# Sommaire

I - Histoire

II - But du jeu

III - Joueur

A - Stats

1 - Vie

a) Régénaration de Vie

2 - Attaque

3 - Défense

B - Classes de joueurs

1 - Guerriers

IV - Ressources

A - Pièces d’or

B - Points de Stats

C - Objets

1 - Equipements

a) Armes

1) Epées

b) Armures

2 - Objets à usage unique

a) Potions de Vie

V - Actions

A - Déplacement hors Combat

B - Achat

C - Vente

D - Utilisation de l’Inventaire

1 - Place dans l’inventaire

E - Rentrer en Combat

VI - Combats

A - Attaques

1 - Attaques Normales

B - Utilisation d’objets

1 - Objets de Soin

C - Victoire

1 - Gain d’Experience

2 - Gain de Niveau(x)

3 - Gain d’argent

D - Défaite

VI - Communication Client/Serveur

A - Menu de connexion

1 - Créer un compte

2 - Connexion

B - Menu d’accueil

C - Chat de discussion entre joueurs

D - Enregistrement des informations de la partie dans la base de données

E - Affichage du classement des joueurs

VII - Technologies utilisées

A – Back-End

1 - Java EE

B – Front-End

1 - HTML/CSS

C - BDD

1 - MCD

2 - MLD

3 - MPD

# I - Histoire

L’histoire se passe dans un monde peuplé de monstres et d’humanoides de toutes sortes. Les humains sont à l’abris derrières les murs de leurs cités, ou du moins c’est ce qu’ils aimeraient croire. Toutefois, s’aventurer hors des villes doit se faire avec précaution car au-delà des murs s’étend un domaine qui échappe à leur contrôle.

Vous êtes un humain et vous n’avez pas peur du danger, sûr de votre de force et avide de gloire vous choisissez de vous aventurer hors des murs pour exterminer la menace qui rôde autour de votre peuple, votre métier : Aventurier.

# II - But du Jeu

Votre but est de vous faire une place parmis les meilleurs aventuriers du classement.

Pour cela, il vous faut tuer des monstres pour gagner de l’experience, monter en niveau et améliorer vos stats, acquérir les meilleurs équipements et vaincre un maximum d’ennemis puissants.

Votre place au classement est définie par :

1 - votre total de points d’expérience

2 - la dangerosité des combats gagnés\*

\*A Experience égale, un joueur ayant gagné moins de combats aura réussi des combats plus difficiles et obtiendra une meilleure place dans le classement.

# III - Joueur

## A - Stats

### 1 - Vie

Le joueur commence au maximum de ses Points de Vie (Pv) et le jeu continue tant qu’ils n’ont pas atteint zéro.

Points de Vie de base >= 90 et <= 105

Coût d’1 Pv:

Pv <= +10 : 1 Point de Stats

Pv > +10 et <= +20 : 2 Points de Stats

Pv > +20 et <= +30 : 3 Points de Stats

Pv > +30 et <= +40 : 4 Points de Stats

Pv > +40 et <= +50 : 5 Points de Stats

#### a) Régénération de vie

Lorsqu’un joueur perd de la vie, et s’il n’est pas engagé en combat, il regagne graduellement.

+5 pv /2 sec

### 2 - Attaque

L’attaque (Atk) détermine le nombre de coups nécessaires pour vaincre un ennemi et ainsi la durée du combat : Plus vous attaquez fort moins vous prenez de coups.

Attaque de base >= 10 et <= 15

Coût d’1 Point d’Atk:

Atk <=+ 5 : 1 Point de Stats

Atk > +5 et <= +10 : 2 Points de Stats

Atk > +10 et <= +15 : 3 Points de Stats

Atk > +15 et <= +20 : 4 Points de Stats

Atk > +20 et <= +25 : 5 Points de Stats

### 3 - Défense

La Défense (Def) permet de réduire le nombre de dommages subis par attaque ennemie : Plus elle est élevée plus vous avez de chance se survivre.

