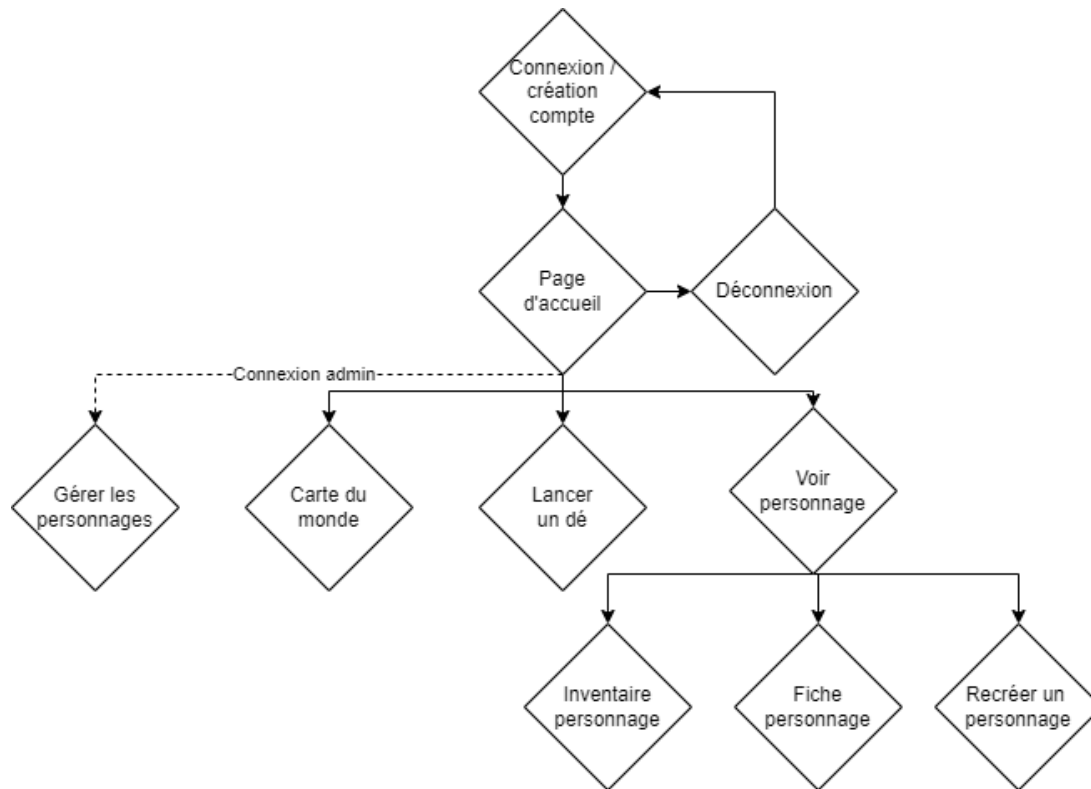


Description du projet :

Le but du site est d'être une aide à une partie de "jeu de rôle" (un jeu de rôle consiste à avoir des joueurs ayant chacun un personnage qui leur est propre, avec leurs histoires, leurs caractéristiques etc... et un maître du jeu qui va conter une histoire dans laquelle les joueurs vont pouvoir évoluer).

Le site n'est qu'un support pour ce jeu, il ne permet pas de jouer. Il va permettre au maître du jeu ainsi qu'aux joueurs d'accéder à certaines informations, tels que les fiches de leur personnage, la carte du monde, l'état de leur personnage, leur inventaire, et encore d'autres informations. Les informations sont personnelles à chaque joueur, car le site nécessite un compte afin de s'y connecter; les joueurs verront ainsi les informations concernant uniquement leur personnage. Le maître du jeu peut lui voir les informations concernant tous les personnages de tous les joueurs (en ayant un compte "admin"). Le site va aussi permettre de créer des personnages associés à des comptes qui seront gérés dans la base de données, les supprimer et pouvoir aussi les modifier. Pour la modification, seul un compte admin pourra permettre la modification des caractéristiques sur un personnage, tel que ses statistiques ou ses informations. Un seul personnage est possible par compte, pour en créer un nouveau les joueurs doivent supprimer celui existant. Pour les personnages, il y a aura 2 onglets bien distincts, l'onglet "personnage" dont les informations ne seront pas modifiables (statistiques, histoire, compétences) et l'onglet "inventaire" donc les informations seront modifiables par un compte admin (barre de vie/mana, contenu de l'inventaire, argent,...)

Site map :



Cas d'utilisation :

Connexion à un compte :

Description : un utilisateur veut se connecter à son compte afin d'accéder au reste du site, et donc à ses informations de compte. L'utilisateur va donc rentrer son identifiant et son mot de passe, et la page va faire une requête à la base de donnée pour voir si il y a bien une association de cet identifiant/mot de passe qui correspond à un compte. Si c'est le cas, la page d'accueil est chargée, sinon une erreur est indiquée.

Stakeholders : joueur ou admin

Événement déclencheur : l'utilisateur arrive sur la page de connexion en entrant sur le site

