

MA-08

# Cahier des charges BD MMORPG

Marina M. & Kevin G.

16/12/2020

## TABLE DES MATIERES

Introduction.....	2
objectifs.....	2
Thème.....	2
Travail a effectuer .....	2
Caractéristiques.....	3
Objectifs .....	4
rendus.....	5

## INTRODUCTION

Ce projet a pour objectif de créer un projet par rapport à une base de données durant le module MA-08.

## OBJECTIFS

- Elaborer un gros modèle de base de données.
- Réaliser les scripts qui implémentent ce modèle.
- Utiliser la méthode Agile.

## TRAVAIL A EFFECTUER

Le travail sera de choisir un thème pour la base de données qui sera mise en place. Initialement, il faudra que l'on réalise un MCD que l'on transformera par la suite en MLD. Et pour finir, écrire des scripts qui créeront la base de données souhaitée.

Les exigences sont les suivantes :

- Créer un repository github auquel l'enseignant aura accès
- Un MCD comme cité plus haut
- Un MLD
- Plusieurs Scripts

## THÈME

La base de données sera utilisée pour la gestion d'un jeu de type MMORPG.

Tout d'abord qu'est-ce qu'un MMORPG me diriez-vous ? Eh bien c'est un jeu en ligne qui se joue en multijoueur, ils se basent généralement sur un monde « Médiéval-Fantasy ».

## CARACTÉRISTIQUES

Elle permettra de pouvoir voir l'ensemble et la gestion d'un jeu MMORPG de type World of Warcraft.

On pourra voir le type du joueur, le serveur où il est connecté, les sorts et le niveau de celui-ci ainsi que les autres spécificités décrivant un monde Médiéval Fantasy. Voici les tables :

- Joueurs (il y aura dedans son pseudo, sa race et sa classe)
- Historique (il y a aura dedans sa dernière connexion et sa durée totale de jeu)
- Guildes (il y a aura le nom de la guilde, le nombre de personne dedans etc.)
- Sorts (ce sont les sorts des joueurs qui pourront être activé/lancé, avec le nom, le type et le niveau etc.)
- Objets (les différents type d'objets, leurs noms, leurs spécificités)
- Serveurs (selon les régions)
- Métiers (cela seront les différents types de métiers que les joueurs pourront avoir comme « job »)
- Quêtes (les quêtes que les joueurs devront faire par exemple quêtes principal, quête de métiers etc.)
- Donjon (les différents types de donjon par exemple les Raids)
- Succès (les succès que les joueurs obtiendra en faisant certain tache spécifique)
- PNJ (« Personnage non jouable » ou NPC en anglais, il y aura leurs noms, les quêtes qui propose etc.)
- Classe (la classe que le joueur choisira au début par exemple Paladin, Guerrier, Archer etc.)
- Race (Pareil que la classe le joueur choisira au début une classe par exemple Orgue, Elfe etc.)

Il y aura bien sûr d'autres tables intermédiaires ainsi que des tables pour définir les types d'objets, sorts etc.

## OBJECTIFS

Il y a deux types d'objectifs pour ce module, le premier est :

- Réaliser une base de données fonctionnelle avec le thème choisi comme abordé ci-dessus.

Le 2<sup>ème</sup> se base sur nos objectifs personnels qui sont les suivants :

- Pouvoir obtenir une vue d'ensemble de comment se compose (pas totalement mais sa structure) une base de données pour un jeu de type « MMORPG ».
- Nous faire apprendre davantage avec des bases de données plus imposantes par rapport à celles que nous avons vu jusque ici.

## RENDUS

- 16.12.2020 : Rendu du CDC sur votre repository github
- 16.12.2020 : Sprint 1 : fin du MCD
- 08.01.2021 : Sprint 2 : fin du script de création de la base de données et des tables
- 22.01.2021 : Sprint 3 : fin du script d'insertion des données, de sélection des données, de la vue et de la documentation Livraison du rendu final complet (8 fichiers + annexe si besoin)