

Cahier des Charges

Sommaire :

[1\) Présentation du projet :](#)

[2\) Définition des besoins et des objectifs du projet :](#)

[3\) Le MVP :](#)

[4\) Les évolutions potentielles :](#)

[5\) Liste des fonctionnalités:](#)

[6\) Technologies utilisées :](#)

[7\) Public Visé :](#)

[8\) Compatibilités des navigateurs :](#)

[9\) Arborescence de l'application](#)

[10\) Routes](#)

[11\) User Stories](#)

[12\) Attribution des rôles](#)

[13\) Documents Annexes](#)

1) Présentation du projet :

Bienvenue sur **GWITH** (Game Where I'm The Hero).

L'objectif est de concevoir un outil sur navigateur permettant de construire rapidement et simplement des histoires interactives dont vous êtes le héros. Plusieurs univers seront disponibles, et le déroulement de ces quêtes vous est libre à partir de modules préconfigurés.

Le but est également de pouvoir jouer ces aventures directement sur le site. Ainsi, vous pourriez aussi bien jouer que créer vos histoires.

2) Définition des besoins et des objectifs du projet :

Côté besoin, il sera nécessaire au départ de créer quelques scénarios et une bibliothèque de modules afin de servir de modèles et, ou, simplement de base de jeu. Les auteurs d'histoires peuvent soit partir de zéro ou bien modifier ses propres scénarios.

Il est primordial d'offrir aux utilisateurs une plateforme simple de construction de scénarios. Une histoire peut aussi bien être courte que composer plusieurs univers et aventures.

La construction de la trame d'un scénario se fait selon un modèle précis mais demeure modulable par les utilisateurs. L'organisation de cette dernière se fait à partir d'une bibliothèque de modules de type : Lieux, Evénements, Actions.

L'objectif principal étant de pouvoir créer et jouer ces aventures.

3) Le MVP :

Le site doit permettre aux utilisateurs :

- de créer des histoires à partir d'une bibliothèque de modules existants,
- de sauvegarder ces histoires en les rendant publiques aux autres utilisateurs,
- de parcourir les histoires existantes pour y jouer et de leur attribuer une note,
- de modifier son pseudo, son mail, son mot de passe, son avatar et supprimer son compte,
- de modifier ou supprimer un jeu qu'il a créé.

La création d'histoire se fera sous un format interactif de Point and Click afin de faciliter le déploiement des modules qui composent un scénario. L'auteur pourra préciser le niveau de difficulté de son histoire selon une grille arbitraire de trois niveaux : facile - moyen - difficile. Lors de la création d'une histoire, un système de suggestion d'événements et d'actions seront proposés à l'auteur en fonction du lieu choisi.

Afin d'accéder aux jeux et à la création d'aventures, il est nécessaire d'avoir un compte sur le site. Il sera néanmoins possible pour un visiteur de consulter la liste des jeux.

4) Les évolutions potentielles :

La personnalisation de modules (exemple : pouvoir modifier les textes des modules), persistant dans la base de donnée de l'utilisateur pour l'histoire en cours.

Créer des modules (exemple : créer un module nid de guêpes) qui seraient persistants en BDD et accessibles à tous dans la bibliothèque commune de modules.

Permettre à l'auteur, pour "illustrer" son module, de choisir parmi une bibliothèque d'image ou d'uploader lui-même une image (soumise à validation d'un modérateur).

Mettre en place une ambiance sonore.

Permettre à l'auteur de choisir une ambiance sonore parmi une liste.

Sauvegarde de la progression d'une partie en cours.

L'utilisateur aura un historique des scénarios joués. Permettre aux utilisateurs d'ajouter des jeux dans leurs "favoris".

Permettre aux utilisateurs de créer des histoires privées.

Permettre aux utilisateurs d'ajouter un jeu en "wishlist".

Evolution d'un personnage : débutant - confirmé - maître.

Disposer d'une panoplie de badges, correspondants à des succès/trophées obtenus selon ses expériences de jeu (ex : est décédé au premier évènement #Suicidal).

5) Liste des fonctionnalités:

- S'inscrire
- Se connecter
- Mot de passe oublié : réinitialisation (/ envoi d'un nouveau)
- Contrôle d'accès utilisateurs
- Consulter la liste des jeux
- Visualiser les jeux par genre, par date, par nom, par difficulté, par genre
- Formulaire de contact
- Accès "Créer un jeu"
 - Sauvegarder une histoire
 - Publier une histoire
 - Ajouter un lieu
 - Ajouter un événement
 - Ajouter une ou plusieurs actions
 - Donner un Titre à mon histoire
 - Ecrire un synopsis à mon histoire

- Attribuer un genre à mon scénario
- Attribuer une difficulté à mon histoire
- Modifier une histoire
- Accès Profil
 - Edition du profil (infos + avatar)
 - Suppression du profil
- Lancer une partie
 - En jeu :
 - Quitter la partie en cours
 - Recommencer le jeu terminé
 - Noter le jeu, une fois terminé
- Supprimer une histoire dont je suis l'auteur
- Se connecter à la partie Admin :
 - supprimer un histoire
 - Gestion des autorisations utilisateurs (en admin)
 - visualiser la base de données (lieu, actions, événements, utilisateurs, jeux, avatars, genres)
 - modifier la base de données (CRUD - lieu, actions, événements, utilisateurs, jeux, avatars, genres)

6) Technologies utilisées :

Pour sa partie Front, le site utilise la librairie "JavaScript React-Redux".

Quant à la partie Back, le site fonctionne à partir d'une base "Symfony 5 (PHP)", sous le "format API REST".

Pour la partie base de données, le site est organisé avec "MySQL".