Précondition : la base de donnée doit être fonctionnelle

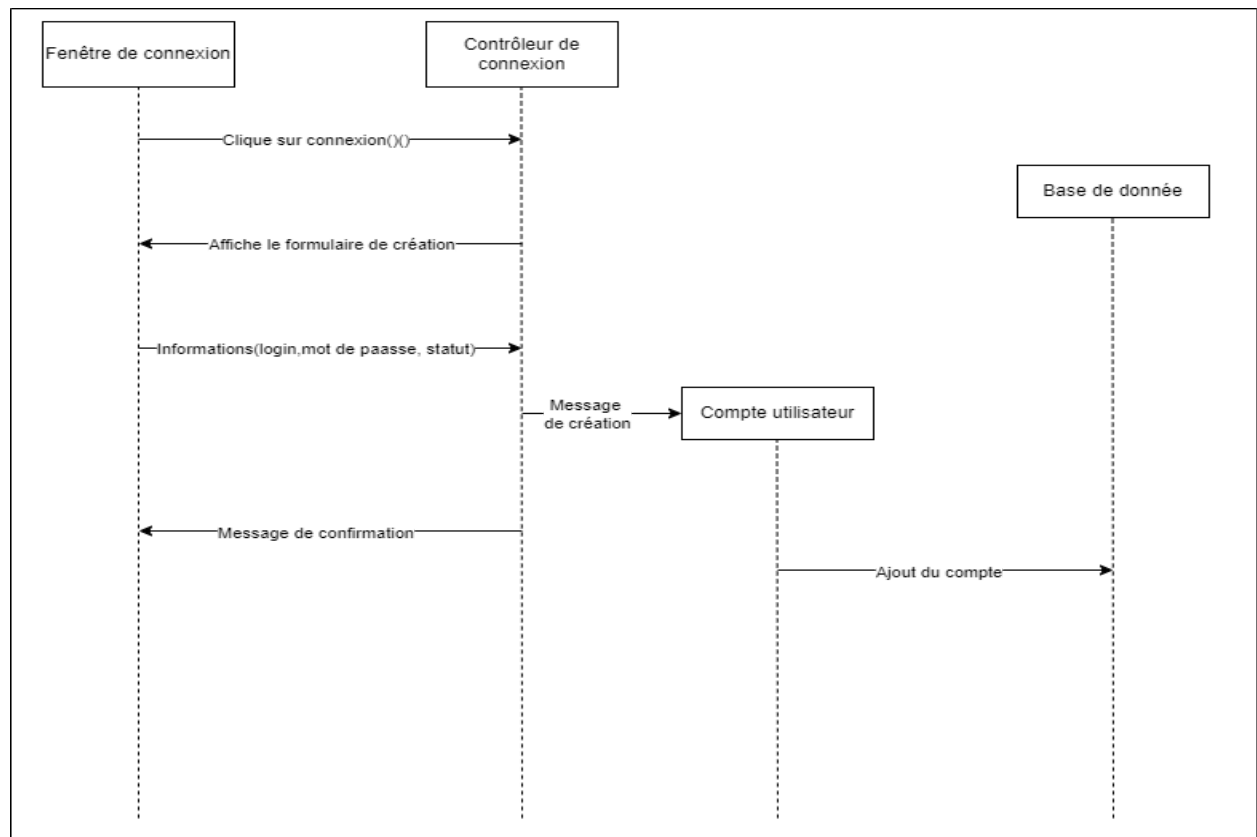
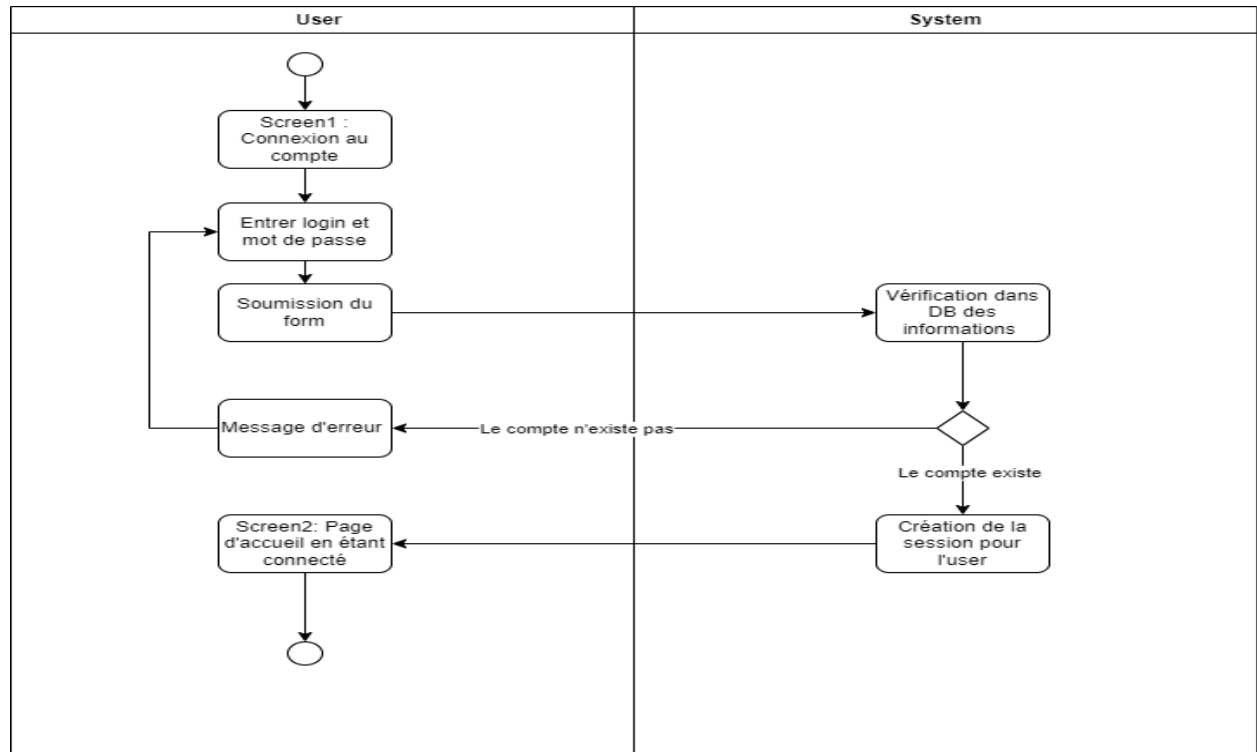
Post condition : la requête a bien obtenue une réponse de la base de donnée

Main flow :

Utilisateur	Système
L'utilisateur entre sur le site et arrive sur la page de connexion	
Il remplit les champs identifiants et mot de passe	
Il soumet le formulaire	
	Le système envoie une requête à la base de donnée, qui vérifie si les informations sont existantes
	La base de donnée envoie une réponse positive
	L'utilisateur est connecté et la page d'accueil est chargée

Alternative flow :

- Un des deux champs n'est pas remplis lors de la soumission, la requête n'est donc pas envoyée et une erreur s'affiche
- La requête à la base de donnée renvoie une réponse négative car il n'y a aucun compte qui correspond à cet association identifiant/mot de passe, une erreur s'affiche



Création d'un compte :

Description : Il est possible en arrivant sur le site de se créer un compte si l'on est pas déjà connecté à un compte. Ce compte permettra par la suite d'associer un personnage. L'utilisateur devra saisir un identifiant et un mot de passe, qui seront enregistrés dans la base de données. Cette association d'identifiant/mot de passe sera ensuite reconnu comme un compte valide pour se connecter

Stakeholders : utilisateur

Événement déclencheur : soumission du bouton "créer un compte"

