

Projet Catch

Règles de gestion

Objectif : Réaliser une application permettant à des utilisateurs connectés de jouer les uns contre les autres dans des matchs de catch dans le but de gagner des points pour in fine réaliser un classement des joueurs.

Utilisateurs :

1. Rôles et Permissions :

- a. Une **personne non connectée** peut voir les informations sur le site (infos compétition, infos catcheurs, infos fédérations, etc ...) mais ne peut pas participer aux matchs des joueurs. Une **personne non connectée** peut également s'enregistrer sur l'application et ainsi créer son profil.
- b. Un **utilisateur connecté** peut ainsi avoir accès aux différentes parties de l'application ainsi qu'à sa page de profil pour modifier ses informations personnelles (pseudo, mdp, mail, etc...).
- c. Un **utilisateur avec le rôle "administrateur"** accède à toute la partie gestion de l'application (création, modification, suppression, visualisation des différentes informations en rapport avec l'application).

2. Actions sur l'application :

- a. Si **utilisateur non connecté** :
 - i. Voir les infos sur les catcheurs
 - ii. Voir les infos sur les compétitions
 - iii. Voir les infos sur les fédérations
 - iv. Voir les infos sur les matchs
 - v. Voir les infos sur les statistiques des utilisateurs
- b. Si **utilisateur connecté** :
 - i. Voir les infos sur les catcheurs
 - ii. Voir les infos sur les compétitions
 - iii. Voir les infos sur les fédérations
 - iv. Voir les infos sur les matchs
 - v. Voir, modifier, supprimer les infos personnelles de son propre profil
 - vi. Voir les infos sur les statistiques des utilisateurs
 - vii. Choisir un catcheur
 - viii. Participer à un match
- c. Si **utilisateur administrateur** :
 - i. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier les infos sur les catcheurs
 - ii. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier les infos sur les compétitions
 - iii. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier les infos sur les fédérations
 - iv. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier les infos sur les matchs
 - v. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier certaines infos personnelles de son propre profil
 - vi. Voir, Ajouter, Supprimer, Modifier les infos sur les statistiques des utilisateurs
 - vii. Choisir un catcheur
 - viii. Participer à un match

Catcheurs :

1. Informations générales :

- a. Un catcheur possède un profil général sur ses infos personnelles, ses hauts faits, sur son historique, etc ...
- b. Un catcheur appartient à une et une seule fédération à un moment précis.
- c. Un catcheur peut réaliser des matchs dans une autre fédération (notion de "Portes interdites").
- d. Un catcheur possède une assignation de rôle : soit Face ("Gentil"), soit Heel ("Méchant"). Ce rôle peut changer dans le temps. Ce rôle pourrait aussi impacter sur le long terme la manière de gagner ou de perdre un match.
- e. Un catcheur possède une liste de mouvements et de prises (cf. "Prises") réalisées sur le ring. Ces mouvements et prises de base peuvent être utilisés par tous les catcheurs.
- f. Un catcheur possède une à plusieurs prises de finition (cf. "Prises de finition") réalisées sur le ring. Ces prises de finition appartiennent à un et un catcheur.
- g. Chaque catcheur possède un style de combat qui lui est caractéristique. Un catcheur peut posséder de un à plusieurs styles de combat sans pour autant posséder tous ces styles :
 - i. Brawling (ou « bagarre ») : catcheur utilisant principalement des coups (coups de poing, coups de pied, de genou, etc.).
 - ii. Powerhouse : comme son nom l'indique, qualifie les catcheurs puissants utilisant principalement des prises telles que des violentes projections au sol, etc.
 - iii. Technique : catcheurs maîtrisant un large éventail de prises de lutte. Un très grand nombre d'entre eux sont également spécialisés dans les soumissions.
 - iv. Voltige : concerne principalement des catcheurs poids-moyen utilisant beaucoup d'acrobaties ou de prises nécessitant un certain élan dans les airs.
 - v. Hardcore (spécialiste des matches hardcore) : s'accorde souvent avec le style de brawling. Catcheur spécialiste des armes, des matches hardcore et donc de tout ce qui est interdit dans un match régulier.
- h. Un catcheur possède des statistiques sur plusieurs compétences :
 - i. Force
 - ii. Défense
 - iii. Vitesse
 - iv. Stamina
 - v. Fame
- i. Un catcheur peut voir son niveau de Fame descendre ou monter suivant le nombre de match perdu ou gagner.
- j. Un catcheur peut se battre seul, en duo ou encore en trio suivant le type de match (cf. "Faction"). Un catcheur peut appartenir à un temps T à aucune ou une équipe au maximum.
- k. A terme, un catcheur pourra manager de zéro à plusieurs autres catcheurs. Des bonus seront ainsi débloqués.

