

A dark blue vertical bar runs along the left edge of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the date. In the bottom-left corner, several thin, curved lines in dark blue and light grey sweep upwards and to the right.

03/05/2023

Cahier des charges

Exploitation de bases de données

Nathan Morasse, Bachir Hassan & Mathias Lavoie

CÉGEP DE CHICOUTIMI

TABLE DES MATIERES

Présentation du projet	2
Contexte	Erreur ! Signet non défini.
Besoin	2
Exemple d'utilisation	2
Fonctionnalités du système	2
Solution choisie	3
Description	3
Raisonnement	Erreur ! Signet non défini.
Spécifications techniques	3
Déroulement du projet	4

PRÉSENTATION DU PROJET

BESOIN

L'objectif principal de ce projet consiste à développer une application pour faciliter la gestion de personnages pour le jeu de table Dungeons & Dragons. Cette application permettra à l'utilisateur de gérer plusieurs personnages, leurs objets, leurs caractéristiques ainsi que leurs capacités.

EXEMPLE D'UTILISATION

Le maître de jeu veut créer un personnage pour une soirée de jeu. Il commence par créer plusieurs objets comme une épée ou un casque, suivi par des capacités comme un sort de soin ou de feu. Ensuite, il crée les personnages en entrant le nom, la race (Humain, Nain, Elfe...), la classe (Magicien, Guerrier, Voleur...), et une description. Finalement, l'utilisateur peut consulter son personnage et modifier ses statistiques et/ou ajouter des objets dans son inventaire.

FONCTIONNALITÉS DU SYSTÈME

- Afficher les personnages
- Ajouter un personnage
 - Saisir les informations du personnage
- Sélectionner un personnage
- Supprimer un personnage
- Consulter/Modifier un personnage
 - Modifier les caractéristiques
 - Ajouter des objets
- Afficher les objets
- Ajouter un objet
 - Saisir les informations de l'objet
- Sélectionner un objet
- Supprimer un objet
- Afficher les capacités
- Ajouter une capacité
 - Saisir les informations de la capacité
- Sélectionner une capacité
- Supprimer une capacité
- Enregistrer les informations

SOLUTION CHOISIE

DESCRIPTION

La solution choisie pour réaliser ce projet est une application WPF native avec une base de données MySQL. Cette solution fait qu'il sera simple d'implémenter les différents langages utilisés (WPF, SQL, C#, etc.) et procurera des résultats précis.

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

LANGAGE DE DÉVELOPPEMENT

L'application sera développée en C# selon le modèle WPF .Net et en employant le cadre (Framework) .Net 6.0. Les interfaces seront réalisées en XAML et les requêtes à la base de données en SQL.

PATRON DE CONCEPTION

L'application sera développée selon le modèle MVVM.

CAHIER DES CHARGES

DÉROULEMENT DU PROJET

CAHIER DES CHARGES

Date de remise du livrable : 4 mai 2023

Description du livrable : Un simple document décrivant l'essentiel du projet. (Fonctionnalité recherchée, temps disponible pour la réalisation, etc.)

CAHIER DE CONCEPTION

Date de remise du livrable : 9 mai 2023

Description du livrable : Document contenant les détails liés à la conception de l'application.

Ce document contiendra :

- Le modèle conceptuel de la BD
- Le modèle logique de la BD
- Les maquettes de l'interface de l'application
- Le dictionnaire de données de la BD

BASE DE DONNÉES

Date de remise du livrable : 12 mai 2023

Description du livrable : Dossier contenant tous les scripts de la base de données.

Les scripts seront ceux de :

- Création de la base de données
- Création des tables
- Insertion des données initiales
- Création des déclencheurs, des procédures stockées et de création des vues

PRODUIT FINAL

Date de remise du livrable : 16 mai 2023

Description du livrable : Produit fini du projet, une application avec une interface permettant de communiquer avec la base de données et d'afficher les résultats de ces communications.