Précondition : ne pas être déjà connecté à un compte

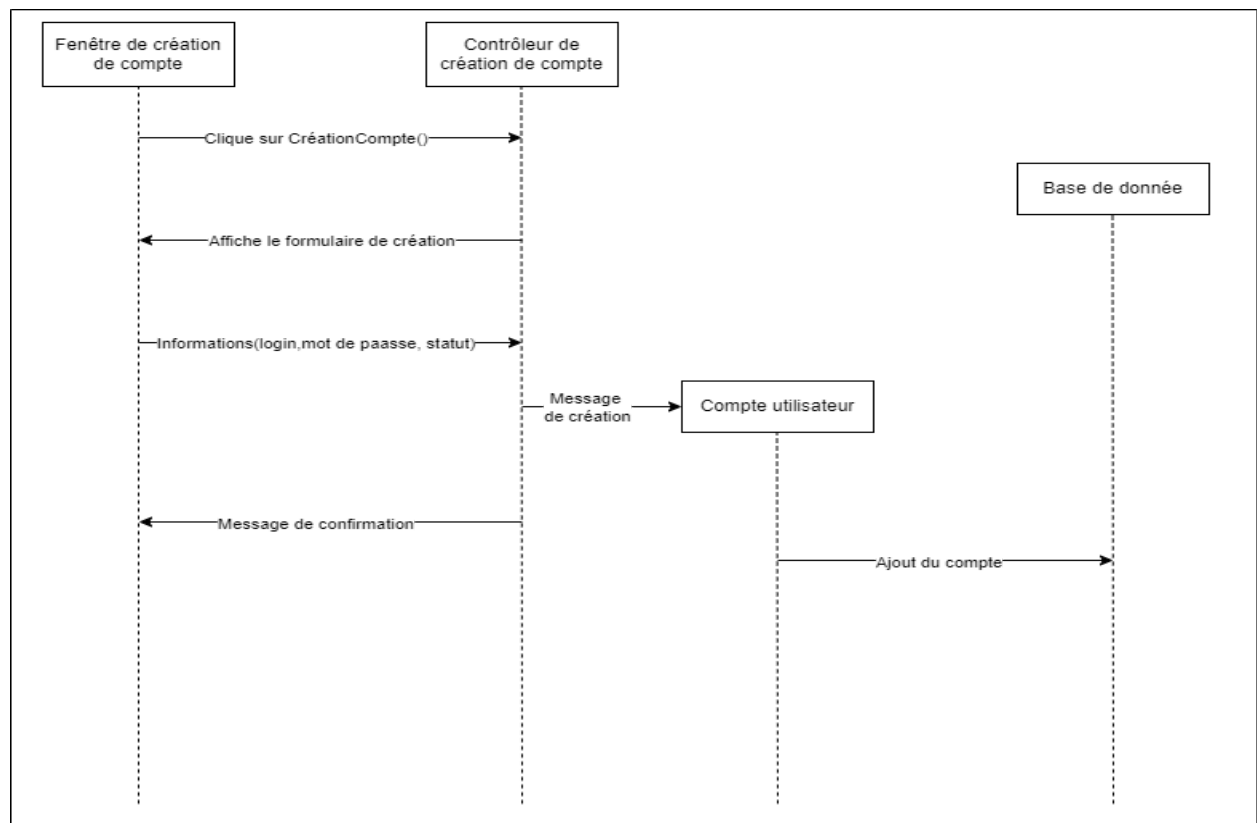
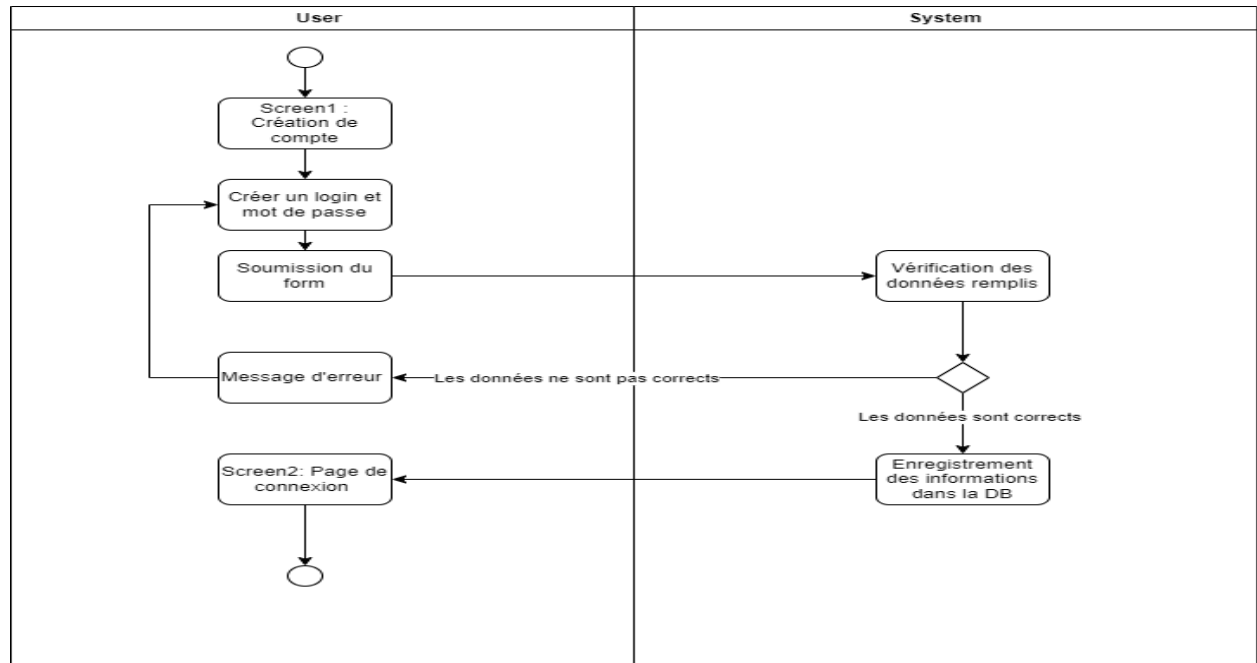
Post condition : l'association identifiant/mot de passe saisis est bien enregistré dans la BD

Main flow :

Utilisateur	Système
L'utilisateur soumet le bouton créer un compte	
	Le système charge le formulaire de création de compte
Il remplit les champs identifiant et mot de passe	
Il soumet le formulaire	
	Il enregistre l'association identifiant/mot de passe dans la BD
	Il fait disparaître le formulaire

Alternative flow :

- L'utilisateur n'a pas remplis un des deux champs du formulaire, une erreur apparaît
- Le nom d'utilisateur est déjà utilisé, une erreur apparaît



Créer un personnage:

Description : Ici le joueur va pouvoir créer son personnage, en remplissant tous les champs correspondant. Un joueur ne peut pas avoir plusieurs personnages, il devra donc d'abord passer par la suppression de son personnage actuel

Stakeholders : joueur

Événement déclencheur : création d'un nouveau personnage

Précondition : être connecté sur un compte joueur et ne pas avoir de personnage associé