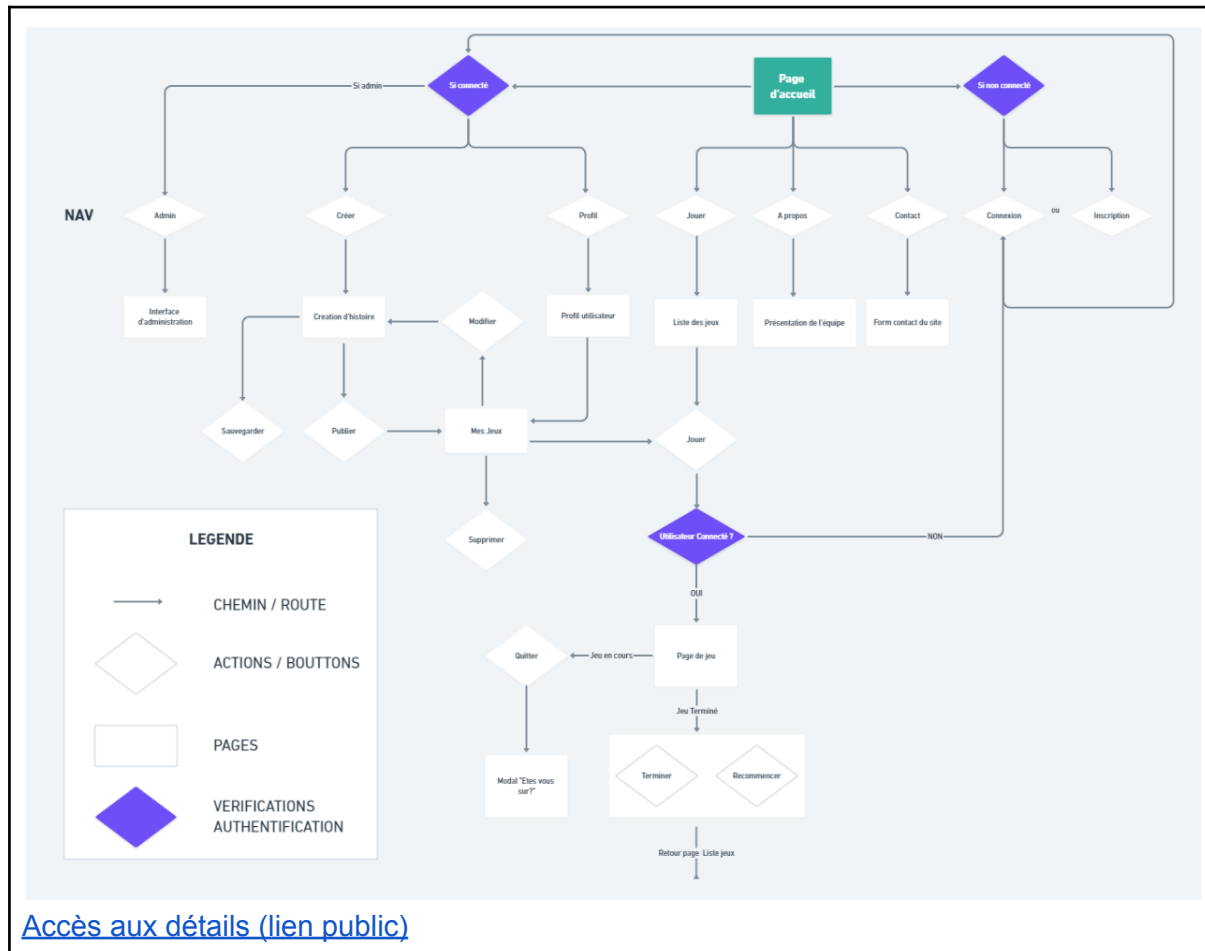
7) Public Visé :

Nous visons un public francophone d'amateurs et d'amoureux de jeux de fiction interactive. Plus précisément : aspirants auteurs et joueurs de fiction ou "Maître du Jeu" de rôles qui veulent créer rapidement une base d'histoire ou de scénario à personnaliser.

8) Compatibilités des navigateurs :

Nous assurons un fonctionnement sur les navigateurs suivants : Chromium ainsi que Firefox.

9) Arborescence de l'application



10) Routes

Un tableur [Excel](#) et un fichier Markdown sur [Github](#) illustrent nos routes et y sont définies.

11) User Stories

Les User Stories peuvent être consulté sur le tableur [Google Sheets](#) (format Tableau Excel), sur le [Github](#) (format fichier Markdown), et également sur le [Trello](#) dont nous nous servons pour organiser nos sprints (format Cartes de travail).

12) Attribution des rôles

L'attribution des rôles a été réalisée au sein du groupe, et ces responsabilités individuelles n'excluent pas le contrôle des autres développeurs.

Scrum master :

- Milan Forrat

Lead back :

- Cyrille Coignard

Lead front :

- Florian Argaud
- Jordi Le Guet

Product owner :

- Solène Livran

Git master :

- Jordi Le Guet

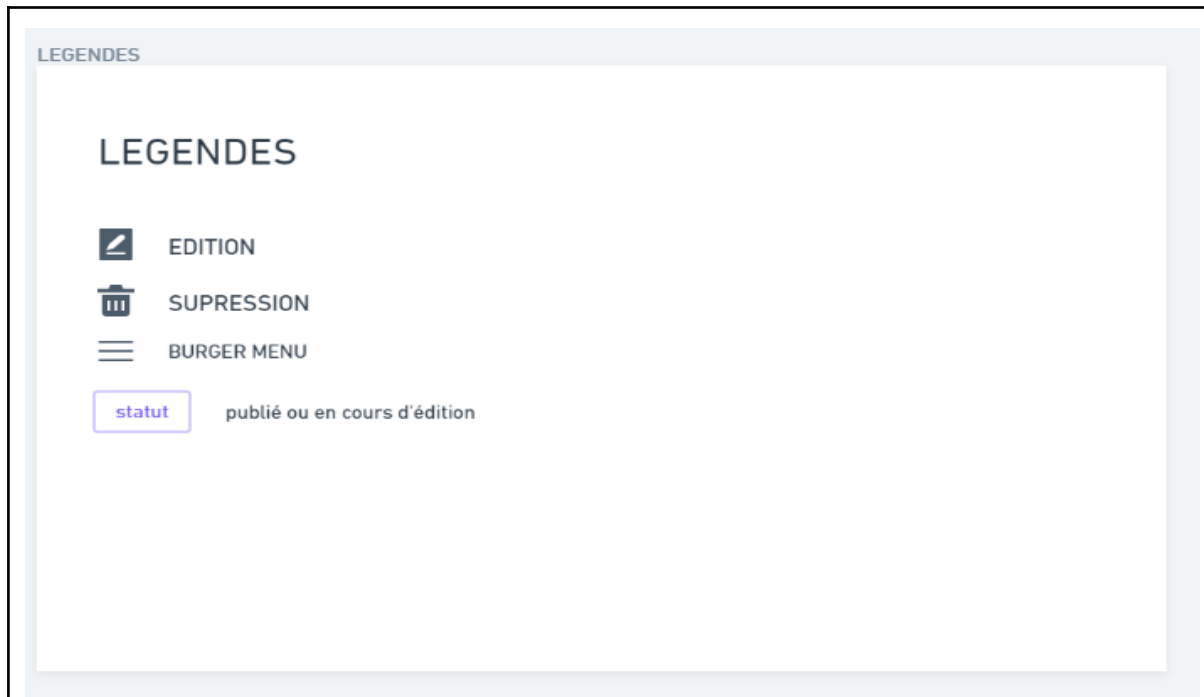
WebDesigner :

