

Développement d'une application web de gestion de jeux de rôle destinée aux "Maître de jeu". L'application permettra de générer des fiches de personnages génériques et numériques de façon semi-automatique avec la possibilité d'utiliser l'intelligence artificielle. Ces fiches posséderont des caractéristiques et pourront être attribuées à des scénarios de l'utilisateur. L'application sera développée avec le Framework Next.js qui utilise la librairie React.js

Travail de Bachelor réalisé en vue de l'obtention du Bachelor HES

par :

Enzo Jolidon Marte

Conseiller au travail de Bachelor :

James Keller

Genève, le 26 août 2024

Haute École de Gestion de Genève (HEG-GE)

Filière Informatique de Gestion

Déclaration

Ce travail de Bachelor est réalisé dans le cadre de l'examen final de la Haute école de gestion de Genève, en vue de l'obtention du titre Bachelor of Science HES-SO en Informatique de gestion.

L'étudiant a envoyé ce document par email à l'adresse remise par son directeur de mémoire afin qu'il l'analyse à l'aide du logiciel de détection de plagiat COMPILATIO.

L'étudiant accepte, le cas échéant, la clause de confidentialité. L'utilisation des conclusions et recommandations formulées dans le travail de Bachelor, sans préjuger de leur valeur, n'engage ni la responsabilité de l'auteur, ni celle du conseiller au travail de Bachelor, du juré et de la HEG.

« J'atteste avoir réalisé seul le présent travail, sans avoir utilisé des sources autres que celles citées dans la bibliographie. »

Fait à Genève le 26 août 2024

Enzo Jolidon Marte

< Signez la déclaration ici >

Remerciements

Si vous avez des remerciements à formuler, à l'entreprise ou à toute autre personne qui a pu vous aider dans la réalisation du travail.

Les remerciements sont rédigés dans le style « **Corps de texte** ».

Résumé

Le résumé ne doit pas dépasser une page. Il est rédigé dans le style « **Corps de texte** ».

Développement d'une application web de gestion de jeux de rôle destinée aux "Maître de jeu". L'application permettra de générer des fiches de personnages génériques et numériques de façon semi-automatique avec la possibilité d'utiliser l'intelligence artificielle. Ces fiches posséderont des caractéristiques et pourront être attribuées à des scénarios de l'utilisateur. L'application sera développée avec le Framework Next.js qui utilise la librairie React.js

Table des matières

Déclaration	i
Remerciements	ii
Résumé.....	iii
Liste des tableaux.....	v
Liste des figures	v
1. Introduction	1
1.1 Le jeu de rôle	1
1.2 Maître du jeu	1
1.3 Fiche de personnage	1
2. Etat de l'art.....	2
2.1 Noobliees Chronique.....	2
2.2 CO-DRS	2
2.3 Dyslexic Character Sheets.....	2
3. Technologie	3
3.1 Frontend.....	3
3.2 Backend.....	3
3.3 Base de données.....	3
3.4 Déploiement.....	3
3.5 Versioning.....	3
4. Fonctionnalités.....	4
4.1 Scénario	4
4.2 Personnage.....	4
4.3 Arme	4
Bibliographie.....	5
Annexe 1 : Titre de l'annexe.....	6

Développement d'une application web de gestion de jeux de rôle destinée aux "Maître de jeu". L'application permettra de générer des fiches de personnages génériques et numériques de façon semi-automatique avec la possibilité d'utiliser l'intelligence artificielle. Ces fiches posséderont des caractéristiques et pourront être attribuées à des scénarios de l'utilisateur. L'application sera développée avec le Framework Next.js qui utilise la librairie React.js

Liste des tableaux

Tableau 1 : Titre du tableau..... **Erreur ! Signet non défini.**

Liste des figures

Figure 1 : Titre de la figure **Erreur ! Signet non défini.**

1. Introduction

1.1 Le jeu de rôle

Le jeu de rôle, souvent abrégé en JDR, est une activité ludique et interactive où les participants incarnent des personnages fictifs dans un cadre narratif défini par un maître du jeu. Cette pratique, née avec des jeux emblématiques tels que Donjons et Dragons, a évolué pour englober une vaste gamme de genres, d'univers et de systèmes de règles.

