

**LEXIQUE**

<b>I. Partie technique :</b>	4
1) Front-end :	4
2) Back-end :	4
3) Base de donnée (BDD) :	4
<b>a) Administration :</b>	4
<b>b) Stockage :</b>	4
<b>c) Gestion :</b>	4
4) Formatage d'importation :	5
5) Hébergement :	5
<b>a) Bande passante privée/publique :</b>	5
<b>b) CPU :</b>	5
<b>c) Mémoire :</b>	5
<b>d) Stockage :</b>	5
6) Back-office :	6
7) Maintenance :	6
8) Pop-up :	6
9) Captcha :	6
<b>II. Partie jeu :</b>	7
1) User :	7
2) Login :	7
3) Password :	7
4) Rôles :	7
<b>a) Caster :</b>	7
<b>b) Administrateur :</b>	7
<b>c) Modérateur :</b>	8
<b>d) Joueur :</b>	8
5) ID :	8
6) Pseudo :	8
7) Rank :	8
8) Deck :	8
9) Bibliothèque :	9
10) Plateau :	9
11) Mana :	9
12) Catégorie :	9
13) Rareté :	9

14)	Attaque :.....	9
15)	Défense :.....	10
16)	Type :.....	10
17)	Héro :.....	10
18)	Classe :.....	10

## I. Partie technique :

Vous trouverez ci-dessus l'explication des termes techniques du projet :

### 1) Front-end :

Il s'agit de la partie « **visible** » du logiciel. Cela regroupe les différentes interfaces avec lesquels vous allez interagir. (La page d'accueil, de connexion etc.). C'est la partie visible du logiciel.

Cette partie utilisera les langages **HTML**, **CSS** et **JavaScript (JS)**. Ces 3 langages vont permettre de **réaliser**, **animer** et **styler** les interfaces du logiciel.

### 2) Back-end :

Il s'agit de la partie immergée du logiciel. Ce sont les éléments de calculs, traitements et transmission des données qui seront entrées via les formulaires et éléments en **Front-end**. Mais également avec les données importées pour alimenter la base de donnée.

Cette partie sera écrite en **PHP** et **MySQL** en terme de langages. Le **PHP** servant à gérer la partie de la base de donnée. Le **MySQL** permettra de faire des requêtes dans la base de donnée ayant pour but l'envoi ou la récupération de données.

### 3) Base de donnée (BDD) :

Une base de données est un ensemble d'informations qui est organisé de manière à être facilement accessible, géré et mis à jour. Elle est utilisée par les organisations comme méthode de stockage, de gestion et de récupération de l'informations.

Cette base de donnée comprend 3 prérogatives :

#### a) Administration :

Suppression, édition, consultation des éléments contenus dans la base de donnée.

#### b) Stockage :

Sauvegarde, stockage et conservation des données.

#### c) Gestion :

Entendue au sens large, il s'agira d'une consultation/gestion du flux que ce soit les requêtes ou bien les connexions.

#### 4) Formatage d'importation :

L'importation initiale des données dans la base de donnée devra se faire en respectant un certain schéma et une certaine nomenclature. Ceci est appelé **un formatage des données**. Cette action est nécessaire pour permettre un **import plus efficace** et **diminuer les coûts** de traitement des données. Cet import se fera via un fichier excel en **format CSV**.

#### 5) Hébergement :

**L'hébergement** désigne, dans le monde de l'informatique et d'Internet, le fait de mettre à disposition des créateurs de sites Web des espaces de stockage sur des serveurs sécurisés, afin que les sites Web en question puissent être accessibles sur la Toile. Dit autrement, il s'agit d'un service permettant de placer, sur un serveur relié au réseau Internet, les différents fichiers et contenus qui constituent un site Web.

##### a) Bande passante privée/publique :

Le terme de bande passante est synonyme de **taux de transfert de données**, c'est-à-dire le **volume de données** pouvant être transporté d'un point à un autre dans un laps de temps donné (généralement une seconde).

##### b) CPU :

Le **CPU**, pour **Central Processing Unit**, désigne la plupart du temps le processeur d'un ordinateur. On peut le traduire en français par unité centrale de traitement (UCT) ou unité centrale de calculs.

Cet élément permet de voir le nombre de calculs qui seront réalisés par la machine serveur qui hébergera le site. Cela permet d'augmenter la **vitesse de réaction du logiciel** et sa **fluidité**.

##### c) Mémoire :

La **RAM** (ou **mémoire vive**) est la mémoire à court terme d'un ordinateur, où sont stockées les données actuellement utilisées par le processeur. Cette mémoire permettra donc de stocker des éléments de calculs de l'ordinateur et donc d'en améliorer les performances.

##### d) Stockage :

Représente l'espace alloué au logiciel sur le serveur de l'hébergeur du site. Selon la quantité de dossier/éléments/fichiers, cet espace devra être plus ou moins important et si une évolution du logiciel est prévue, il faudra prévoir un ajout d'espace supplémentaire ou de prévoir un espace plus grand que les besoins originels afin de suivre cette évolution.

## 6) Back-office :

Le **back-office**, est constitué de l'ensemble des activités **d'administration**, de **contrôle** et de **supports** du logiciel. Cela comportera donc la **gestion**, **l'administration**, **surveillance** et **maintenance** de la base de donnée.

## 7) Maintenance :

La maintenance logicielle est le processus qui consiste à **changer**, **modifier** et **mettre à jour** les logiciels afin de répondre **aux besoins des clients**. Ainsi qu'à **solutionner** ou **améliorer** les **bugs** et autres **problèmes de fonctionnements** du logiciel.