- Florian Argaud

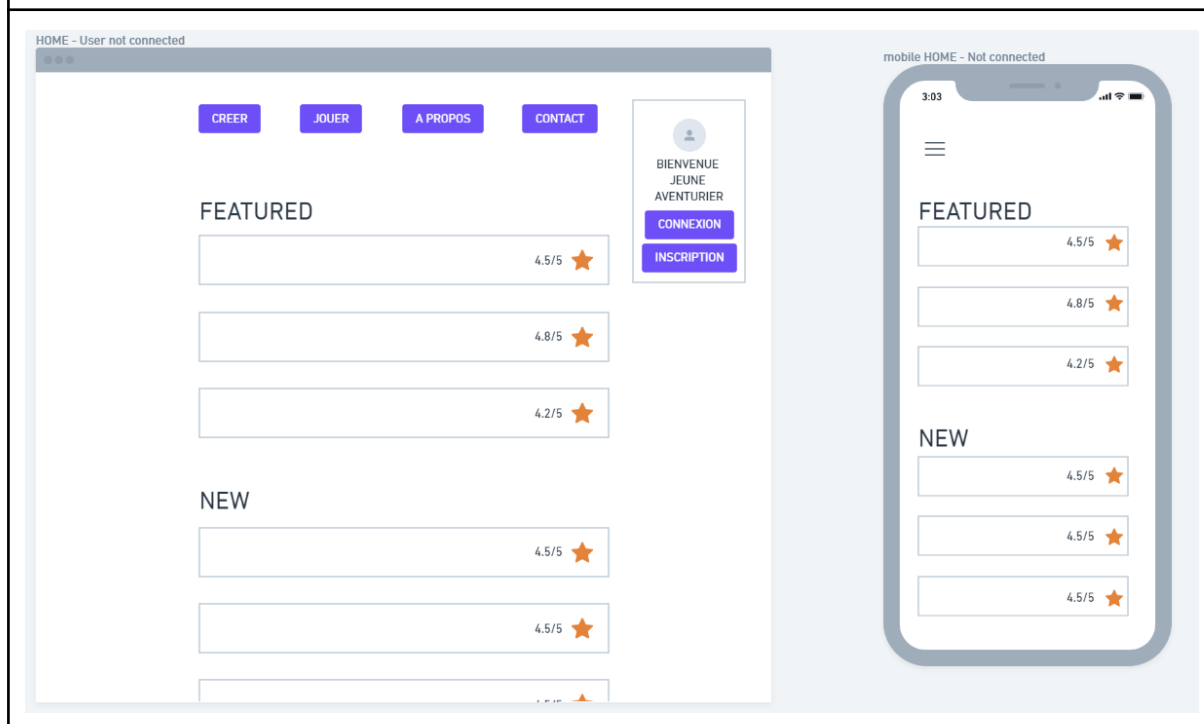
13) Documents Annexes

Les Wireframes :

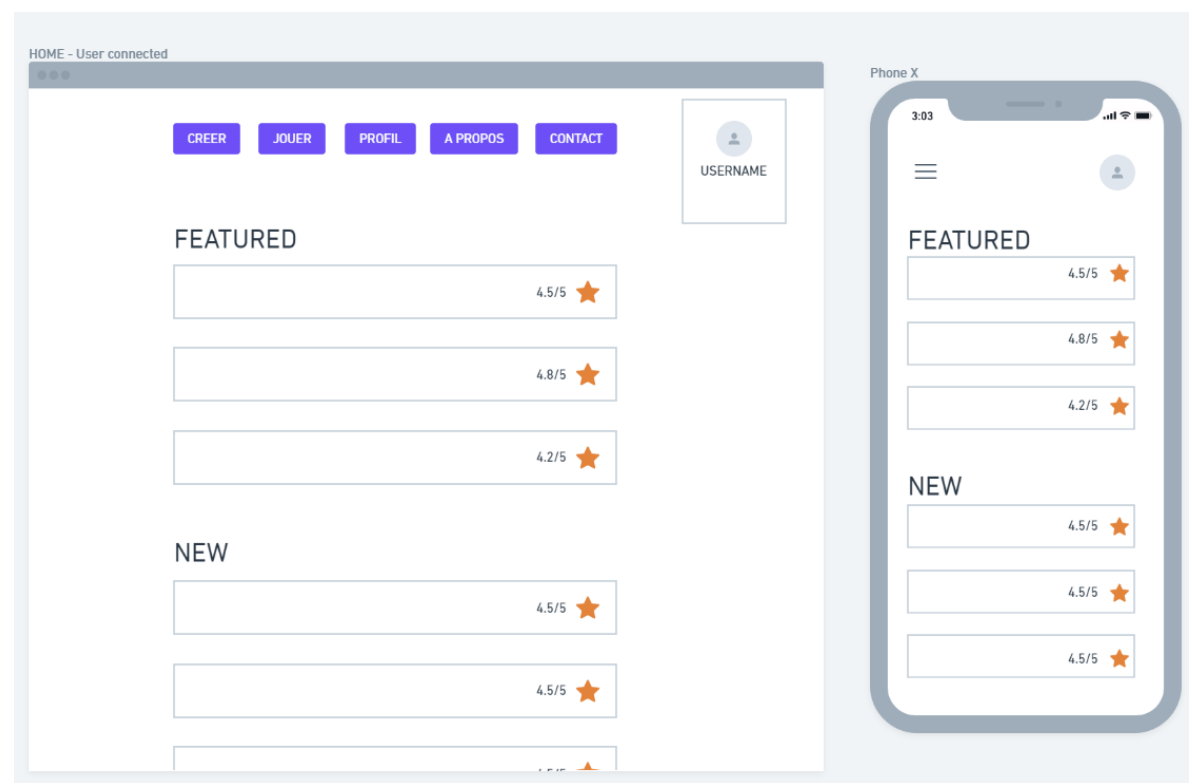
Les wireframes ont pour but d'apporter une première visuelle des pages qui composent l'arborescence du site. Vous y trouverez donc l'organisation et la structure MVP, qui pourra évoluer au cours de la création du site. ([Détails](#))



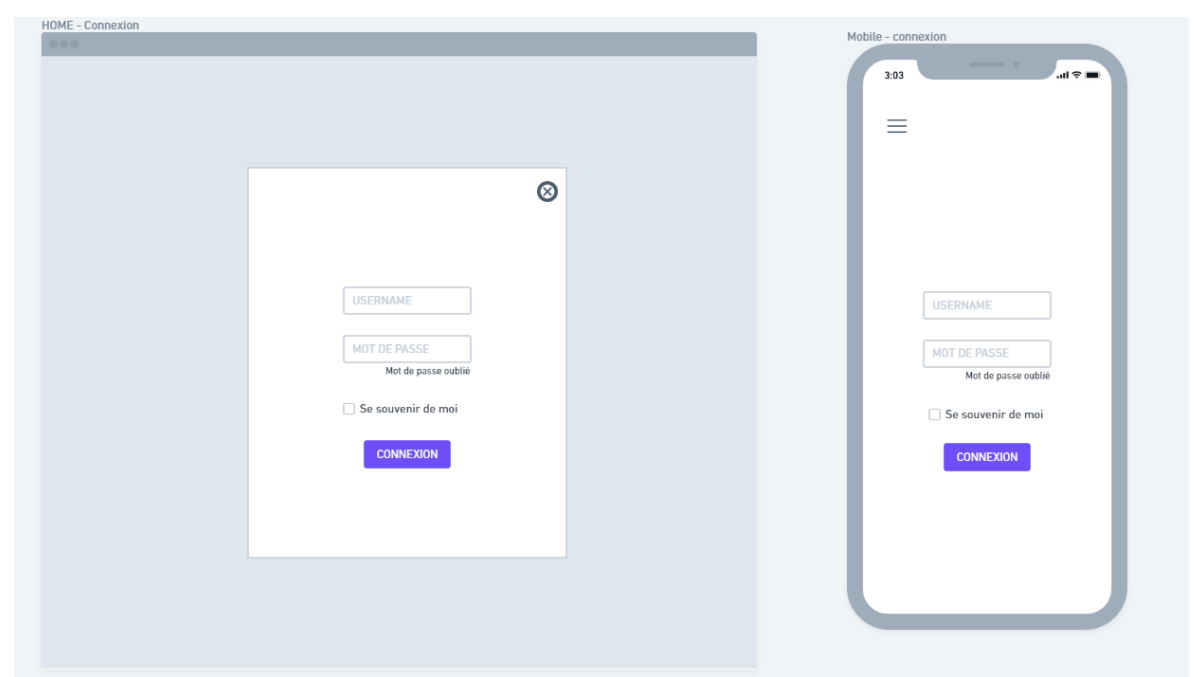
Légende des boutons mobiles du wireframe



