11/12/2020

Gabriel Strano & Swann Puig

HES-SO master

PROJET MONSTER HUNTER

RAPPORT DE VI

Table des matières

[But du projet 2](#_Toc58148972)

[Source des données 2](#_Toc58148973)

[Technologies utilisées 2](#_Toc58148974)

[Fonctionnalités 2](#_Toc58148975)

[Types de représentations et interactions 2](#_Toc58148976)

[Améliorations 2](#_Toc58148977)

[Conclusion 2](#_Toc58148978)

# But du projet

Le projet Monster Hunter cible les joueurs du jeu Monster Hunter World sortie en 2018. Notre but est de fournir les outils nécessaires aux joueurs pour qu’ils créent des équipements complets facilement. De plus, les joueurs peuvent comparer les différents équipements qu’ils ont créés.

## Explication des bases du jeu

Dans le jeu Monster Hunter World, le joueur doit vaincre des monstres puissants dans un monde de fantasy.

DSK

## Source des données

Les données proviennent de l’API <https://mhw-db.com/> laquelle est documenté à cette adresse <https://docs.mhw-db.com/>. Les données sont fournies dans le format JSON.

# Technologies utilisées

Nous utilisons Vue js ainsi que Bootstrap 4 et plotly.

# Fonctionnalités

# Types de représentations et interactions

## Choix de représentation

DSK

* Page avec moins de défilement horizontal (one page)
* Représentation des niveaux de compétences changé
* Onglets de catégories

# Améliorations

* Éviter de changer la couleur des graphiques lors d'une update.
* …

# Conclusion