Factions :

1. Informations générales :

- a. Un catcheur peut appartenir à zéro ou à une faction maximum à un moment donnée dans le temps
- b. Si un catcheur change de statut vis à vis de sa faction, ce statut devra donc être mis à jour.

Prises :

1. Informations générales :

- a. Il existe un certain nombre de prises dites "basiques". Ces prises peuvent être utilisées par l'ensemble des catcheurs.
- b. Dans une version plus poussée, il faudra permettre d'attacher des prises basiques à des styles de combat.
- c. Il y a plusieurs styles de prises :

- i. Coups : poings, pieds, etc ...
- ii. Prises "normales" : ddt, suplex, etc ...
- iii. Prises de soumission : clé de bras, de jambes, etc ...
- iv. Prises en équipe : OneD, etc ...
- v. Prises de tombés : small package, etc ...
- d. Il existe également des prises de fin dites "Finisher".
 - i. Chaque catcheur possède une ou plusieurs prises de fins (sans dépasser un certain nombre => /!\ Pour pas d'abus /!\).
 - ii. Ces prises font plus de dégâts sur l'adversaire.
 - iii. Ces prises ne peuvent être exécutées que dans certains cas :
 - 1. Niveau de vie de l'adversaire bas
 - 2. Utilisation d'un jeton spécial pour permettre l'utilisation de cette prise à n'importe quel moment du combat.
- e. A la suite d'une prise de finition, les prises de tombées sont plus faciles à appliquer à l'adversaire.

Pays :

- 1. Informations générales
 - a. Chaque catcheur / utilisateur / fédération / stade est rattaché à un pays.

Ville :

- 1. Informations générales
 - a. Chaque catcheur / utilisateur / stade est rattaché à une ville.

Match :

- 1. Informations générales
 - a. Un match se compose de plusieurs informations :
 - i. Un utilisateur affronte un autre utilisateur (voir plus in fine) ...
 - ii. ... par l'intermédiaire d'un / deux / trois catcheurs contre un / deux / trois catcheurs ...
 - iii. ... sur un ring qui se trouve dans un stade ...
 - iv. ... avec un arbitre ou un special enforcer (catcheur en arbitre) ...
 - v. ... qui fait respecter les stipulations du match ...
 - vi. ... auquel un temps de combat récupéré à la fin du match (sauf stipulation de contre la montre) ...
 - vii. ... avec 0 à plusieurs titres qui peuvent être remis en jeu ...
 - viii. ... et des points de victoire décernés à l'utilisateur gagnant le match...
 - ix. ... qui in fine prendrait une note.
 - b. Les matchs peuvent faire parti soit d'un show quotidien, soit d'un show plus important (PPV, PLE, ...)
 - c. Les matchs peuvent se trouver dans trois positions différentes à l'intérieur d'un show :
 - i. Dark Match
 - ii. Carte Principale
 - iii. Main Event

Stipulation de match :

- 1. Informations générales
 - a. Un match ne peut avoir qu'une et une seule stipulation
 - b. Certaines stipulations débloquent des situations spéciales dans le match
 - i. Utilisation d'armes pour match Hardcore
 - ii. Combat à l'extérieur du ring pour match No Hold Barred
 - iii. Intervention(s) d'autre(s) catcheur(s) pour match No Disqualification

Arbitre :

1. Informations générales

- a. Un arbitre possède des informations personnelles (date de naissance, pays, etc ...) et professionnelles (nombres de matchs arbitrés, année de profession, fédération rattachée, etc ...)
- b. Un arbitre est rattaché à un moment précis à une et une seule fédération.

Armes :

1. Informations générales

- a. Des armes peuvent être utilisées lors des matchs
- b. Si les armes sont autorisées, pas de fin de match
- c. Si armes non autorisées, fin du match avec adversaire vainqueur par disqualification

Fédérations :

1. Informations générales

- a. Une fédération possède une liste de catcheurs.
- b. Une fédération possède une liste d'arbitres.
- c. Une fédération a une maison mère (adresse : pays + ville) + des informations personnelles (date de création, président, ...)

Maybe Dates :

1. Informations générales

- a. La date est un paramètre important pour les matchs (jour du match) / inscription utilisateur (jour d'inscription) / titre catcheur (appartient depuis quand ? / changement de titre) / période des compétitions, événements (date début - fin)

Arènes :

1. Informations générales

- a. Lieux où se passent les matchs
- b. Détail géographique sur lieu (région, pays)