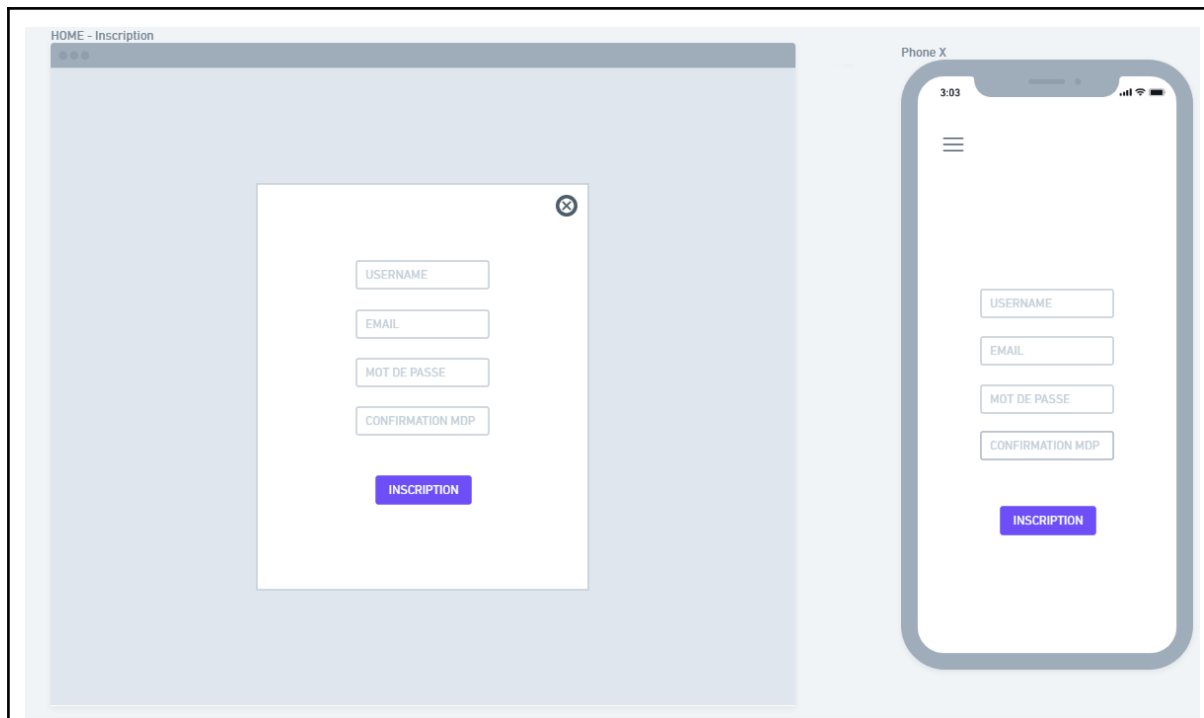
Page d'accueil en version Non Connecté - Desktop / Mobile



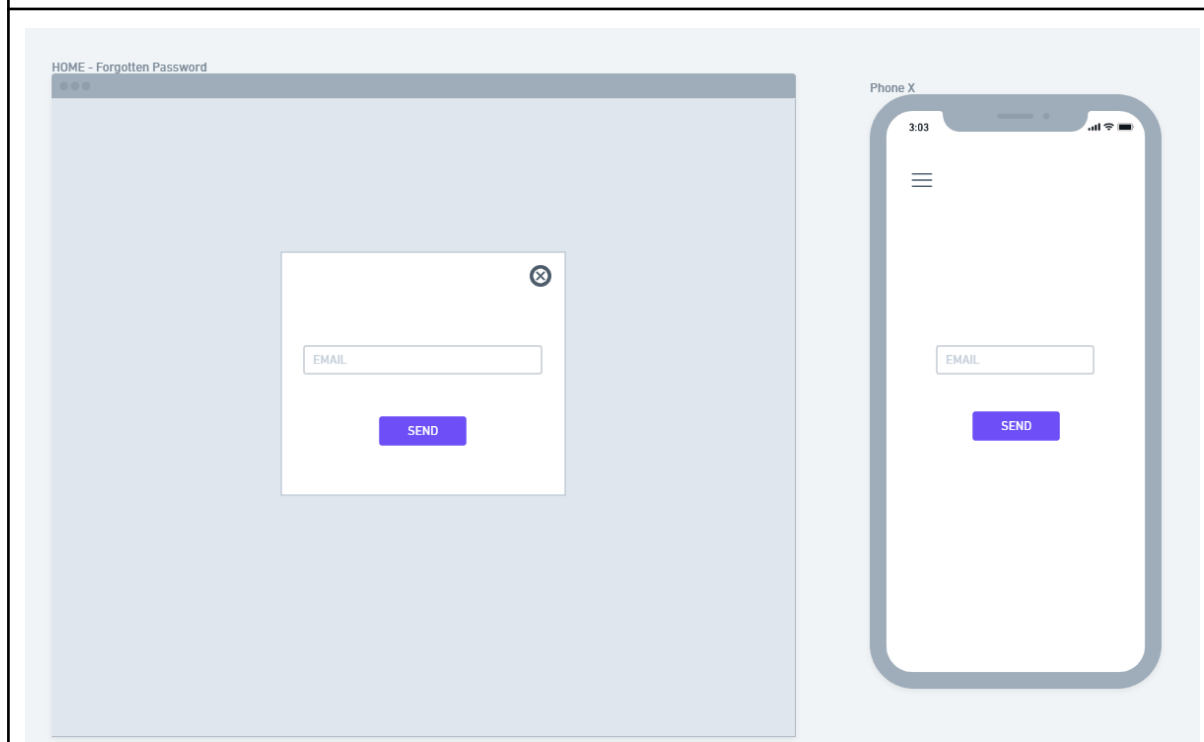
Page d'accueil en Version Connecté - Desktop / Mobile