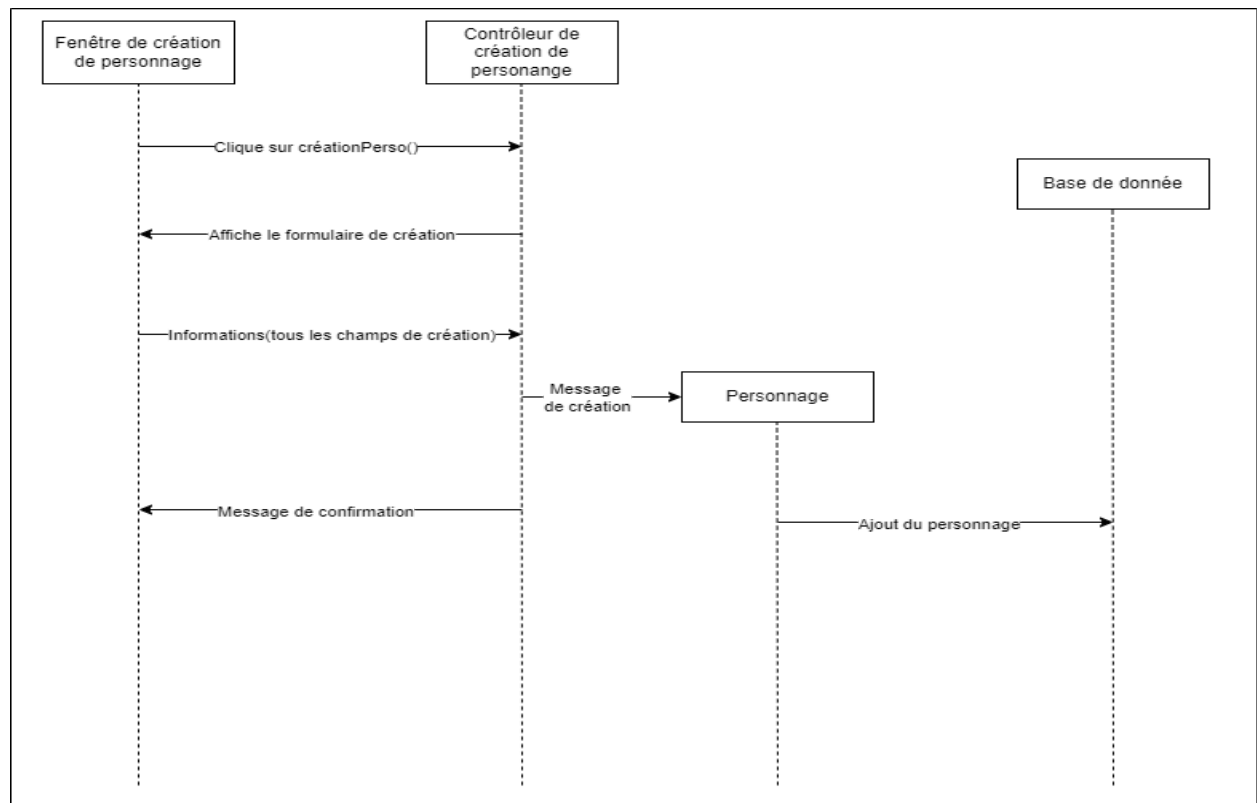
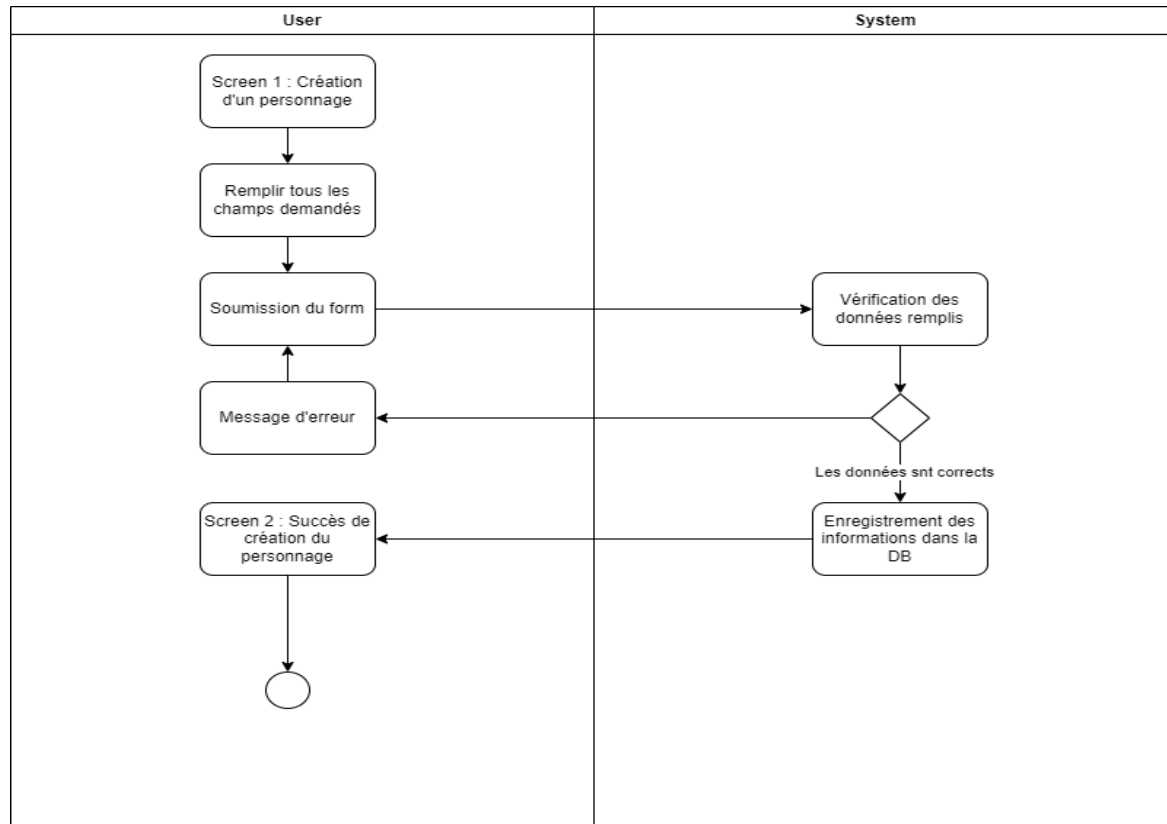
Post condition : Ajout des informations dans la base de donnée lié au compte qui a créer le personnage.

Main flow :

Utilisateur	Système
Appuie sur le bouton de création d'un personnage	
	Affiche le formulaire pour remplir toutes les informations concernant le personnage
Remplis tous les champs proposés	
Soumet le formulaire	
	- Enregistrement du personnage

Alternative flow :

- Les champs ne sont pas tous remplis ou alors remplis avec des caractères ne correspondant pas à ce qui est demandé, le système va donc afficher une erreur et ne pas valider le formulaire



Supprimer un personnage:

Description : Le joueur va pouvoir supprimer le personnage qui est associé à son compte, pour pouvoir plus tard en créer un.

