**Asset (Ressource)**

**Définition d’un Asset (Ressource)**

* Objet qu’on peut acheter au magasin avec des XP
* Un asset est classé par catégories
* Un asset peut demander un certain niveau pour être acheté (À implémenter une autre année)
* Un asset a un certain niveau de rareté (couleurs)
* Catégories d’assets :
  + Objets de cartes (Persos, Monstres)
  + Cadres de cartes
  + Caractéristiques (Pouvoirs)
  + Évolutions (possible d’avoir gratuitement ou d’acheter)
    - 3 niveaux d’évolutions
* Niveaux de rareté
  + Bleu (Commun)
  + Vert (Rare)
  + Mauve (Épique)
  + Or (Légendaire)

Stockage d’image : Serveur FTP. (Implémenter, mais non utilisé).Lien d’image dans la BD.

**Asset (Ressource) dans la base de données  
Voir les scripts de bases de données dans le module Lootbox.**

**Lootbox**

**Définition d’une Lootbox**

* Objet contenant 3 assets aléatoires dont un obligatoire de rareté
* Plusieurs lootboxes sont disponibles par catégorie d’assets et sans catégories
* Les lootboxes peuvent être obtenues lors de l’inscription (ex. 3 lootboxes)
* Les lootboxes peuvent être obtenues hebdomadairement (1 lootbox / semaine ? Jour ?)
* Le terme lootbox est à revérifier plus tard avec le choix du thème général

**Catégories de lootboxes**

* Même catégories que les catégories d’assets
  + Objets de cartes (Persos, Monstres)
  + Cadres de cartes
  + Caractéristiques (Pouvoirs)
  + Évolutions (possible d’avoir gratuitement ou d’acheter)

**Rareté des lootboxes**

* Même niveaux de rareté que les assets
  + Bleu (Commun)
  + Vert (Rare)
  + Mauve (Épique)
  + Or (Légendaire)

**Lootbox dans la base de données  
Voir les scripts de bases de données.**