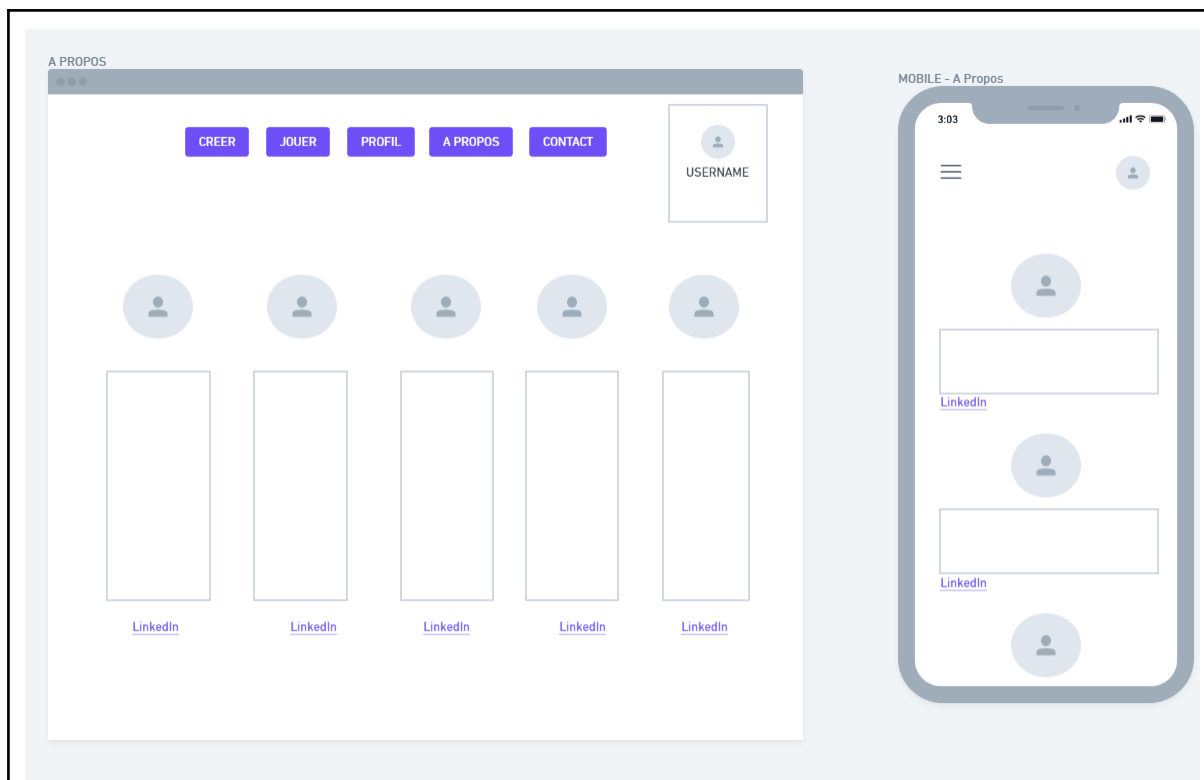
Interface de Connexion (modale)



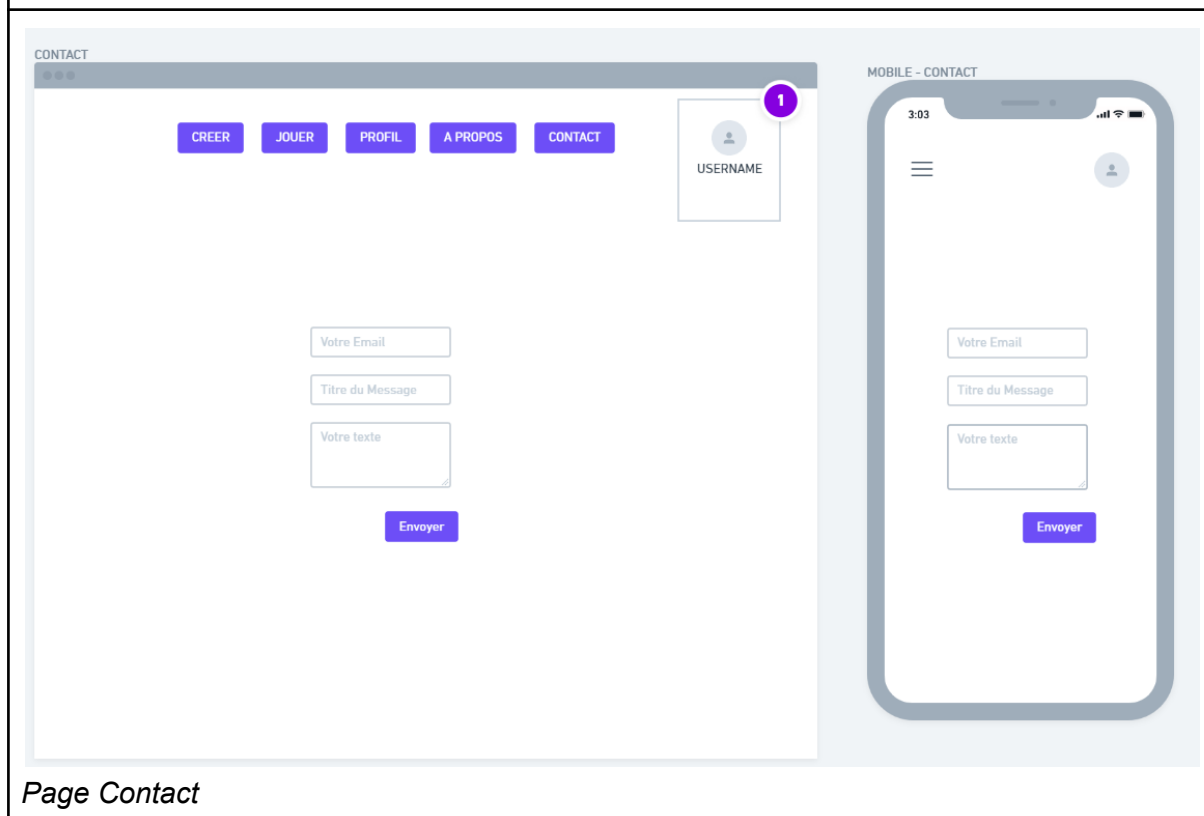
Interface d'Inscription (modale)



