Détails des cas d’utilisation :

# Personnages

## Explication :

Le personnage correspond ici à l’entité qu’incarne le joueur.

## Action possible du personnage :

Le personnage peut réaliser les actions suivantes :

### Se déplacer

### Voyager

### Combattre

### Parler

### Commercer

### Cafter

### Améliorer

### Automatiser

# Objet :

## Explications :

Les objets correspondent ici à un équipement que peut posséder le joueur, lui conférant des compétences spéciales et ou des caractéristiques.

## Utilisations possibles des objets :

Un objet peut être utilisé de différentes façons :

* Etre équipé
* Etre Crafté
* Etre un objet de craft
* Etre amélioré
* Etre automatisé

# Boulon :

## Explications :

Les boulons correspondent ici à un consommable indispensable à l’amélioration d’un objet.

## Rareté des boulons :

Il existe 3 raretés possibles pour un boulon, avec une puissance d’amélioration associée (notée **P**) :

* Commun **P**=1
* Rare **P**=2
* Légendaire **P**=6

# Crafting :

## Explications :

Le crafting correspond ici au fait de combiner au minimum 2 objets ensemble, reprenant certaines compétences (/ et ou les caractéristiques) de ces objet ou améliorant les compétences (/ et ou les caractéristiques) d’un des 2 objets.

# Amélioration objet :

## Explications :

L’amélioration d’un objet correspond ici au fait d’augmenter les caractéristiques d’un objet à l’aide d’un consommable (nommés boulon).

## Utilisation des boulons

Pour améliorer un objet il faut consommer un boulon (de n’importe quelle rareté) sur l’objet. Ceci a pour effet d’augmenter la puissance de l’objet en fonction de la puissance du boulon.

Ex : un objet A avec une puissance **P**=3 auquel on donne un boulon Rare (**P**=2) deviens un objet A avec une puissance **P**=5

La puissance maximum d’un objet est de 12, de plus 1 de puissance équivaut à 15% des caractéristique de base de l’objet (objet avec 0 de puissance), un objet amélioré au maximum a donc des caractéristiques augmentées de 180%(12 x 15%) arrivant donc à 280% des caractéristiques de départ.

Ex : Un objet avec **P**=0 vie=100 et force 70, après amélioration à **P**=18 arrive à vie=280 force =196

# Automatisation Objet :

## Explications :