Stakeholders : joueur

Événement déclencheur : Suppression du personnage

Précondition : être connecté sur un compte joueur et avoir un personnage associé

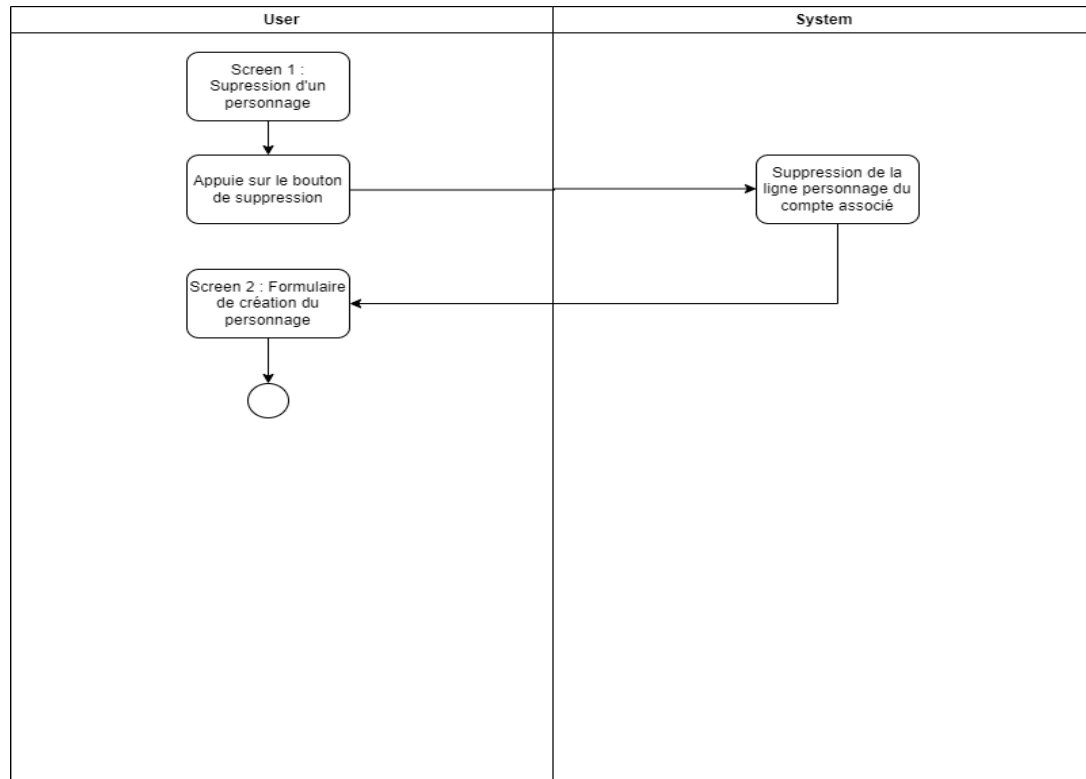
Post condition : Suppression de la ligne du personnage dans la base de donnée

Main flow :

Utilisateur	Système
Déclenche le bouton de suppression du personnage	
	Supprime dans la base de donnée la ligne concernant le personnage associé à l'utilisateur
	Redirige l'utilisateur vers la page de création de personnage

Alternative flow :

- L'opération dans la base de données ne s'est pas bien réalisée.



Gérer les personnages:

Description : L'admin va pouvoir au cours de la partie faire évoluer les statistiques et inventaires des personnages depuis la page gérer les personnages, dont lui seul à l'accès. Il ne pourra modifier que les informations "modifiables" comme par exemple le nombre de points de vie actuel ou son nombre d'argent, mais ne pourra pas modifier les informations constantes, comme le nombre de points de vie totale ou le nom.

Stakeholders : admin

Événement déclencheur : modification d'un personnage

Précondition : être connecté en tant qu'admin

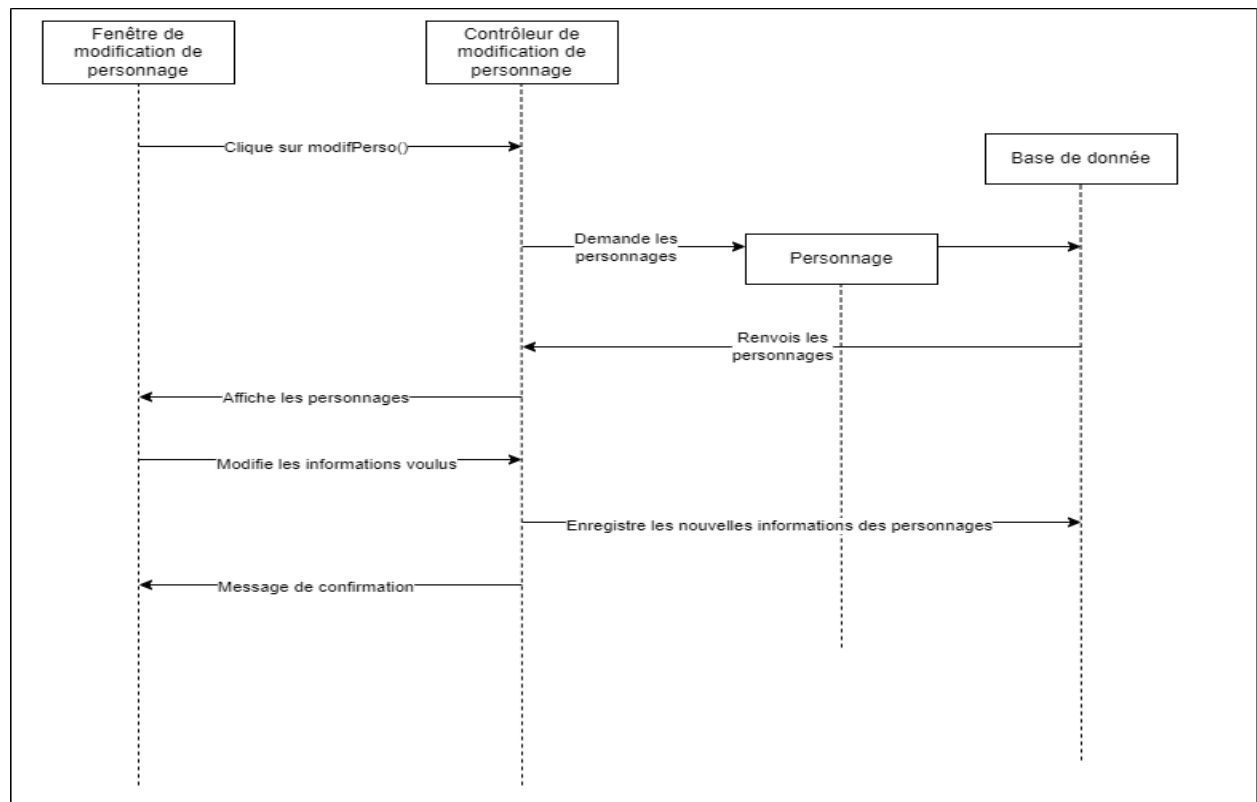
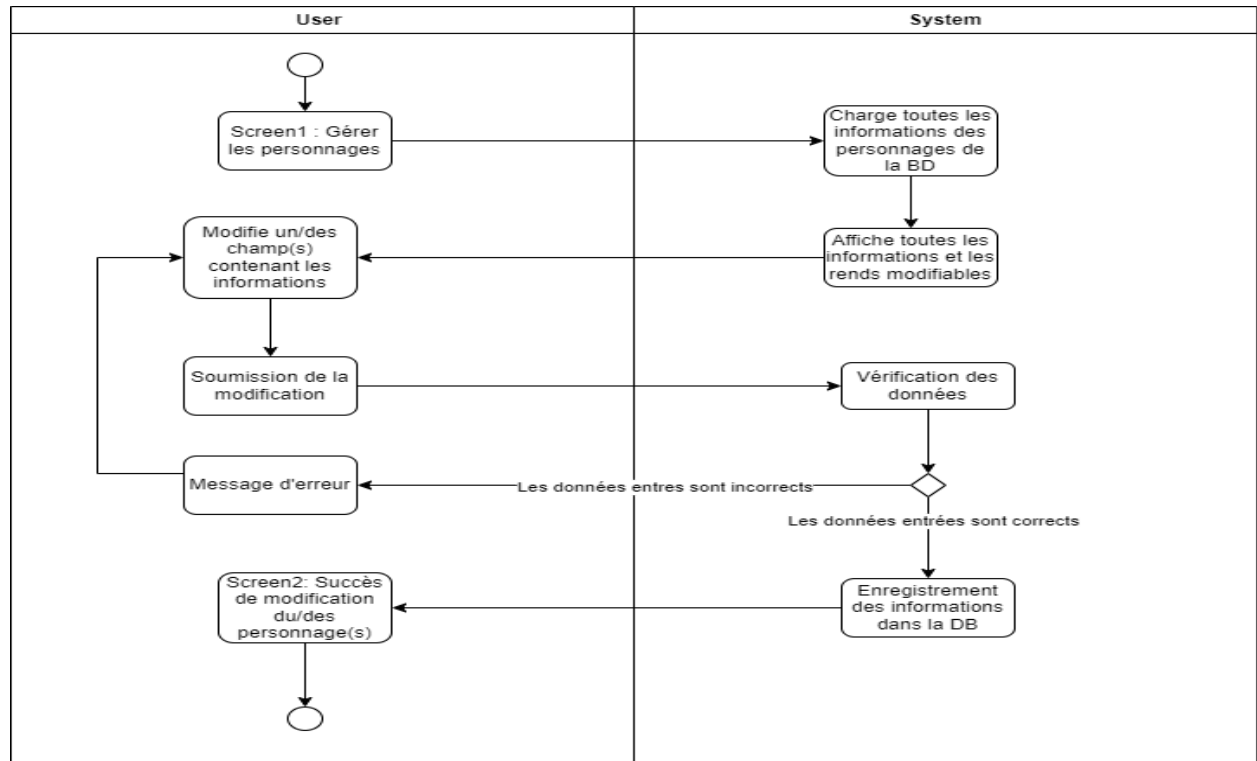
Post condition : modification des informations du personnage dans la base de donnée