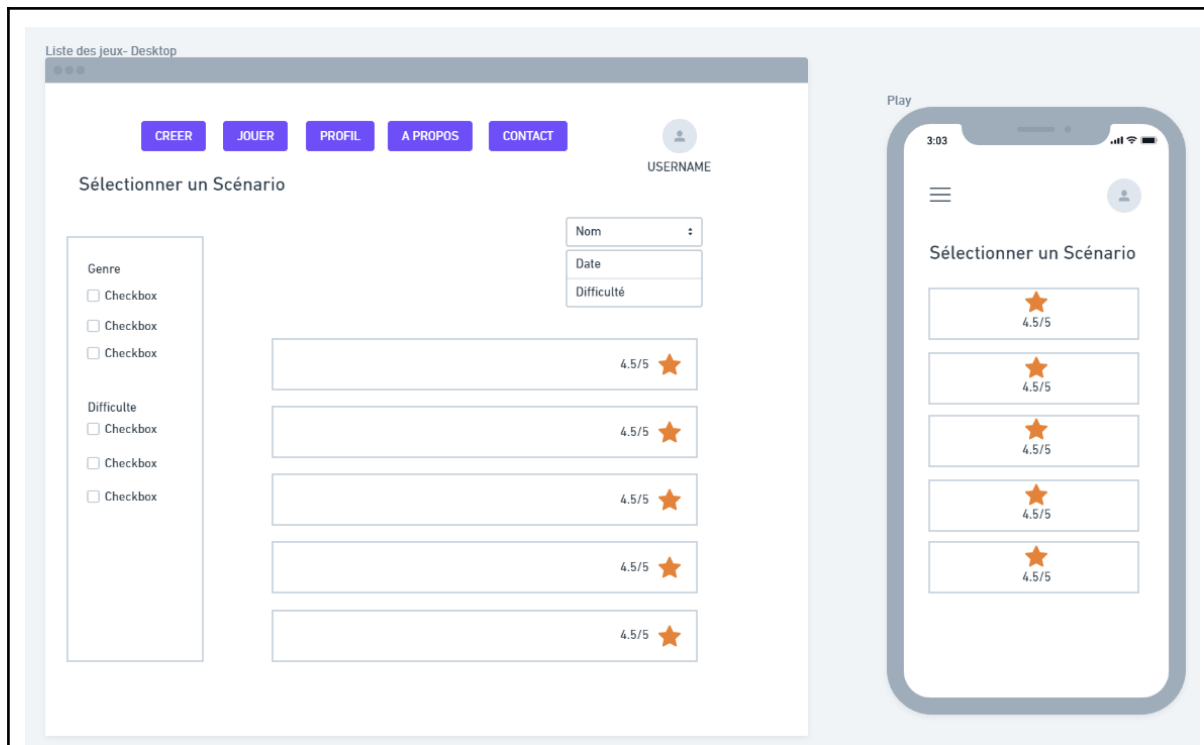
Interface d'oubli de Mot de Passe (modale)



