Cahier des charges Endless Dungeon

Sommaire :

1 - Description générale du projet – p3

2 – Technologies utilisées – p3

3 – scope / domaine du projet – p3

4 - Description des différentes parties du projet – p3

5 - Découpage en tâches fonctionnelles des différentes parties du projet – p4

# Description générale du projet :

Endless dungeon est un jeu de gestion et de création de donjon en 2D pour mobile et pc. Le but étant d’aller piller le donjon d’un autre joueur afin de lui voler ses ressources. Ces dernières permettent d’acheter de l’équipement et des améliorations pour votre équipes de personnages. Chaque joueur peut choisir un métier (alchimiste, enchanteur, forgeront) pour créer des équipements, potions avec des composants qu’il pourra obtenir en donjon ou en acheter à un hôtel des ventes interne au jeu. Le joueur peut créer son donjon, en choisissant le placement de ses salles, pièges et monstres via une interface facile d’utilisation et optimisé pour mobile. Si un joueur rentre dans le donjon d’un autre joueur et qu’un des personnages de l’attaquant meurt, il meurt définitivement en y laissant son équipement que le détenteur du donjon peut récupérer.

# Technologies utilisées :

Unity – C# - Node.js

# Scope/ domaine du projet :

C’est un jeu multijoueur disponible sur PC, Android, iOS avec un système de matchmaking. Les fonctionnalités de création de donjon, l’exploration de donjon, les combats, le recrutement de personnage et l’hôtel de ventes seront toutes complètes. Les arbres de talents seront limités à 5 branches par classe, les métiers seront limités à 3 schémas. Les fonctionnalités sociales sont hors scope pour ce projet mais seront ajoutées dans le futur.

# Description des différentes parties du projet :

Création du Game design document. Ce document est une notice qui, lors de la phase de conception d'un [jeu vidéo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o), présente en détail tous les éléments devant faire partie de ce jeu : [*gameplay*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay) (action), univers, règles, effets audio, vidéo, modélisation, aspect graphique, [programmation](https://fr.wikipedia.org/wiki/Programmation), [storyboard](https://fr.wikipedia.org/wiki/Storyboard), etc.

Le serveur, va permettre aux joueurs de se connecter, télécharger les donjons ainsi que d’envoyer le sien sur la base de données, acheter des objets a l’hôtel des ventes en ligne, etc. Il sera fait en Node.js.

Le client graphique sera fait avec Unity.

# Découpage en tâches fonctionnelles des différentes parties du projet :

Partie 1 : GDD

* 1. Description du jeu
  2. Page principale
     1. Maquette
     2. UI/UX
  3. Menu
     1. Maquette
     2. UI/UX
  4. Personnage
     1. Classes
     2. Statistiques
     3. Sorts
     4. Talents
     5. Equipement
  5. Objects Personnage
     1. Types
     2. Statistiques
     3. UI/UX
  6. Monstre
     1. Classes
     2. Statistiques
     3. Sorts
     4. IA
  7. Objets Donjon
     1. Maquette
     2. Types
     3. Statistiques
     4. UI/UX
  8. Création de donjon
     1. Maquette
     2. UI/UX
  9. Combat
     1. Déroulement
     2. Maquette
     3. UI/UX
  10. Base de Donnée
      1. Tables

Partie 2 : Serveur :

2.1 : API

2.1.1 : Apprentissage langage

2.1.2 : Recherche des dépendances nécessaire

2.1.3 : Création des routes

2.1.4 : Liaison Front -> Backend

2.2 : Authentification

2.3 : Algorithme matchmaking

2.4 : Base de données

2.5 : Recrutement personnages non joueur

2.5.1 : Calcul de caractéristiques en fonction du niveau du joueur

2.6 : Récompense fin de donjon

2.6.1 : Récupération d’un pourcentage sur le donjon exploré

2.6.2 : Pourcentage de gagner de l’équipement / ressources supplémentaire

2.7 : Cryptage des données

Partie 3 : Client :

3.1 : Création de donjon

3.1.1 : Magasin pour achat Salles / monstres / pièges

3.1.2 : Placement Salles

3.1.3 : Placement monstres / pièges

3.2 : Exploration de donjon

3.3 : Combat

3.3.1 : IA

3.3.2 : calcul dégâts / soin

3.3.3 : envoi au serveur

3.3.4 : récupération récompense

3.4 : Vues :

3.4.1 : Menu

3.4.2 : UI/UX

3.4.3 : Page principale