

RolistMaker – Admin

Documentation technique

Rappel du projet :

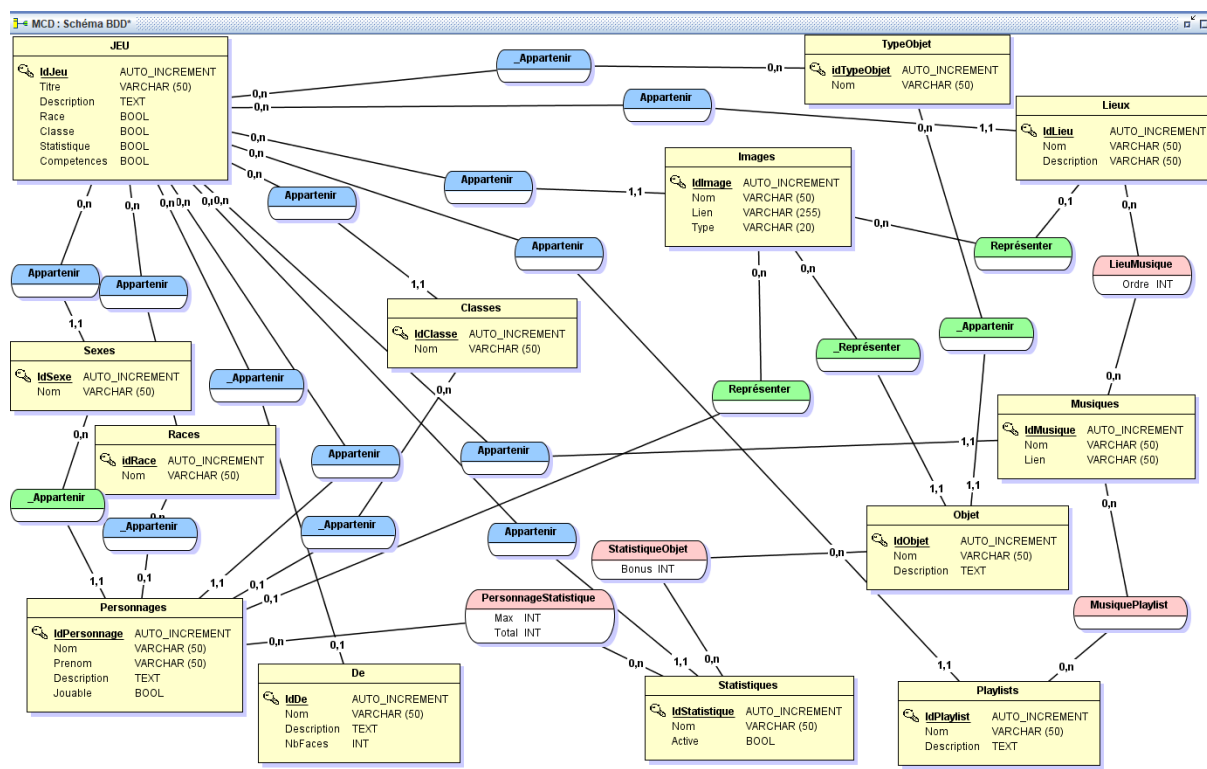
RolistMaker est un éditeur de JDR papier jouable sur ordinateur. Il permet de créer son JEU et d'y créer son univers et ses règles. L'administrateur aura une palette d'outils variés à sa disposition pour choisir quelle direction prendra son univers (Médiéval / fantastique, polar, thriller,...) ainsi que les détails.

Ce document liste les différents aspects techniques et fonctionnalités attendues dans l'application « ADMIN » de RolistMaker

Des annotations en rouge peuvent apparaître pour des modifications à venir ou des pistes de réflexions à creuser.

I) Base de données

MCD conçu avec JMERISE.



Signification des couleurs :

Bleu : Les liens basiques entre l'entité « JEU » ou « GAME »

Toutes les entités sont reliées au JEU sauf contre-indication dans la documentation

Vert : Les liens entre deux entités autres que « JEU »

Rose : Les tables associatives.

1) Description des entités :

Clé Primaire

Clé étrangère

Jeu : L'entité principales qui sera créée en tout premier lors de la création de jeu

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
Titre	Titre du jeu	50 caractères	OUI
Description	Sert de descriptif au jeu. Visible par tous les joueurs	TEXT, pas de limite	NON
Race	Indique la présence ou non de race différentes dans le jeu	Boolean	OUI
Classe	Indique la présence ou non de classes de personnages différentes dans le jeu	Boolean	OUI
Statistique	Indique la présence ou non de statistiques dans le jeu	Boolean	OUI
Compétences	Indique la présence ou non de compétences dans le jeu	Boolean	OUI

Remarques : Les champs Race / Classe/ Statistique / Compétences ouvrent des menus de créations possibles dans la partie ADMIN s'ils sont activés.

