

User Stories

1. Gestion des attaques

1.1 Lancer une attaque

En tant que Joueur
lorsque je suis sur mon deck
je dois pouvoir lancer une attaque
afin de gagner des points de league

Critères d'acceptation :

- Avoir un deck d'attaque prêt

1.2 Calcul des dégâts par tour

En tant que développeur
lorsqu'un joueur commence une attaque
je dois pouvoir calculer les dégâts de chaque tour

1.3 Abandonner une attaque

En tant que Joueur
lorsque j'ai commencé une attaque
je dois pouvoir abandonner mon attaque
afin d'effectuer une autre action dans le jeu

Critères d'acceptation :

- Être dans un combat

1.4 Affichage des pertes de troupe

En tant que développeur
lorsqu'un combat est terminé
je dois pouvoir afficher les troupes perdues par les joueurs

Critères d'acceptation :

- Qu'un combat se termine

1.5 Afficher la liste des joueurs attaquables

En tant que développeur
lorsqu'un joueur souhaite lancer une attaque
je dois pouvoir lui proposer la liste des joueurs attaquables
afin qu'il puisse démarrer une attaque

1.6 Acquisition des points de league

En tant que Joueur
lorsque je gagne une attaque
je dois pouvoir gagner des points de league
afin de progresser dans le jeu et affronter des joueurs d'un niveau plus élevé

Critères d'acceptation :

- Avoir gagné une attaque

1.7 Acquisition de l'expérience du joueur

En tant que Joueur
lorsque je termine une attaque
je dois pouvoir gagner de l'expérience

Critères d'acceptation :

- Avoir terminé un combat

1.8 Acquisition des ressources

En tant que Joueur
lorsque je gagne une attaque
je dois pouvoir récupérer des ressources

Critères d'acceptation :

- Avoir gagné une attaque

2. Gestion des decks

2.1 Formation des troupes

En tant que Joueur

lorsque je suis sur la page deck
je dois pouvoir former des troupes
afin de créer un deck d'attaque ou de défense

2.2 Activation d'un deck

En tant que Joueur
lorsque je suis sur la page deck
je dois pouvoir choisir le deck que je souhaite rendre actif parmi mes decks
de défense et d'attaque
afin d'attaquer ou de me protéger

2.3 Affichage du poids d'un deck

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est sur un deck
je dois pouvoir afficher le poids de son deck
afin qu'il sache combien de places il lui reste pour remplir son deck

2.4 Limite de formation par rapport au poids du deck

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est sur un deck
je dois pouvoir limiter la formation des troupes si il ne reste plus de place
dans le deck

3. Gestion des joueurs

3.1 Affichage de l'or

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est sur le jeu
je dois pouvoir afficher l'or qu'il possède
afin qu'il puisse le connaître

3.2 Affichage des points de league

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est sur le jeu

je dois pouvoir afficher ses points de league
afin qu'il puisse les connaître

3.3 Montée de niveau de league

En tant que développeur
lorsqu'un joueur gagne des points de league
je dois pouvoir changer son niveau de league
afin qu'il puisse combattre des joueurs d'un niveau plus élevé

4. Gestion des troupes

4.1 Définition des caractéristiques par troupe

En tant que développeur
je dois pouvoir définir les caractéristiques de chaque troupe du jeu
afin de permettre aux joueurs de les utiliser

4.2 Montée de niveau d'une troupe

En tant que développeur
lorsqu'une troupe gagne de l'expérience
je dois pouvoir la faire passer au niveau supérieur si elle dépasse un palier
pré défini
afin d'améliorer ses caractéristiques

4.3 Acquisition de l'expérience par le combat

En tant que développeur
lorsqu'une troupe termine un combat
je dois pouvoir lui augmenter son expérience
afin qu'elle puisse passer au niveau supérieur

4.4 Amélioration des caractéristiques par niveau

En tant que développeur
lorsqu'une troupe augmente de niveau
je dois pouvoir lui améliorer ses caractéristiques
afin qu'elle soit plus forte dans les combats

4.5 Affichage de la liste des troupes

En tant que développeur
lorsqu'un joueur souhaite ajouter une troupe à son deck
je dois pouvoir lui proposer la liste des troupes disponible
afin qu'il puisse en choisir une

4.6 Gérer les déplacements

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est dans un combat
je dois pouvoir déplacer ses troupes lorsque le tour change
afin que le combat puisse se dérouler

4.7 Gérer la portée des attaques

En tant que développeur
lorsqu'un joueur est dans un combat
je dois pouvoir gérer la portée de ses troupes
afin qu'elles puissent toucher les troupes du deck adverse

4.8 Gérer les exceptions

5. Gestion de la Base de données

5.1 Script de la création de la base de données

En tant que développeur je dois pouvoir créer une base de données qui regroupe toutes les informations sur les troupes et sur le joueur.

5.2 Script d'ajout de données fictives

En tant que développeur je dois pouvoir créer des données fictives qui me permettront de faire mes simulations.

5.3 Connexion à la Base de données

En tant que développeur je dois pouvoir me connecter à une base de données afin de récupérer les informations nécessaires pour le développement de l'application.

6. Maquettes du jeu

6.1 Maquette de la page deck

6.1.1 Header

En tant que développeur je dois pouvoir afficher le niveau du joueur ainsi que son expérience, ses points de Ligue et son or en haut de l'écran.

6.1.2 Onglet Deck attaque / défense

En tant que développeur je dois pouvoir afficher un deck d'attaque et de défense avec la capacité du deck, l'affichage des troupes et leur niveau et de leur nombre et d'un bouton permettant la création de decks sauvegardables.

6.1.3 Listing des troupes disponibles

En tant que développeur je dois pouvoir afficher les troupes disponibles pour les mettre dans le deck de défense ou d'attaque.

6.1.4 Footer

En tant que développeur je dois pouvoir afficher un footer avec les différents onglets de navigation ainsi qu'une fenêtre de tchat.

6.2 Maquette Ligue

6.2.1 Header Ligue

En tant que développeur je dois pouvoir afficher un header avec le placement du joueur dans la ligue ainsi qu'une barre de progression pour atteindre la prochaine Ligue.

6.2.1 Header Ligue

En tant que développeur je dois pouvoir afficher un listing des adversaires disponible pour une attaque et qui font parti de la même ligue que le joueur attaquant.

7. Gestion des droits

Bloque l'accès aux API par les joueurs