# OverwatchCollection : La documentation technique

## Introduction

Le projet OverwatchCollection est basé sur le jeu Overwatch, Overwatch est un jeu de tir, très réactif, à la première personne, aux graphismes colorés et un peu cartoonesques.

Dans Overwatch lorsqu’on commence une partie, il faut d’abord choisir un héros parmi les 23 disponibles, les héros on des capacités et des statistiques différentes. Ils sont regroupé par rôles, les rôles définissent à quoi le héros sert dans l’équipe. Par exemple les « tanks » sont là pour faire en sorte de prendre les dégâts à la place des autres héros, car ils sont plus résistants.

Donc dans ce jeu on peut recevoir des objets cosmétiques à diverses occasions, ces objets permettent de customiser les héros. Par exemple il est possible de recevoir un skin, qui permet d’avoir un modèle diffèrent de celui de base pour son héro (voir figure 1 et 2) ou alors on peut recevoir une phrase spéciale que le héros pourra dire pendant le jeu.

|  |  |
| --- | --- |
| Figure , skin de base | Figure , skin d'halloween |

Le but du projet OverwatchCollection est d’avoir une sorte d’inventaire de ses objets, car dans le jeu, la façon dont les objets sont ordonnés n’est pas pratique. Il permet donc de voir tous les objets triés de plusieurs façons différentes et de sélectionner ceux que l’on a obtenus dans le jeu afin de les reconnaitre plus facilement ainsi que d’avoir les statistiques sur ceux-ci