## 8) Pop-up :

Il s'agit d'une **fenêtre** qui va venir s'afficher sur une partie de l'écran (tel que les fenêtre avec un tchat-bot sur certains sites). Cette fenêtre permet de ne pas quitter la page actuelle tout en validant une action jugée « secondaire ».

## 9) Captcha :

Le **CAPTCHA** est une famille de **tests de Turing** permettant de **différencier** de manière automatisée un **utilisateur humain d'un ordinateur**. Ce test de défi-réponse est utilisé en informatique pour vérifier que l'utilisateur n'est pas un robot.

## II. Partie jeu :

Ici il s'agira de tous les éléments composant les interfaces (donc Front-End) avec lesquels l'utilisateur va interagir.

### 1) User :

Un **user** est un **utilisateur** au sens large du terme. C'est toute **entité virtuelle** ayant un **compte** sur le logiciel/site et qui sera identifié comme une **personne unique**.

### 2) Login :

Le **login** signifie se **connecter/connexion**, c'est l'action permettant au user d'**accéder** à son profil et à sa version personnalité du **logiciel/site**.

### 3) Password :

**Password** signifie « **Mot de Passe** » et correspond donc à **la clef de connexion unique et secrète** définie par l'user et qui n'appartient qu'à lui.

### 4) Rôles :

L'attribution d'un **rôle** se fera par l'ajout d'un **titre au user**. Ce titre permettra de lui **appliquer des droits, prérogatives et limitations** qui seront **propres au groupe**. Ces rôles **constituent la hiérarchisation**

Les différents rôles sont les suivants :

#### a) Caster :

Le **caster** sera un utilisateur qui pourra **diffuser** les contenues de **parties en live**, ce live sera **accessible à des spectateurs** pour suivre la partie en cour. Il n'aura **aucun pouvoir d'action sur la partie en cours**, simplement diffuser le dérouler de la partie, les cartes en mains des joueurs, les données présentent sur le plateau.

Ce **live** ne sera pas en temps réel et possèdera un léger **décalage de temps** par rapport au jeu.

#### b) Administrateur :

L'administrateur possède **tout pouvoir sur les données, utilisateurs et éléments du jeu**.

### c) Modérateur :

Le modérateur possède un rôle d'administrateur dans le sens de **gestion de flux et d'interactions entre les joueurs**, pour ce faire il disposera de plusieurs pouvoirs à savoir l'émission de:

- **Avertissements.**
- **Bannissement.**
- **Dé-bannissement.**
- **Mute** un joueur/utilisateur (l'empêcher de participer au tchat).

### d) Joueur :

Le joueur est un utilisateur qui aura accès à **toute la partie jeu**. Il n'aura de **prérogatives d'administration** que concernant **ses propres données**.

## 5) ID :

Ce qui est appelé « ID » est l'**identifiant**. Ce dernier sera **unique à chaque utilisateur/éléments** nécessitant d'en posséder un.

Il permet un **référencement pratique et unique** de ces éléments.

Cet ID sera **automatiquement généré** lors de l'ajout/création de l'élément/utilisateur.

## 6) Pseudo :

Le pseudo est **libre à chaque utilisateur**. Cependant il est unique, une fois qu'un pseudo est utilisé par un utilisateur, le prochain voulant utiliser le même pseudo devra alors le changer.

## 7) Rank :

Le rank signifie le **classement/rang du joueur**.

Ce classement sera **calculé sur la totalité des joueurs** en se basant sur les points obtenus durant les parties. Ces points sont calculés sur un **ratio parties gagnées/perdus**.

## 8) Deck :

Le deck représente les **cartes actives choisies par le joueur**. Il s'agit des **20 cartes** retenues par ce dernier. Ces 20 cartes seront **tirées de sa bibliothèque**.

Le joueur aura tout pouvoir pour changer ces cartes et en tirer d'autres de sa bibliothèque pour les intégrer à son deck.



## 9) Bibliothèque :

La bibliothèque regroupe la **totalité des cartes que le joueur possède**.

Ces dernières ne sont pas actives.

Pour qu'elles le soient, il faut qu'il les ajoute à son deck.

## 10) Plateau :

Le plateau représente la « **zone** » de jeu du joueur.

Ce dernier sera interactif.

Il contiendra les différents éléments de jeu tels que :

- Le **pseudo des joueurs**.
- Leurs **points de vie**.
- Le **nombre de cartes en jeu**.
- Le **nombre de cartes restantes dans le deck**.
- Le **temps de jeu**.

Les plateaux peuvent également avoir un aspect personnalisé en fonction des saisons et autres éléments.

## 11) Mana :

Représente **l'énergie de la carte** qu'elle **nécessite** pour être invoquée/utilisée.

C'est également « l'énergie » **disponible pour le joueur** afin **d'invoquer/utiliser ses cartes**.

## 12) Catégorie :

Désigne le **type de carte** (sort, serviteur, héro, etc.).

## 13) Rareté :

Désigne la **valeur de la carte**. Plus sa rareté est élevée, moins il existera d'exemplaires de cette carte et de chances de l'obtenir.

## 14) Attaque :

Représente **les points de dégâts** que la carte peut occasionner au joueur adverse.

Les dégâts infligés seront calculés en fonction de la défense adverse en soustrayant cette dernière à la valeur d'attaque.

### 15) Défense :

Représente les points de défense venant renforcer la protection du joueur face à l'attaque de la carte adverse.

### 16) Type :

Le type de carte **défini son appartenance en fonction de son clan**. Il s'agira de différentes **sous catégories parmi le clan** choisi.

### 17) Héro :

Il s'agit de **personnages uniques**, différents des cartes dites « classiques » et ayant des prérogatives que ces dernières n'ont pas.

### 18) Classe :

La classe d'une carte correspond à son **type** (soigneur, tank, attaquant, etc.)