 2 sexes.  L’utilisateur pourra choisir le sexe de son personnage et modifier la couleur :   * Des cheveux * Des vêtements   Tous les choix de personnalisation seront enregistrés dans la base de données. Le panel de couleur sera limité au couleur que l’on aura choisi |
| Interfaces |  |  |
|  | Interface d’accueil | Une fois l’utilisateur connecté, il arrivera directement sur la page d’accueil qui montrera là où se trouve l’utilisateur dans l’aventure. Puisque l’aventure sera décomposée en plusieurs partie, l’accueil lui montrera l’endroit ou il se trouve dans l’aventure (chaque partie sera une sorte de monde comme dans new super mario bros). Il pourra naviguer entre chaque « monde » grâce à des flèches sur les côtés (le premier « monde » n’en possédant pas à gauche et le dernier n’en possédant pas à droite).  Depuis cette interfaces l’utilisateur pourras accéder aux autres interfaces/boutons suivants(es) :   * Paramètres du compte * Inventaire et stats personnage * Statistique de l’aventure * Mode rogue-like |
|  | Paramètres du compte | Dans cette interface le joueur pourra modifier son pseudo selon les disponibilités. Chaque nouveau pseudo proposer sera tester afin de voir qu’il ne correspond pas au pseudo d’un autre joueur. Il aura aussi la possibilité de modifier son mot de passe, pour cela il devra renseigner l’ancien mot de passe et créer son nouveau mot de passe puit le vérifier en le réécrivant. Il pourra aussi supprimer son compte s’il le souhaite ce qui entrainera la suppression du compte dans la base de données. |
|  | Inventaire et Stats personnage | L’inventaire permettra au joueur de stocké tous les objets et équipement qu’il gagnera lors de son aventure (via les questions) et pourra s’équiper comme il le souhaite. Pour consommer un objet il devra aussi passé par l’inventaire, de ce fait il verra aussi ses statistiques de personnage (pdv, stats et niveau). |
|  | Statistique de l’aventure | Dans cet onglet, le joueur pourra consulter ses statistiques de jeu. Il pourra voir ses stats par chapitre et sur toute l’aventure :   * Nombre de question auquel il a répondu * Nombre de bonnes réponses * Nombre de mauvaises réponses * Ration bonnes/mauvaises réponses * Statistique sur les réponses par rapport aux types de question (cours, résultat de code, résolution de code, lecture de code). * Son classement par rapport aux autres joueurs * Le nombre de question restantes pas encore faites * Son pourcentage d’avancé dans le jeu |
|  | Mode Rogue-like | Il pourra lancer le jeu en mode rogue-like depuis ce bouton |
| Jouabilité |  |  |
|  | L’aventure | L’aventure sera fractionnée par chapitre de C. Chaque chapitre sera composé de 20 questions et les parties comprendrons 5 questions avant d’attaque le boss du chapitre qui sera une bibliothèque JS. A chaque boss vaincu le joueur obtiendra un objet qui augmentera ses statistiques. Une fois tous les boss vaincu le joueur pourra affronter le terrible JS. |
|  | Les questions | Les questions se dérouleront avant le combat. Une bonne réponse n’impliquera rien, en revanche, une mauvaise réponse lui infligera un malus. Ces malus seront soit une perte de point de vie ou des malus aléatoire l’affectant durant le combat. |
|  | Les combats de Boss | Les combats de boss se feront sous formes de mmorpg en tour par tour. A la fin de chaque combat le joueur obtiendra un objet s’il joue dans le mode normal et un consommable s’il joue en mode rogue-like. |
|  | Le personnage dans les combats | Pour battre les boss le joueur possédera des sorts qu’il pourra lancer afin d’infliger des dégâts aux monstres. Il pourra se déplacer sur la map du combat en fonction de ses points de mouvement et lancer ses sorts en fonction de ses points d’action. Au début il aura que quelques sorts et pourra en acquérir plus en augmentant de niveau |