1.2 Maître du jeu

Le maître du jeu (MJ), également connu sous le nom de Game Master (GM), occupe un rôle central et complexe dans le jeu de rôle, en étant responsable de la création et de la gestion de l'univers de jeu. L'une des principales difficultés auxquelles le MJ est confronté réside dans l'imprévisibilité des actions des joueurs. Chaque décision et chaque interaction peuvent dévier de manière inattendue le déroulement de l'histoire, exigeant du MJ une capacité exceptionnelle à improviser et à adapter le scénario en temps réel. De plus, le MJ doit concevoir et animer une multitude de personnages non-joueurs (PNJ), chacun doté de sa propre personnalité, de ses motivations et de ses objectifs. Cette création massive de PNJ requiert non seulement une grande créativité, mais aussi une cohérence et une profondeur qui enrichissent l'univers de jeu, rendant l'expérience immersive pour les joueurs. Le MJ doit ainsi jongler avec une multitude de fils narratifs, anticiper les actions des joueurs et maintenir un équilibre entre structure et flexibilité, ce qui fait de ce rôle un véritable défi intellectuel et artistique.

1.3 Fiche de personnage

Afin d'avoir un point de référence tout au long du JDR, les fiches de personnage sont essentielles pour le MJ pour suivre l'état, se souvenir des différentes capacités et en garder en tête les traits de caractère. Suivant les univers dans lesquels se déroule les scénarios, les fiches peuvent varier quant aux champs nécessaires à remplir en adéquation avec les besoins du MJ. En fonction de la longueur et/ou des événements du scénario, il en devient chronophage de créer des dizaines de personnage.

2. Etat de l'art

Aujourd'hui (1^{er} juin), il existe diverses applications qui permettent d'obtenir des fiches préremplies de façon aléatoire ou non. Elles possèdent chacune leurs avantages et leurs inconvénients.

2.1 Noobliees Chronique

« Noobliees chronique » est un site français qui possède une fonctionnalité de génération de fiche de personnage. Il est possible de parcourir différentes sections de la fiche mais il n'est parfois pas possible de les remplir aléatoirement. De plus, après avoir parcouru tous les champs, le rendu de la fiche n'est pas fait et donc nous n'obtenons rien de réutilisable.

2.2 CO-DRS

« CO-DRS » est un site qui propose des fiches de personnage interactive. Il offre la possibilité de créer, d'éditer et effectuer des actions sur la fiche. Il est également possible de les partager à d'autres utilisateurs, comme des joueurs, afin qu'ils puissent également suivre l'avancée de leur personnage. Le point le plus freinant est qu'il n'est possible d'avoir uniquement 5 fiches actives pour des raisons de stockage. Cette limitation peut être frustrante lorsqu'on a un JDR avec beaucoup de joueurs ou un nombre important de personnages non-joueurs (PNJ).

2.3 Dyslexic Character Sheets

« Dyslexic Character Sheets » offre des fiches de personnage extrêmement complètes, personnalisables et faciles d'extraction. Toutefois, ce processus est plutôt long pour créer ne serait-ce qu'un personnage. De plus, les fiches sont spécifiques aux univers en question. De ce fait, on se retrouve bloqué si notre JDR ne se déroule pas dans l'univers proposé par le site. Ajouté à cela, le fait que les fiches sont immuables et ne peuvent donc pas être modifiées.

3. Technologie

3.1 Frontend

3.2 Backend

3.3 Base de données

3.4 Déploiement

3.5 Versioning

Développement d'une application web de gestion de jeux de rôle destinée aux "Maître de jeu". L'application permettra de générer des fiches de personnages génériques et numériques de façon semi-automatique avec la possibilité d'utiliser l'intelligence artificielle. Ces fiches posséderont des caractéristiques et pourront être attribuées à des scénarios de l'utilisateur. L'application sera développée avec le Framework Next.js qui utilise la librairie React.js

4. Fonctionnalités

4.1 Scénario

4.2 Personnage

4.3 Arme

Développement d'une application web de gestion de jeux de rôle destinée aux "Maître de jeu". L'application permettra de générer des fiches de personnages génériques et numériques de façon semi-automatique avec la possibilité d'utiliser l'intelligence artificielle. Ces fiches posséderont des caractéristiques et pourront être attribuées à des scénarios de l'utilisateur. L'application sera développée avec le Framework Next.js qui utilise la librairie React.js

Bibliographie

Le style de paragraphe appliqué dans les références doit être « **références bibliographiques** » : Arial 11 points, interligne simple, justifié, espace en dessus 6 pt, espace en dessous 6 pt. Voici un exemple :

FOREST, David, 2011. *Droit des données personnelles*. Paris : Gualino, 2011. Droit en action. ISBN 9782297015028.

Annexe 1 : Titre de l'annexe

Votre texte ou le document mis en annexe.

Évitez de mettre deux annexes sur la même page. Faites plutôt un saut de page puis indiquez le numéro de la nouvelle annexe et son titre.