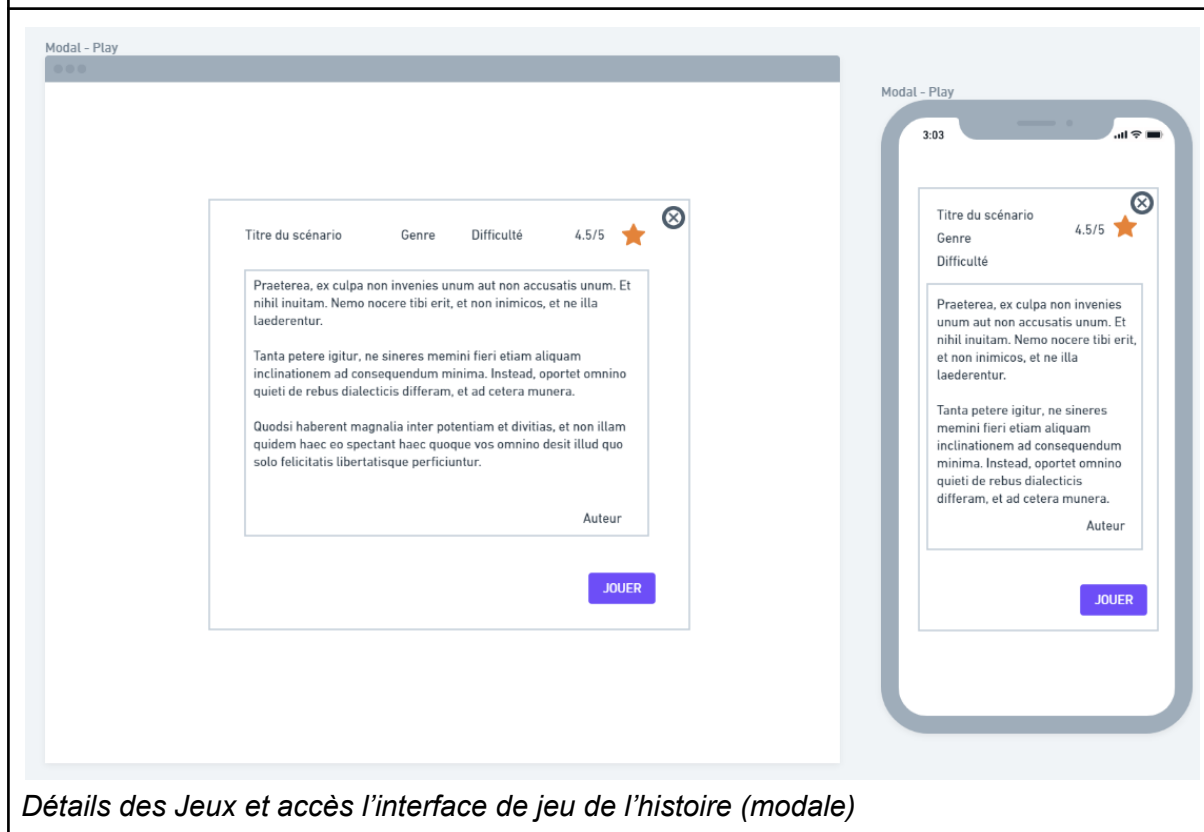
Page A Propos



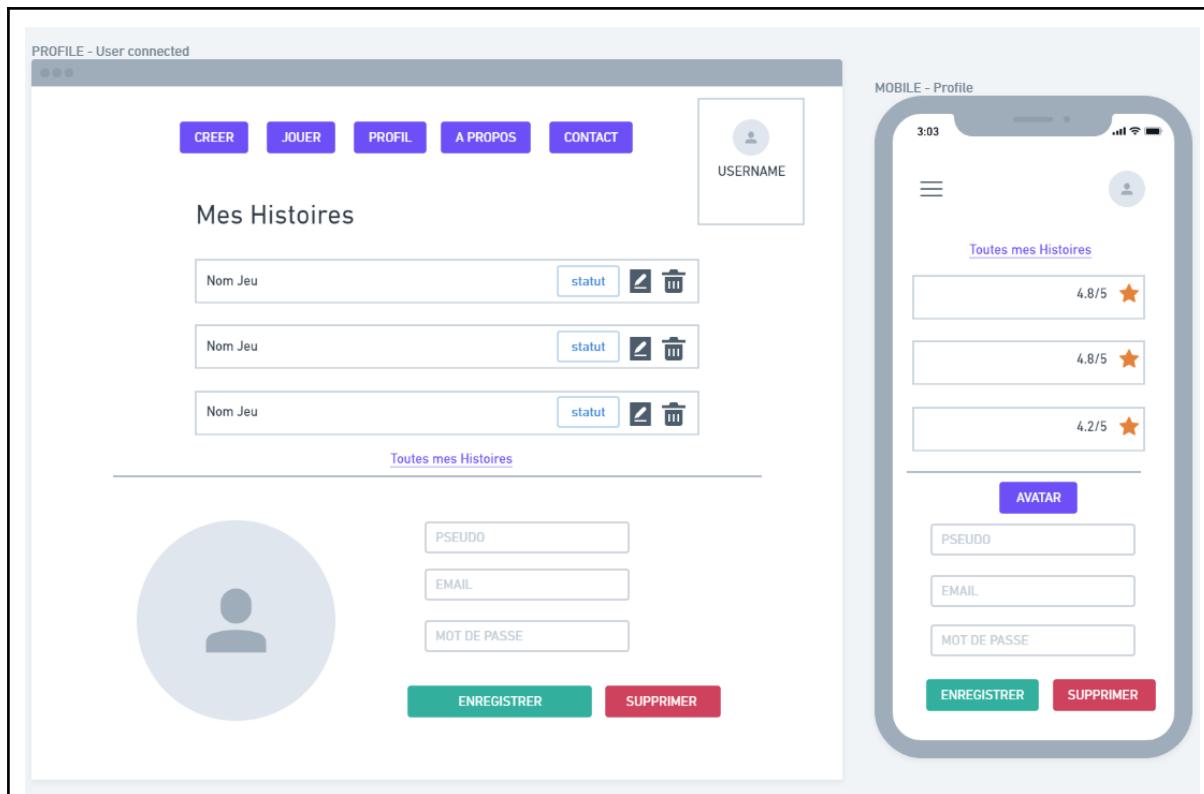
Page Contact



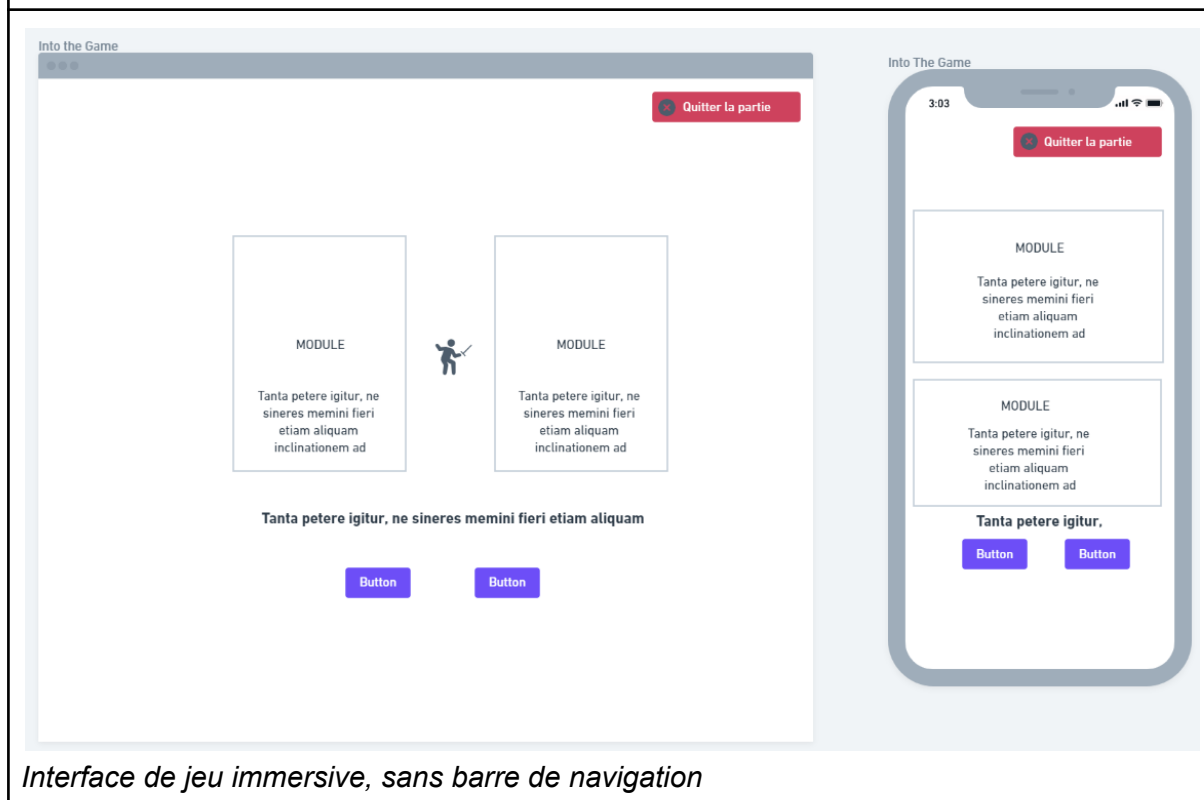
Liste des Jeux



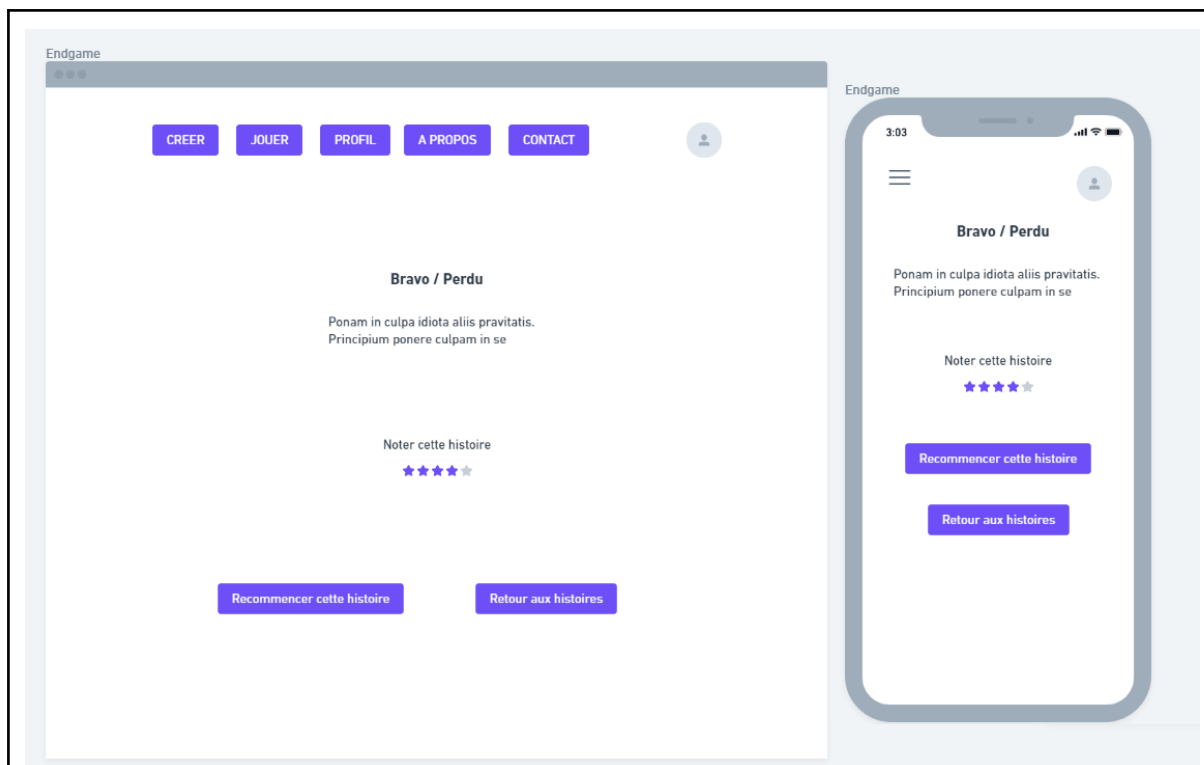
Détails des Jeux et accès l'interface de jeu de l'histoire (modale)



