03/05/2023

Nathan Morasse, Bachir Hassan & Mathias Lavoie

Cégep de chicoutimi

Cahier des charges

Exploitation de bases de données

Table des matières

[Présentation du projet 2](#_Toc134018384)

[Contexte 2](#_Toc134018385)

[Besoin 2](#_Toc134018386)

[Exemple d’utilisation 2](#_Toc134018387)

[Fonctionnalités du système 2](#_Toc134018388)

[Solution choisie 2](#_Toc134018389)

[Description 2](#_Toc134018390)

[Raisonnement 2](#_Toc134018391)

[Spécifications techniques 2](#_Toc134018392)

[Déroulement du projet 2](#_Toc134018393)

# 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 Dongeons & Dragons. Cette application permettra à l’utilisateur de gérer plusieurs personnages, leurs objets, leurs caractéristiques ainsi que leurs capacités.

## Exemple d’utilisation

Le maitre 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 sors 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.

## Raisonnement

Cette solution est particulièrement intéressante pour ce projet car elle

## Spécifications techniques

### Langage de développement

L’application sera développée en C# selon le modèle WPF .Net et en employant le cadriciel (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.

# Déroulement du projet

