

I. Synopsis :

1 : Nom du projet :

AD&D_Fiche

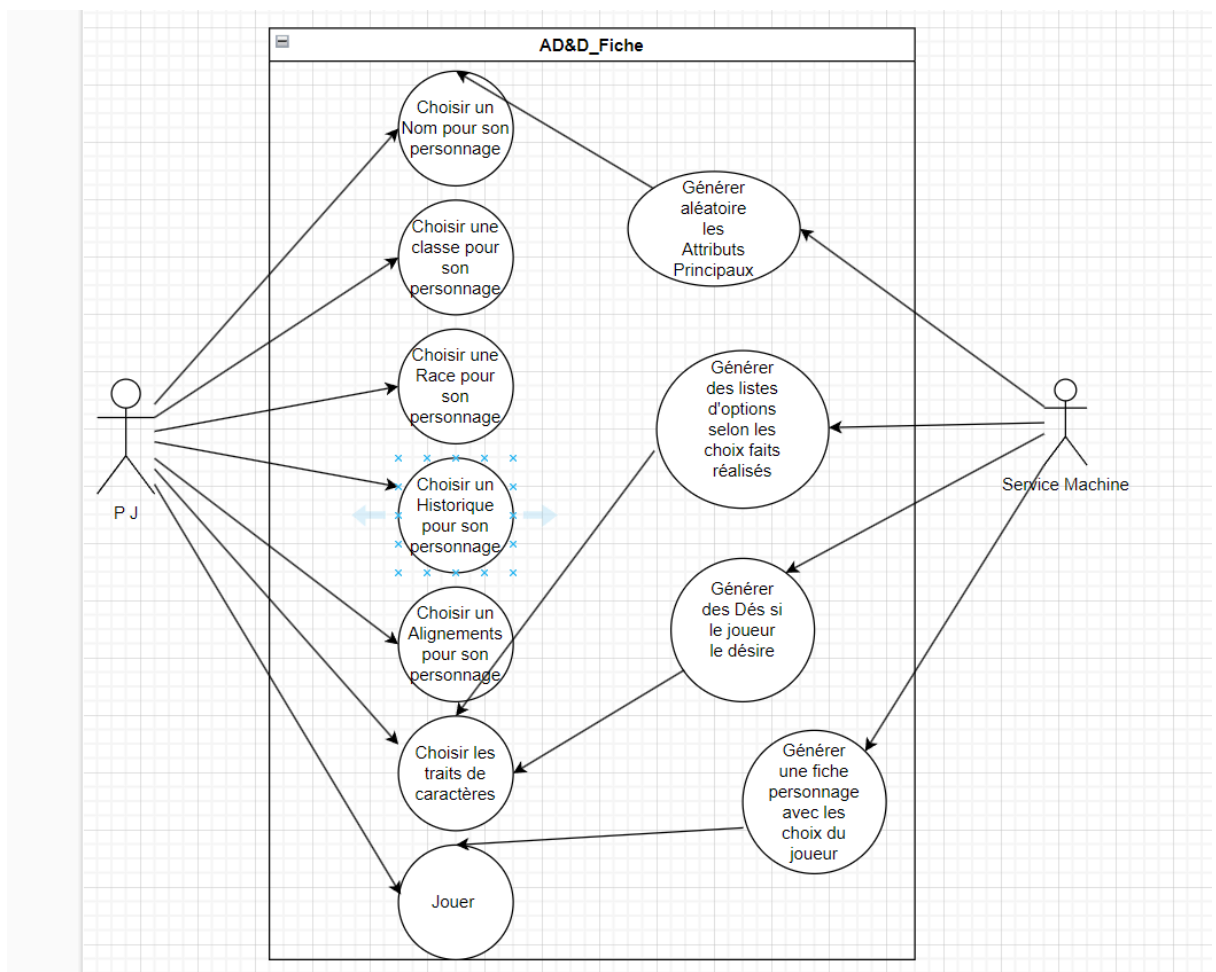
2 : Description Générale du projet :

En suivant les règles officielles de AD&D5 vous permet de créer votre fiche de héros sans difficultés, sans papiers, sans crayons ni dés physiques.

II. Uml :

3 :Use Case UML :

Voir Diagramme ci-joint.