Défense de base 0.

Coût d’1 Point de Def :

Def <= +5 : 2 Point de Stats

Def > +5 et <= +10 : 3 Points de Stats

Def > +10 et <= +15 : 4 Points de Stats

Def > +15 : 5 Points de Stats

## B - Classes de joueurs

Dans la première version du jeu, le joueur incarne un guerrier, une classe de personnage avec une attaque et défense équilibrées.

### 1 - Guerriers

Le guerrier est une classe de personnage centrée sur le combat au corps à corps, il utilise des armes de mélée et peut porter des armures lourdes.

Le point fort du guerrier est sa capacité à encaisser les coups.

# IV - Ressources

## A - Pièces d’or

Les pièces d’or sont la seule monnaie du jeu, toutes les transactions s’effectuent dans cette devise.

Cette ressource ne prend pas de place dans l’inventaire et il n’y a pas de limite à son accumulation.

## B – Points de Stats

Les points de stats s’obtiennent en gagnant un niveau.

Pour chaque niveau gagné le joueur obtient 5 points de stats qu’il peut dépenser dans l’amélioration des stats qu’il veut.

Chaque stat possède des seuils à partir desquels il devient plus difficile de les augmenter

(voir [A - Stats](#_A_-_Stats)).

## C - Objets

### 1 - Equipements

#### a) Armes

##### 1) Epées

Les épées sont des armes de mélée infligeant des dommages modérés.

Dans la première version deux types dépées sont disponibles :

**Epée Rouillée** : Bonus d’attaque à l’équipement >= 5 et <= 10

**Lame Vétuste** : Bonus d’attaque à l’équipement >= 10 et <= 15

#### b) Armures

**Plastron de cuir** : Bonus de défense à l’équipement >= 3 et <= 6

**Cote de maille usée** : Bonus de défense à l’équipement >= 6 et <= 9

### 2 - Objets à usage unique

#### a) Potions de Vie

L’utilisation d’une Potion de Vie restaure les Pv de celui qui l’utilise de 40 Pv. Si le joueur à perdu moins de 40 Pv, la totalité de ses Pv est restaurée. S’il possède déjà la totalité de ses Pv, la Potion de Vie n’a aucun effet.

# V - Actions

### A - Déplacement hors Combat

Les déplacements s’effectuent avec les touches du clavier.

Z ou flèche du haut : ↑

S ou flèche du bas : ↓

D ou flèche de droite : →

Q ou flèche de gauche : ←

### B - Achat

Le joueur peut dépenser ses pièces d’or chez le marchand d’armes, l’armurier ou le vendeur de potions pour acquérir des nouveaux objets ou équipements.

Les prix d’achat des objets sont fixes.

### C - Vente

Le joueur peut vendre ses objets et équipements de toute sorte chez n’importe quel marchand à la moitié du prix d’achat du même objet.

### D - Utilisation de l’Inventaire

Le joueur peut équiper et désequiper ses équipements et utiliser ses objets à tout moment à partir de l’inventaire.

#### 1 - Place dans l’inventaire

La place dans l’inventaire est limitée à x emplacements, au-delà de ce nombre, le joueur doit se séparer d’un objet pour en posséder un nouveau.

### E - Rentrer en Combat

Un combat se déclenche en cliquant sur la case où un monstre se trouve.

Une fenêtre s’affiche et demande au joueur s’il veut lancer un combat.

Cliquer sur « Oui » ou appuyer sur le touche entrer lance le combat

Cliquer sur « Non » ou appuyer sur la touche effacer ne lance pas le combat et ferme la fenêtre.

# VI - Combats

Les combats se déroulent au tour par tour.

Le joueur ne peut effectuer qu’une action par tour, soit une attaque, soit l’utilisation d’un objet.

## A - Attaques

L’attaque se fait en appuyant sur la touche 1 ou en cliquant sur l’icône d’attaque.

#### 1 - Attaques Normales

Le joueur ne possède qu’une option d’attaque, l’attaque au corps à corps avec son épée.

