

Vulptool

Aurélie Levy Miguel Pumbo Dias Valentin Finini Lawrence Stalder

9 mai 2018

1 Description

1.1 Préface

Ce projet répond au besoin de gestion de la part du chef de guilde afin de l'assister dans son travail de prévision des différentes soirées de jeu. L'object est de créer une interface simple pour que les membres de la guilde puissent s'inscrire à un événement et que tous le monde puisse voir l'état (la présence) pour une soirée de raid.

1.2 But

Le but de se projet est de crée un site interet qui répond au besoin d'une guilde. Voici une liste non-exhaustive des fonctionnalités :

1. Afficher un calendrier
2. Créer des raids (événements)
3. Créer des événements enfant (ex : un par boss)
4. Ajouter/Inviter des joueurs
5. Trier les joueurs dans des roster (sous groupes)
6. Authentification au moyen du service OAuth fourni par Blizzard
7. Accepter/Refuser une invitation à une soirée de raid
8. Tenir un journal (log) des événements passés
9. Créer des réglages prédéfinis et les réutiliser
10. D'autres fonctionnalités liées au jeu World of Warcraft à proprement parlé

1.3 Technologies

Pour réaliser ce projet nous devons utiliser :

1. Scala Play
2. Slik
3. OAuth (fournit par Blizzard)

1.4 Événement

Un événement, un raid, est un regroupement de plusieurs informations comme la date, l'heure, le raid concernés, le(s) boss concernés, les joueurs invités, leur status (Disponible, Indisponible, Confirmé, En attente, Disponible si besoin, Refusé).

Le chef de guilda a un rôle d'administrateur et peut changer n'importe quelle information à n'importe quel moment. Les joueurs sont de simples utilisateurs, ils ont accès en lecture à toutes les informations mais peuvent modifier uniquement ce qui les concerne.

1.5 REST API

Afin de proposer un design évolutif et modifiable par la suite, nous allons implémenter notre site sur la base d'une API REST. Le frontend sera réalisé en React en effectuant des requêtes sur l'Api pour afficher les différents contenus. De cette manière nous espérons pouvoir, dans un deuxième temps (après le rendu du projet pour le cours Scala) améliorer le design du site internet.

1.6 Pages

Le site internet va comporter un minimum de deux pages distinctes, la première affichera un calendrier avec les événements prévus pour la semaine à venir, une liste des membres de la guilda ainsi que des options. La deuxième page sera une représentation d'une soirée en détails, avec l'affichage des joueurs et leurs status pour l'événement concerné. Il se peut que cette page soit un onglet dynamique ajouté à la page de base.

En plus de ces deux visualisations, nous aurons forcément une page de garde, une page de connexion, une page de gestion des personnages.

1.7 Schéma BD

La base de données de Vulptool suit ce schéma en figure 1.

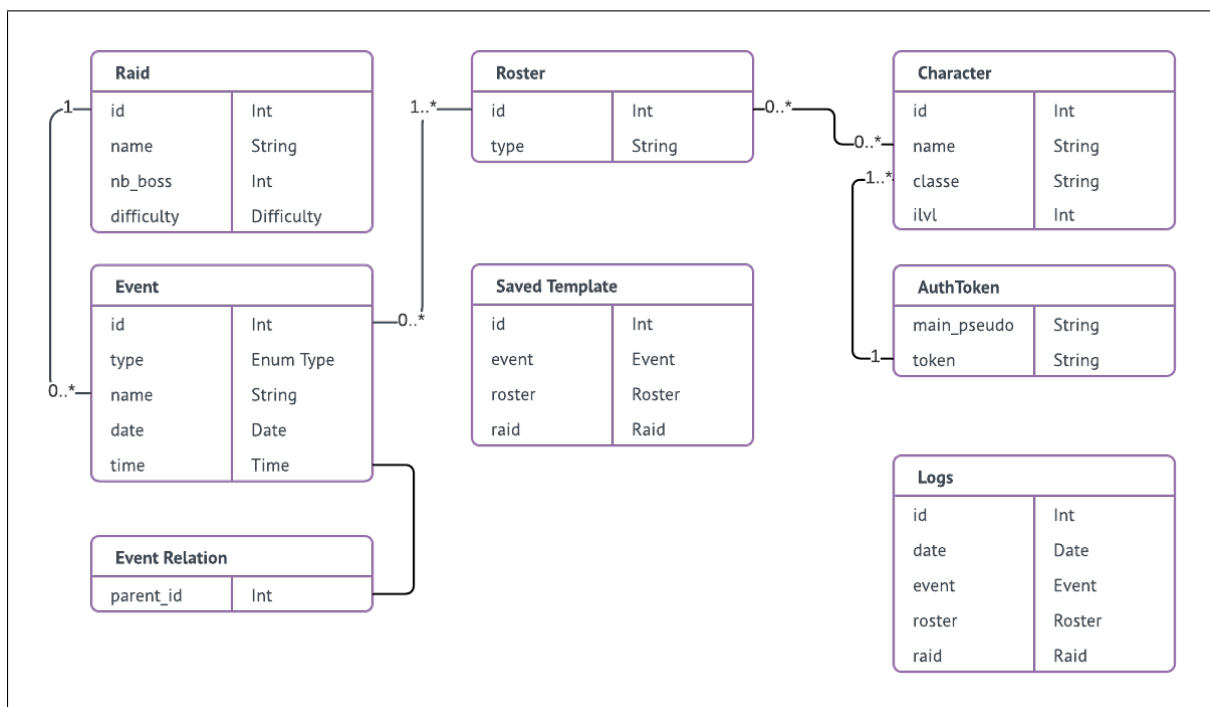


FIGURE 1 – Schéma Base de Donnée