MVP

Dans notre application nous la différencions en deux aspects. Un aspect « maitre du jeu » qui au préalable peut via une interface modifier/créer/personnalisé une aventure. L’autre aspect est l’aspect « joueur », celui-ci permet à l’utilisateur de jouer au jeu, avec les règles de combat et jeu défini par nous les développeurs, et le contenu scénarisé du maître du jeu.

En premier lieu l’utilisateur pourra choisir le rôle qui prend : joueur ou maitre du jeu.

Notre mvp devra permettre au « maitre de jeu » de personnalisé différents aspect de l’aventure : le nom des monstres, des lieux, des textes descriptifs et des choix possibles ( via lecture et écriture de fichier). En tant que « joueur » l’utilisateur pourra personnaliser son personnage et lancer une aventure déjà prédéfinie par les developpeurs.