Classes

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idClasse	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de la classe	50 caractères	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Race

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idRace	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de la race	50 caractères	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Statistiques

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
id Statistiques	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de la stat	50 caractères	OUI
Active	Définit si une statistique peut évoluer sur du très court terme (Active) ou si elle	Boolean	OUI

	représente une caractéristique du personnage qui évoluera très peu, voire pas du tout. Ex : 12 points de vie, 4 points de magie → Active : TRUE Ex : Physique, mentale, intelligence,... → Passive : FALSE		
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Sexe

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idSexe	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom du sexe	50 caractères	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

TypeObjet

Les types objets permettent de classer les objets. Ex : « Arme », « arc », « arc long »

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idTypeObjet	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom du type d'objet	50 caractères	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Objet

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idObjet	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de l'objet	50 caractères	OUI
Description	Description de l'objet	Text	NON
idTypeObjet	L'identifiant du type d'objet auquel l'objet est rattaché. Il est unique	INT	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Personnage

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idPersonnage	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom du personnage (Non obligatoire pour des personnages mystérieux)	50 caractères	NON
Prenom	Prénom du personnage (Obligatoire pour des personnages mystérieux)	50 caractères	OUI
Jouable	Activer si le personnage est jouable	Boolean	OUI

idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	NON
idRace	L'identifiant de race auquel l'entité est rattachée (si activée)	INT	NON
idClasse	L'identifiant de classe auquel l'entité est rattachée (si activée)	INT	NON
idSexe	L'identifiant du sexe auquel l'entité est rattachée (si activée)	INT	NON

Remarque : Les personnages Joueurs et Non Joueurs seront enregistrés dans cette table

Lieux

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idLieu	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom du lieu	50 caractères	OUI
Description	Description du lieu	TEXT	NON
idImage	L'identifiant de l'image « Représentation » qui s'affichera lorsque les joueurs seront dans ce lieu	INT	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

/ ! \ Ajouter une playlist de lieux pour pouvoir naviguer plus facilement, voir une carte du monde ?

Musiques

Jeter un œil aux APIs Youtube / deezer /spotify pour voir si la musique n'est pas utilisable directement dans le logiciel pour éviter un surcôt de mémoire

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idMusique	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de la musique telle qu'elle apparait dans la sélection Ex : A one winged angel → musique_boss_1	50 caractères	OUI
Lien	Lien où est stockée la musique dans les dossiers du jeu / ! \ Un blob storage ou une conversion en bytes[] ne serait pas mieux et moins couteux en mémoire ?	255 caractères	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Playlist

Une playlist est une bibliothèque de musiques où l'on peut piocher pour agrémenter les lieux visités.

On ne génère pas une playlist pour un lieu mais bien comme une réserve où se servir.

Exemple : Une playlist « *combats* » peut contenir 50 musiques de ce genre mais un **Lieu** n'en consommera que certaines choisies. Voir d'autres musiques d'autres playlists.

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
----------	-------------	------	-------------

idPlaylist	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom de la playlist	50 caractères	OUI
Description	Description de la playlist	TEXT	NON
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Image

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idImage	Identifiant	INT	OUI
Lien	Lien où est stockée l'image dans les dossiers du jeu <i>/!\ Un blob storage ou une conversion en bytes[] ne serait pas mieux ?</i>	255 caractères	OUI
Nom	Nom de l'image	50 caractères	OUI
TypelImage	Un enum qui correspond à l'image : <ul style="list-style-type: none"> • Icône = Pour les objets • Portrait = pour les personnages • Representation = pour les lieux 	Enum	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

Dé

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idDé	Identifiant	INT	OUI
Nom	Nom du dé	50 caractères	OUI
Description	Description du dé	TEXT	NON
NbFaces	Nombre de face du dé <i>Ajouter une table « FACES » pour créer des dés personnalisés ?</i>	INT	OUI
idGame	L'identifiant du jeu auquel l'entité est rattachée	INT	OUI

2) Tables associatives

MusiquePlaylist

idMusique	Identifiant de la musique	INT	OUI
idPlaylist	Identifiant de la playlist	INT	OUI

LieuMusique

idLieu	Identifiant du lieu	INT	OUI
idMusique	Identifiant de la musique	INT	OUI
Ordre	Ordonne la diffusion des musiques sur le lieu.	INT	OUI

StatistiqueObjet

Table reliant les statistiques aux objets. Les objets ayant une ou plusieurs stats ajoutées y sont consignés.