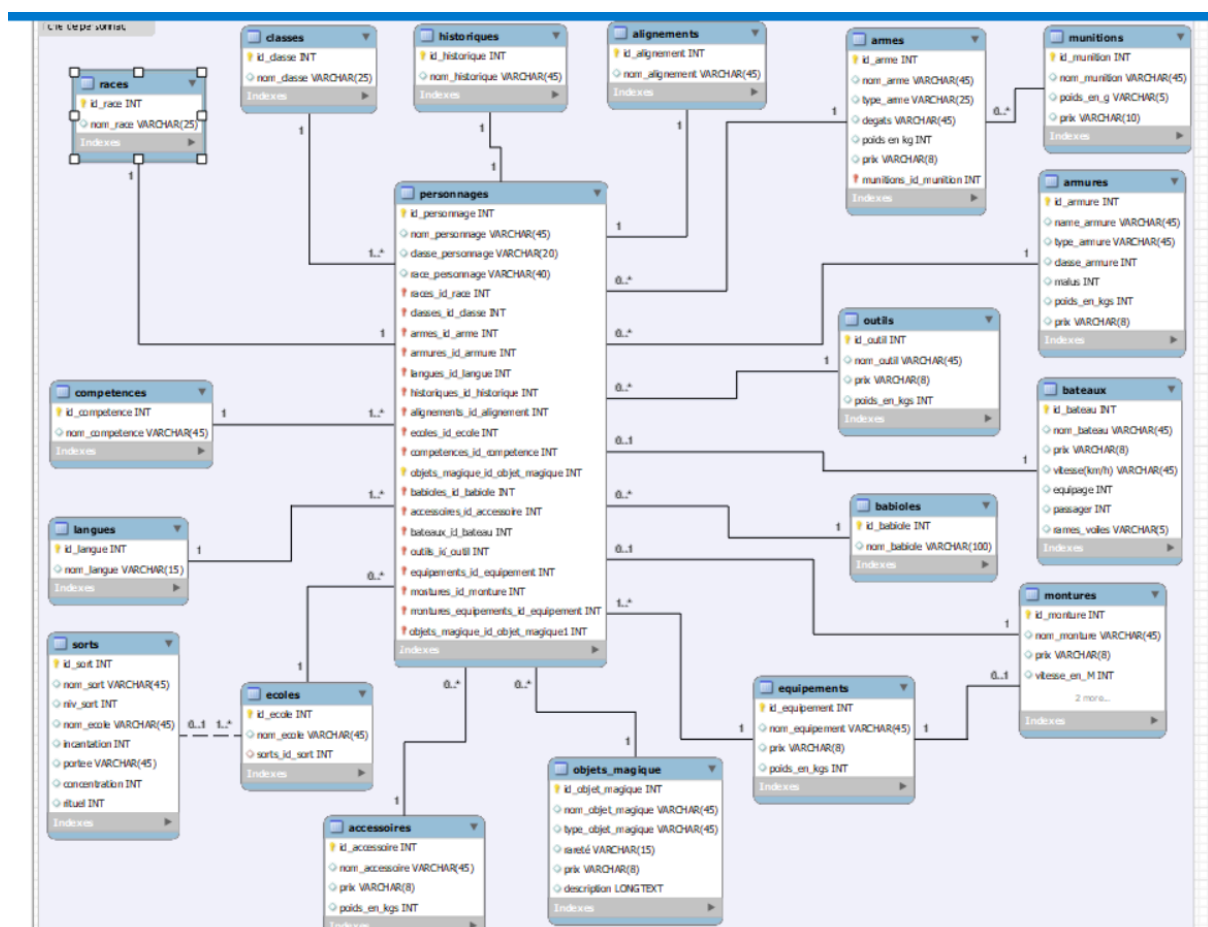


4: Définition des Entity :

Afin de mener à bien mon projet, en suivant le guide officiel D&D 5 , j'ai relevé 9 entités.

- Le Personnage du joueur.
- Les races.
- Les classes.
- Les historiques.
- Les alignements.
- Les langues parlées.
- Les écoles de magie et leurs sorts.
- Les compétences secondaires.
- Les équipements sont répartis en 10 catégories.

5: L'Entity Relationship:



III. Stack :

6:Définition de mon architecture:

Pour mon application, je pars sur du Restful avec Php, Ajax, Javascript.

7:Ma B.D.D:

Je créer ma base de donnée en SQL en me laissant la possibilité d'y intégrer plus tard du NoSQL.

8:Cahier des charges:

1. Création de personnage

- **Génération de personnage aléatoire** :Attributs et Compétences générer aléatoirement.
- **Guidage pas à pas** : Guider les utilisateurs à travers les étapes de création de personnage (choix de la race, de la classe, des compétences, des traits, etc.).
- **Personnalisation avancée** : Options pour personnaliser chaque aspect du personnage, y compris les traits raciaux, les antécédents, les compétences et les sorts.

2. Listes de choix optionnels

- **Liste des races et sous-races** : Présentation des différentes races disponibles avec leurs traits et capacités.