Main flow :

Utilisateur	Système
Ouvre la page de modification	
	Charge toutes les informations modifiables de tous les personnages
Choisis l'information qu'il veut modifier sur le personnage concerné	
	Enregistre l'information dans la base de donnée en écrasant l'ancienne

Alternative flow :

- L'utilisateur modifie une information en utilisant un caractère qui ne correspond pas à l'information, le système va refuser l'enregistrement de cette information.



Consulter les informations de son personnage (fiche personnage et inventaire) :

Description : En accédant aux onglets personnage et inventaire, les joueurs vont automatiquement envoyer une requête à la base de donnée afin d'afficher les informations de leur personnage (la fiche des caractéristiques de leur personnage pour l'onglet "personnage", et leur inventaire dans l'onglet "inventaire"). Dans le cas d'un joueur, la requête à la base de donnée va concerner uniquement les informations du personnage lié au compte du joueur. Dans le cas d'un admin, la requête va afficher les informations de tous les joueurs.

Stakeholders : joueur ou admin

Événement déclencheur : accès aux onglets "personnage" ou "inventaire"

Précondition : être connecté en tant que joueur ou admin et avoir déjà créer un personnage

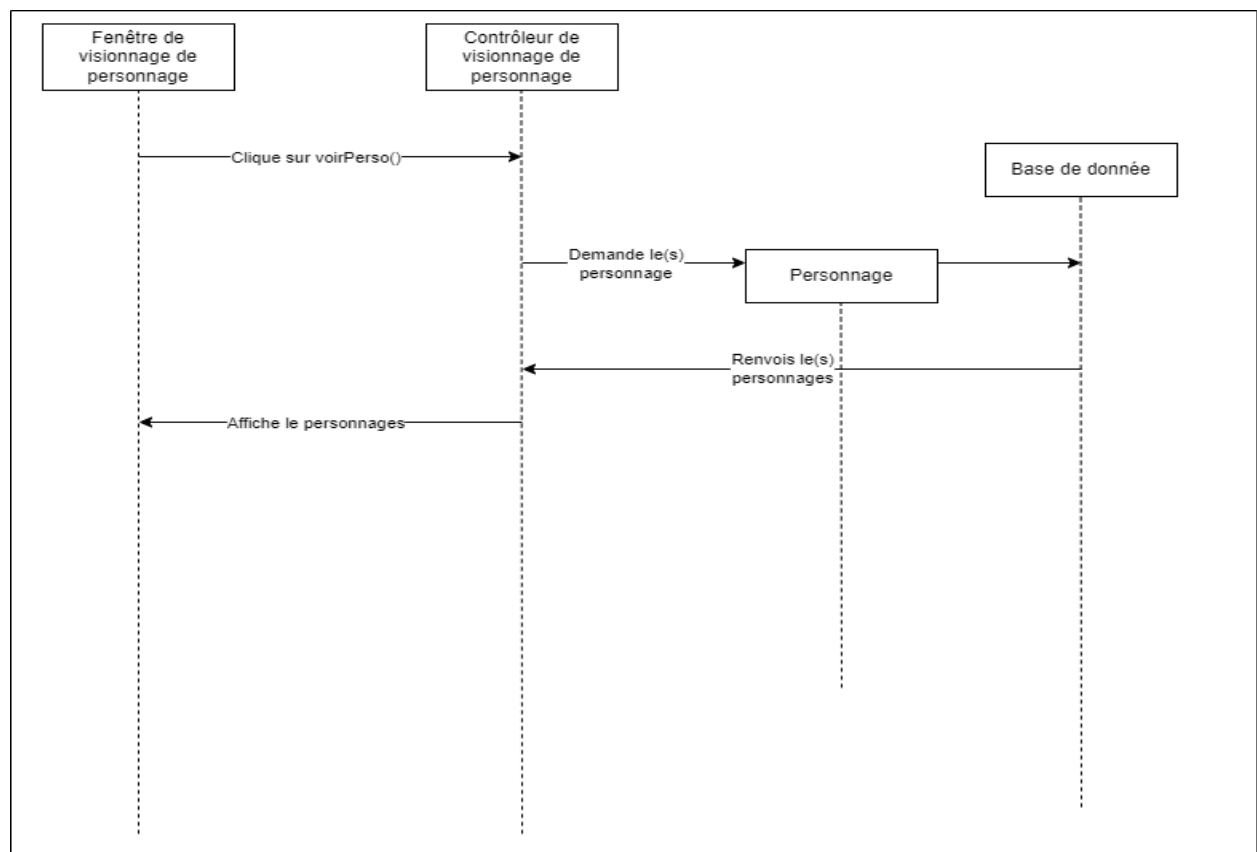
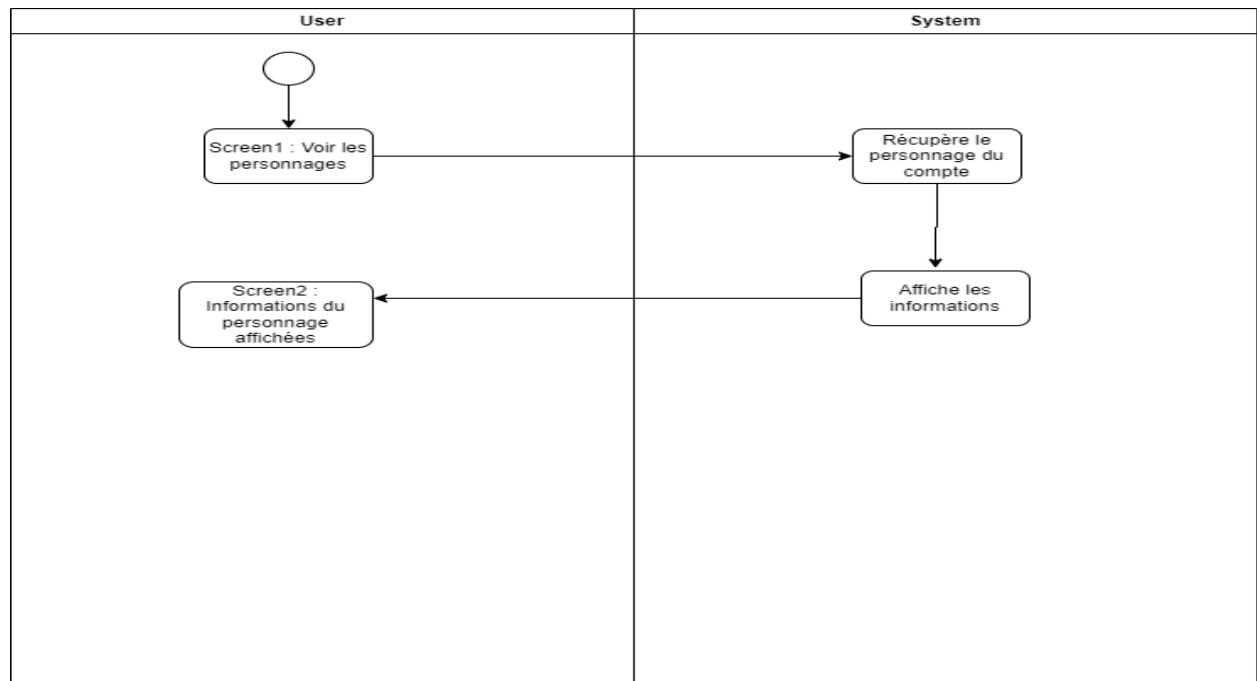
Post condition : les informations sont bien affichés et correspondent bien au compte connecté

Main flow :

Utilisateur	Système
L'utilisateur accède aux onglets personnage ou fiche	
	Une requête est envoyée à la base de données afin d'afficher les informations correspondant au compte connecté et à l'onglet choisis.
	Le système affiche les informations du personnage du joueur ou son inventaire (les informations de tous les joueurs dans le cas

Alternative flow :

- Le joueur n'a pas créer de personnage, donc un message s'affiche pour indiquer que le joueur n'a pas de personnage



Lancer un dé:

Description : L'utilisateur va pouvoir simuler un lancer de dé en décidant de la valeur maximale du dé (le jeu peut nécessiter des valeurs de dé différentes pour différentes actions), il va donc entrer la valeur maximale du dé et appuyer sur "lancer", ce qui envoie une requête au système pour générer un nombre aléatoire entre 0 et la valeur maximale entrée.

Stakeholders : joueur ou admin

Événement déclencheur : l'utilisateur est sur la page "dé", remplit le champ et soumet.

Précondition : être connecté et sur la page "dé"