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idStatistique	Identifiant de la statistique	INT	OUI
idObjet	Identifiant de l'objet	50 caractères	OUI
Bonus	Valeur apportée par l'objet	INT	OUI

StatistiquePersonnage

ATTRIBUT	DESCRIPTION	TYPE	OBLIGATOIRE
idStatistique	Identifiant de la statistique	INT	OUI
idPersonnage	Identifiant du personnage	INT	OUI
Max	Le Max correspond à la valeur maximum que peut prendre une statistique active (Ex : points de vie = 12) S'il s'agit d'une stat passive, c'est la valeur qui sera retenue au jet de dé (Ex : sur un jet où une valeur supérieure au dé est un succès. Si la stat passive testée est de 40 et que le dé fait 35, c'est une réussite)	INT	OUI
Total	Il s'agit de la valeur qu'une stat prend à l'instant T (Ex : 6 points de vie sur 12)	INT	OUI

II) Environnement technique

Cette partie a été conçue lorsque que le développement se faisait en Winform. Il faut prendre en compte des modifications drastiques à venir.

Rolist Maker – Admin :

Application découpée en modèle 3 tiers.

Une couche DAL qui fait les opérations avec la base de données

Une couche BLL qui effectue les traitements et contrôles. Elle fait appel à la couche DAL

Une couche GUI qui affiche les interfaces. Elle fait appel à la couche métier BLL.

L'application en développée en C# . NET avec le pattern Singleton* sous Visual Studio.

La bases de données est en SQLite et utilise les ORM Entity Framework Core.

Les appels à la base de données se font essentiellement avec LINQ.

*Etant une première expérience avec Entity Framework, il se peut que le singleton ait été mal utilisé lors de la première version de l'interface de l'application. La deuxième version en WPF le corrigera.

Rolist Maker – MJ / Rolist Maker - Player

Application en cours de réflexion.

Privilégier une application en web peut-être pour favoriser les parties distantes. SignalR peut apporter les appels en BDD importants.

➔ Problèmes d'une application, le nombre de fenêtre qui doit être accessible

Une application client lourd ? Plus pratiques pour la multiplicité des fenêtres mais pour faire communiquer les ordinateurs entre eux...

Dossier partagé ? Dropbox ?

Appels FTP ou web service ?

Mettre un site en place qui hébergerait la base de données de la partie qui recevrait les appels ?

III) Fonctionnalités attendues

1) Prioritaires

- La première fenêtre visible doit être une fenêtre de sélection de jeu avec la possibilité de CUD (**Creation, Update, Delete**) ainsi qu'une copie de l'ensemble d'un jeu.
- **Mettre au point une installation facile avec génération de la base de données ➔ Formation sur Entity framework à approfondir.**
- La grille de sélection doit afficher le titre et la description du jeu.
- **Lors de la conversion des menus en WPF, afficher soit la description du jeu en « CharacterEllipsis » soit en détails dans un détail de ligne.**
- Les menus de créations ne doivent pas être accessibles tant que l'entité « JEU » n'a pas été créée.

- Les menus « Compétence », « Statistiques », « Race » et « Classe » ne sont accessibles que selon le paramétrage du « JEU ».
- Par défaut à la création d'un jeu, les sexes « Homme », « Femme », « Non binaire » sont ajoutés mais peuvent être supprimés.
- Les *enum* d'images (portait, icone doivent être dans enregistrés dans le code avant de commencer le menu « Image »
- Les objets ne peuvent être créés tant qu'il n'existe pas au moins un « TypeObjet » (*ex : potion, épée, ...*)
- Les playlists ne peuvent être générées tant qu'aucune musique n'a été ajoutée.

2) Non-prioritaires mais nécessaires

- Une musique doit pouvoir être écoutée dans les menus de sélection de musique. Seul les boutons « play », « pause », « stop », « next », « previous » ainsi qu'une barre de défilement et le timer sont nécessaire.
- Le menu d'ajout d'images doit être accessible rapidement depuis les menus qui en utilisent (Objet, Personnage, Lieu)
- Définir des tailles d'images pour chaque type.
- Créer un menu de redimensionnement des images pour correspondre aux tailles

3) Fonctionnalités de confort

- Créer un menu « Historia » pour rédiger une histoire et chapitrer le jeu qui serait consultable pour les joueurs.
- Rendre une intégration par Office Word possible.
- Donner la possibilité de rendre accessible seulement certaines parties selon les joueurs
- Peupler un lieu avec des personnages non joueurs.
- Mettre certaines options possibles sur un lieu comme une boutique ou des personnages ayant des lignes de dialogues pour que les joueurs puissent effectuer des actions « hors-partie »