- **Liste des classes et sous-classes** : Détail des classes disponibles avec leurs compétences et traits.
- **Liste des compétences et des dons** : Options de compétences, de langues et de dons à choisir.
- **Liste des sorts** : Sorts disponibles par niveau de sort et par classe.

3. Génération du personnage final

- **Fiche de personnage** : Génération automatique d'une fiche de personnage complète et imprimable.
- **Résumé des capacités** : Détail des capacités, traits et compétences du personnage.
- **Points de vie et statistiques** : Calcul et affichage des points de vie, de l'AC (Armor Class), des modificateurs, etc.

4. Gestion de l'équipement

- **Inventaire de départ** : Sélection de l'équipement de départ en fonction de la classe et des antécédents.
- **Ajout d'équipement** : Capacité à ajouter de l'équipement supplémentaire à l'inventaire du personnage.
- **Gestion du poids et de l'encombrement** : Calcul automatique du poids total de l'équipement et vérification des limites d'encombrement.

5. Gestion du sac à dos

- **Inventaire du sac à dos** : Liste des objets transportés dans le sac à dos du personnage.
- **Organisation des objets** : Capacité à organiser et catégoriser les objets (par exemple, armes, potions, provisions).

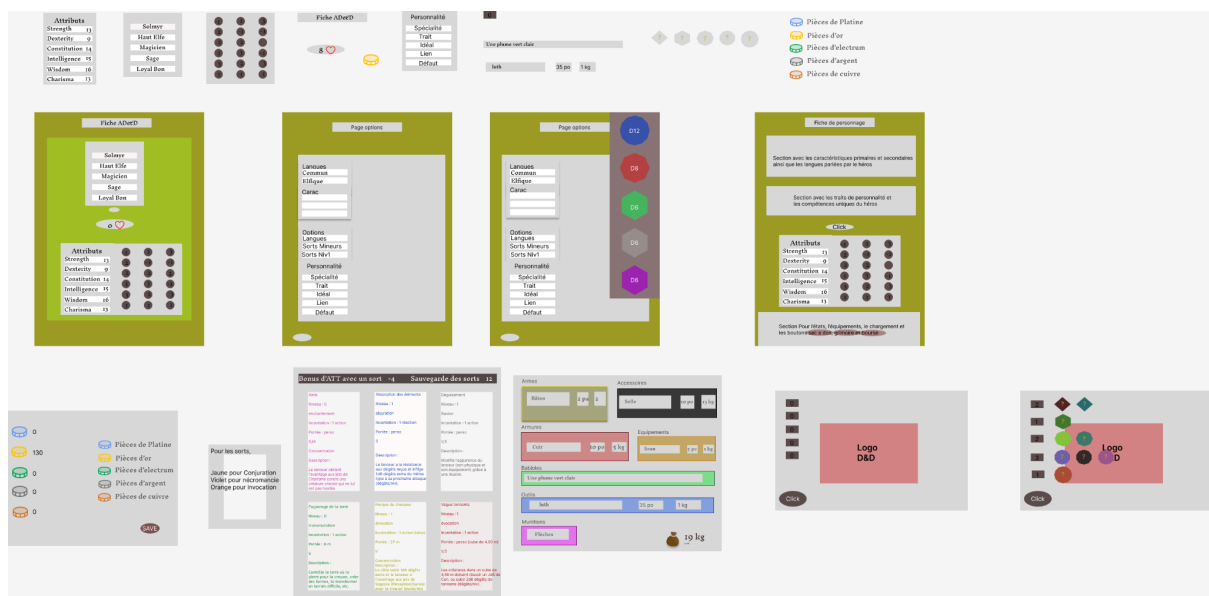
6. Gestion du grimoire

- **Grimoire des sorts** : Liste des sorts connus et préparés par le personnage.
- **Gestion des emplacements de sorts** : Suivi des emplacements de sorts disponibles et utilisés.
- **Ajout et suppression de sorts** : Capacité à ajouter de nouveaux sorts au grimoire et à en supprimer.

7. Génération de dés de jeu

- **Simulation de jets de dés** : Génération de jets de dés pour les différents types de dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20).
- **Jets de sauvegarde et compétences** : Options pour effectuer des jets de sauvegarde, des tests de compétences et des attaques.

9:La Maquette:



10:Gift Issue :

- Modifications liées au changement de niveaux.
- Amélioration de la page sac à dos.
- Interaction entre joueurs et MDJ.
 - chuchotages entres joueurs
 - échange d'objets entres joueurs
- Affichages des autres joueurs.
- Timer pour les sorts à durée limitée.
- ...

IV. Code:

11:Proto Alpha :

Test en manifest concluant

12:Codage du reste:

EN COURS