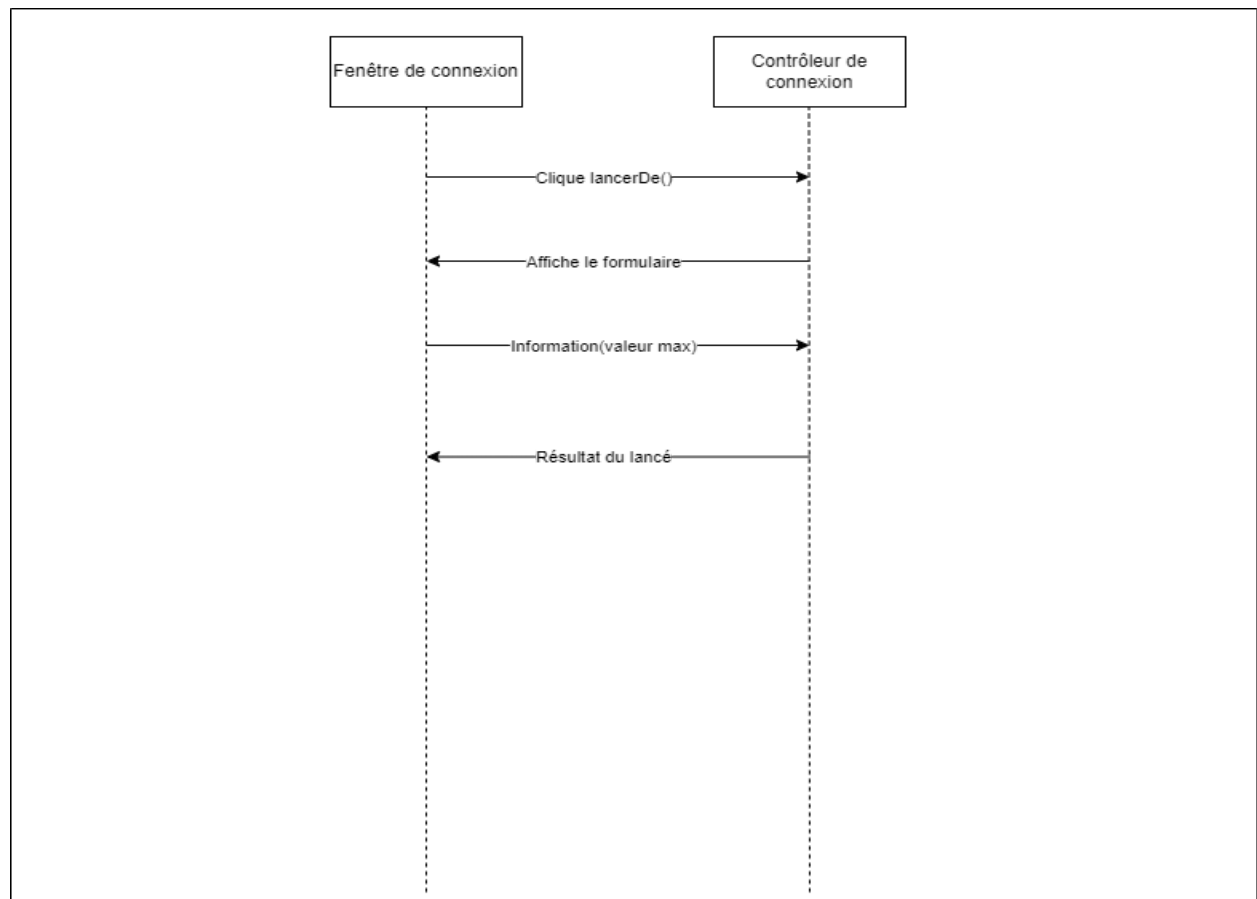
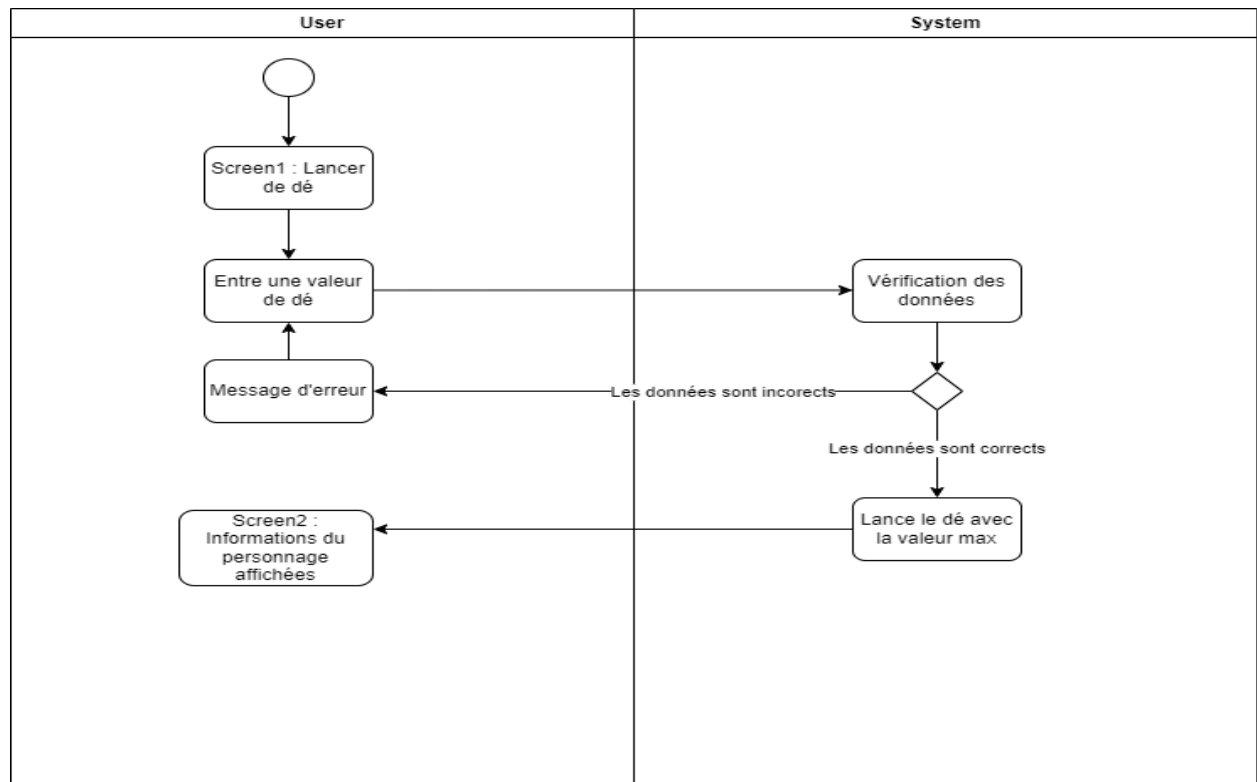
Post condition : le système a généré un nombre entre 0 et la valeur maximale

Main flow :

Utilisateur	Système
L'utilisateur entre sur la page "dé"	
Il remplit le champ de valeur en entrant un numéro positif supérieur à 0	
Il clique sur bouton de soumission	
	Le système récupère la valeur maximale du champs
	Il génère aléatoirement un numéro entre 0 et la valeur maximale
	Il affiche la valeur obtenue sur la page

Alternative flow :

- L'utilisateur ne remplit pas correctement le champ de valeur maximale (il laisse vide ou il entre des caractères qui ne sont pas des nombres)



Gérer la carte du monde :

Description : L'admin va être capable d'ajouter ou de supprimer la carte du monde, que les joueurs peuvent consulter via l'onglet du même nom. Une seule carte du monde est possible, si l'admin veut en ajouter une nouvelle, ça supprime l'ancienne.

Stakeholders : admin

Événement déclencheur : Ajout d'une nouvelle carte du monde

Précondition : être connecté sur un compte admin et être sur la page carte du monde

Post condition : La nouvelle carte du monde a bien été ajoutée (et l'ancienne supprimée si il y en avait une)

Main flow :

Utilisateur	Système
Appuis sur le bouton "Ajouter une nouvelle carte"	
	Ouvre le formulaire pour ajouter une nouvelle image
Ajoute l'image de son choix	
	<ul style="list-style-type: none">- Si il y avait déjà une carte, le système va écraser l'ancien fichier avec le nouveau en le renommant pareil- Sinon, il enregistre simplement la carte avec le bon nom.

Alternative flow :

- L'utilisateur ajoute une image qui n'a pas le bon format (autre que png), dans ce cas le site va refuser l'image et proposer d'en ajouter une autre.