Les sorts et capacités seront disponibles dans une version ultérieure.

## B - Utilisation d’objets

Pour utiliser un objet en combat, appuyer sur la touche 2 ou cliquer sur l’icone d’objet.

#### 1 - Objets de Soin

Les objets de soin sont les seuls objets utilisables en combat.

## C - Victoire

Le joueur remporte la victoire s’il réduit les Pv de tous ses adversaires à 0.

#### 1 - Gain d’Experience

Lorsqu’un combat est gagné, le joueur gagne des points d’Experience (Xp).

Le montant des points d’Xp gagnés équivaut à :

((attaque du monstre + Pv du monstre) / 2 ) \* nb de monstres + bonus d’Xp

Le bonus d’Xp ajoute 25% d’Xp en plus par monstre dans le groupe :

1 monstre : + 0%

2 monstres : + 25%

3 monstres : + 50%

Etc.

#### 2 - Gain de Niveau(x)

Après avoir dépassé un certain pallier d’Xp, Le joueur gagne un niveau.

Il est possible de gagner plusieurs niveaux d’un coup.

#### 3 - Gain d’argent

Les monstres laissent des pièces d’or derrière eux lorsqu’ils sont vaincus.

Le montant des pièces d’or gagnées est défini de la même façon que l’Xp.

## D - Défaite

Lorsque les Pv du joueur tombent à 0, la partie est terminée.

Le score du joueur est enregistré dans la base de données et devient visible dans le classement par les autres joueurs.

# VII - Communication Client/Serveur

## Menu de connexion

Le menu d’accueil comporte 2 boutons :

* Créer un compte
* Se connecter

### Créer un Compte

Le bouton « Créer un compte » renvoie sur une fenetre comportant 2 champs d’entrées de texte :

* Identifiant
* Mot de passe

Le joueur choisit un Identifiant qui sera son nom de joueur. Cet identifiant doit être unique, si le joueur choisit un identifiant déjà utilisé par un autre joueur, un message l’en informant s’affiche.

Une fois son identifiant et mot de passe validés, ces informations sont envoyés dans la base de données.

Après avoir créé son compte, le joueur est renvoyé vers la page de connexion.

### Se Connecter

Le bouton « Se connecter » renvoie sur une fenêtre similaire à la fenetre de création de compte qui comporte les mêmes champs.

Une fois avoir entré ses informations de connexion, le serveur vérifie que les informations soient valides.

Si l’identifiant n’existe pas, le joueur en est informé par un message qui s’affiche dans la même fenêtre.

Si le mot de passe est incorrect, le joueur en est informé par un message qui s’affiche dans la même fenêtre.

Après avoir rentré des informations de connexion valides, le joueur est identifié.

## Menu d’accueil

Le menu d’accueil apparaît une fois connecté.

Il comprend 3 boutons :

* Lancer une partie
* Classement
* Chat

Le bouton « Lancer une partie » permet de commencer une nouvelle partie.

Le bouton «  Classement » permet d’afficher le classement des joueurs.

## Chat de discussion entre joueurs

Seuls les utilisateurs connectés peuvent accéder au chat et ainsi lire et envoyer des messages.

Le chat est accessible à partir du bouton « Chat » dans le menu d’accueil.

Les messages sont accessibles par n’importe quel joueur et sont par conséquent publics.

## Enregistrement des informations de la partie dans la Base de Données

Lorsqu’une partie est finie, les informations telles que le nom du joueur, le nombre de Points d’experience gagnés et le nombre de combats gagnés sont envoyés au serveur afin de définir la place du joueur au classement.

## Affichage du classement des joueurs

En cliquant sur le bouton « Classement », le joueur peut accéder à sa position au classement.

# VIII - Technologies utilisées

## A - Back-End

### 1 - Java EE

## B - Front-End

### 1 - HTML/CSS

## C - BDD

### 1 - MCD

### 2 - MLD

### 3 - MPD