

Projet BDR - Groupe 1

Cahier des charges

Gestion de tournois Valorant

Oscar Baume, Jérémie Santoro

& Théo Coutaudier

## **Cahier des charges**

### **Introduction :**

On souhaite modéliser une base de données pour gérer des tournois du jeux vidéo Valorant. Valorant est un jeu de tir à la première personne gratuit qui se joue en 5 contre 5. Chaque joueur incarne un agent aux compétences uniques. Nous aimerions nous occuper de la gestion de tournoi de match Valorant.

## Données :

- Tournoi

Un tournoi est composé de plusieurs équipes. Un tournoi peut avoir des contraintes pour participer (elo minimum, place dans un tournois précédent). Un tournoi a un certain poids qui correspond au nombre de points à distribuer à son top 4.

Les tournois se déroulent en arbre à élimination direct, les matchs d'un tournoi se déroulent en 1 ou plusieurs maps (cartes) selon le format voulu par le tournoi. Les formats disponibles sont bo1, bo3 et bo5 (Best of x). Chaque manche se déroule sur une map différente. Pour remporter une map il faut atteindre 13 manches gagnées (pas de système d'égalité), une équipe est soit gagnante soit perdante. Une fois que l'équipe a gagné, elle passe à l'étape suivante du tournoi. Format des tournois:



Un match confronte 2 équipes, seulement les équipes actives peuvent participer à des matchs.

- Equipe

Une équipe est composée de 5 joueurs, une équipe est considérée active lorsqu'elle a 5 joueurs . Une équipe a un nom, un pays/région. Une équipe a des points, qu'elle peut gagner dans les tournois

- Joueur

Un joueur possède un nom et prénom, un âge, une nationalité, il peut faire partie d'une équipe et peut gagner un salaire. Si un joueur n'a pas d'équipe alors il est considéré comme inactif.

- Carte

Une carte possède un nom

- Agent

Un agent a un nom, et un rôle (duelist, initiator, controller ou sentinel)

- Kill

Un kill concerne 2 joueurs, 1 qui tue et un qui meurt. Le kill peut être un tir dans la tête ou non. Et le kill est effectuée avec une arme

- Arme

Une arme a un nom, et un type (sidearm, smg, rifle ou sniper).

## **Fonctionnalités :**

- L'utilisateur peut créer et simuler les matchs d'un tournoi match après match. Les données du match vont être simulées aléatoirement via notre application à défaut d'avoir des valeurs de vrais tournois (score, vainqueur, kills, ...).
- Un tournoi peut-être créer par un utilisateur
- Un tournoi peut être affiché (format comme l'image au dessus)
- A la fin du tournoi les 4 premières équipes se voient distribuer des points en fonction de leur résultat et de l'importance du tournoi
- Un joueur peut-être ajouter par un utilisateur
- Un joueur peut changer d'équipe (si il n'est pas engagé actuellement dans un tournoi)
- Il est possible d'accéder au statistique de base du joueur (Nom, pays, ...)
- Il est possible d'accéder au statistique de jeu du joueur (nombre de kill, % de victoire, agents le plus joué, arme préférée, ... )
- Il est possible de classer les joueurs en fonction de leur statistique
- Une équipe peut-être ajoutée par un utilisateur
- Une équipe peut changer de joueur (ajouter ou retirer également), si l'équipe n'est pas dans un tournoi.
- Les équipes peuvent gagner des points en effectuant des bons résultats dans les tournois (finir dans les 4 premiers)
- Les équipes peuvent être classés par région ou mondialement, en fonction du nombre de points mentionnés au point précédent
- Il est possible d'accéder à plusieurs statistiques de base sur les équipes (sur le salaire des membres, les membres de l'équipe actuelle...)
- Il est possible d'accéder à plusieurs statistiques de jeu sur les équipes (sur leur meilleures cartes, leur taux de victoire, ...)
- Il est possible de savoir quelle armes sont les plus efficaces
- Il est possible de savoir quel est l'agent le plus utilisé, le plus efficace, ...