Cahier des charges de Tartiflette 2000

Présentation générale du projet :

Le projet Tartiflette 2000 se présente en trois parties ; nous avons tout d'abord le site, sur lequel se connecteront les membres et les admins, et de l'autre le jeu, qui se divise en deux parties : le moteur de jeu d'une part, et les calculs serveurs de l'autre.

Le site

Pour ce qui est du site, il faudra créer un espace pour les membres, et un pour les admins. Les admins pourront éditer des informations sur le jeu et sur le site, tandis que les membres pourront consulter ces même informations.

Moteur de jeu

Le moteur de jeu est en fait l'affichage du jeu à l'écran. Il devra afficher la carte, les personnages, les ennemis, les objets, le GUI, les effets spéciaux. Un autre rôle du moteur sera d'envoyer les informations du jeu vers le serveur, ainsi que de recevoir des informations de ce même serveur. Fonctionnant coté client, le plus de calculs possible devront lui être alloué afin d'alléger la charge serveur.

Serveur

Le serveur a ici 2 rôles majeurs : premièrement, effectuer des calculs et en remonter les résultats au client. Le second rôle est intimement lié au premier, puisqu'il consiste à stocker soit les updates de données reçues du client soit les données calculées par lui-même. C'est donc lui qui détermine les intéractions du joueur avec son environnement et les autres joueurs. Il doit être allégé du plus de calcul possible et de requêtes.

Identifier les utilisateurs et leurs droits

Site				
Utilisateur	Utilisation			
Admin	Modifier message du jour Gestion des membres Post de news			
Membre	Consulter news Consulter/éditer informations personnelles Consulter stats de son personnage			

Jeux				
Utilisateur	Utilisation			
Admin	(Déclenchement d'event)			
Membre	Jouer			

Contraintes logicielles et matérielles :

Site :

hébergé sur serveur mutualisé

Language utilisé :

- PHP
- HTML
- JavaScript
- CSS

Jeux :

hébergé sur serveur dédié Languages utilisés :

- JavaScript
- NodeJS
- WebSocket