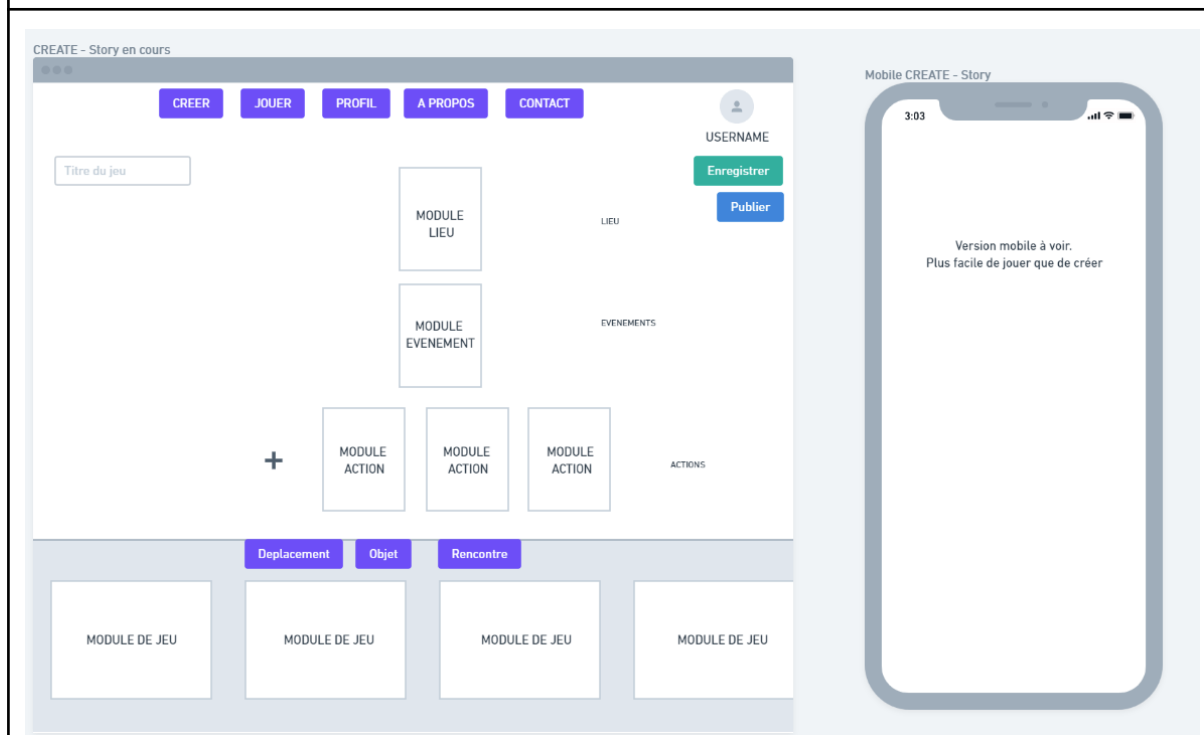
Page Profil d'un utilisateur connecté



Interface de jeu immersive, sans barre de navigation



Fin de partie, dans l'interface de jeu



Interface de création d'histoire, uniquement accessible sur Desktop

Story Publish

CREER

JOUER

PROFIL

A PROPOS

CONTACT

USERNAME

Titre

Genre

Difficulté

Synopsys de l'histoire

Publier

Annuler

Image genre

Page de publication de jeu, lorsque l'on souhaite terminer l'édition d'une histoire dans l'interface de création

Le Dictionnaire des données :

PLACE / Lieu				
Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id du Lieu
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom du lieu
description	TEXT	NULL	-	Description du lieu
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
picture_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Image précise du lieu qui apparaîtra dans la carte	URL vers le fichier image
sound_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Lien URL	URL vers le fichier audio de l'atmosphère du lieu actuel
place_type_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	famille de type de lieux
EVENT / Événement				
Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id de l'événement
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom de l'événement
description	TEXT	NULL	-	Description de l'événement
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour

picture_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Lien URL	URL vers le fichier image
sound_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Lien URL	URL vers le fichier audio
event_type_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	famille de type d'évènement
ACTION				
Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id de l'action
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom de l'action
description	TEXT	NULL	-	Description de l'action
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
sound_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Lien URL	URL vers le fichier audio
action_type_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	famille de type d'action
STORY / Histoire				
Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id de l'histoire
author_id	ENTITY	FOREIGN KEY, NOT NULL	-	nom de l'auteur de l'histoire
category_id	ENTITY	FOREIGN KEY, NULL	-	nom de la catégorie à laquelle l'histoire peut être rattachée
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour

status	TINYINT(1)	NOT NULL, DEFAULT 2	Une histoire non publiée est en status 2 (= pas jouable)	Statut de l'histoire (1 = jouable, 2 = en cours d'édition)
rating	TINYINT(1)	NOT NULL, DEFAULT 0	-	note sur 5 de l'histoire
difficulty	TINYINT(1)	NULL	-	niveau de difficulté indicatif
synopsis	TEXT	NULL	-	Synopsis de l'histoire

USER / Utilisateurs

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id du user
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	pseudo de l'utilisateur
mail	VARCHAR(255)	NOT NULL	-	adresse mail de l'utilisateur
password	VARCHAR(255)	NOT NULL	-	mot de passe de l'utilisateur
role	TINYINT(1)	NOT NULL, DEFAULT 1	-	niveau de droit : 1 = user 2 = admin 3 = superadmin
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
stories_played	INT	NOT NULL, DEFAULT 0	-	compteur de parties (afin de prévoir les bonus : badges et niveau d'expérience)
avatar_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	avatar du compte

PLACE TYPE / Type de lieu

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id

name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
picture_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	image de la catégorie qui englobe les lieux (ex: ici se sera une image d'un désert, et dedans on y trouvera : oasis, caravansérail, dunes...)	lien url d'un fichier photo

EVENT TYPE / Type d'événement

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom du type d'évènement
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour

ACTION TYPE / Type d'action

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	Nom du type d'action
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour

STORY CATEGORY / Type d'histoires

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
name	VARCHAR(64)	NOT NULL	-	nom de la catégorie
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour

AVATAR

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
picture_file	VARCHAR(128)	NOT NULL, DEFAULT	Lien URL	URL vers le fichier image

TRANSITION

Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
current_scene_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	scène actuellement joué
action_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	action choisie dans la scène actuelle
next_scene_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	scène vers laquelle aboutit la transition
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT	-	date de création

		CURRENT_TIMESTAMP		
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
SCENE				
Nom	Type	Spécificités	Commentaire	Description
id	INT	PRIMARY KEY, NOT NULL, UNSIGNED, AUTO_INCREMENT	-	id
created_at	TIMESTAMP	NOT NULL, DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP	-	date de création du compte
updated_at	TIMESTAMP	NULL	-	date de mise à jour
place_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	lieu où se déroule la scène
event_id	ENTITY	FOREIGN KEY	-	événement qui compose la scène

Le MCD :

Vous trouverez les [détails du MCD](#) dans un format visuel, avec ses liens inter tables, la composition de ses tables, et les cardinalités entre chaque liens.