



CAHIER DES CHARGES

Plateforme de gestion de Jeu De Rôles

Broillet Virgile, (12103804)
Débauché Ithier, (12107886)

Présentation

Dans le cadre de l'UE LIFAPCD, nous avons décidé de réaliser une application de gestion de jeu de rôles facile d'utilisation afin de la rendre accessible à tout type de jeu.

Le but de l'application est de pouvoir créer et gérer des personnages, ennemis, compétences et objets.

Ainsi, le maître du jeu aura accès, en quelques clics, à toutes les informations pour bien organiser les aventures de différents groupes ainsi que d'organiser et prévoir les sous étapes des quêtes en fonction de l'avancement du jeu en lui-même.

Fonctionnement

Le but de l'application est de fournir un espace de gestion de jeux de rôle à des débutants comme à des utilisateurs aguerris.

- Le logiciel doit permettre la création de fiche modèle pouvant contenir autant de statistiques voulues par l'utilisateur
- Le logiciel doit permettre de compléter ces fiches préalablement construites qui pourront contenir des statistiques, équipements et compétences, indépendamment du type de jeu de rôles qu'il souhaite organiser (D&D, Call of Cthulhu, Path Finder,...).
- Il doit aussi permettre la création et la gestion d'équipements et de compétences ainsi que de leurs statistiques.
- Le logiciel doit permettre l'affichage d'images. Ces fichiers seront dans des répertoires faciles d'accès afin que l'utilisateur puisse en rajouter à sa guise.
- La sauvegarde et le chargement de fiches (indépendantes) et de parties seront possibles.
- L'application sera indépendante d'un quelconque style de jeu de rôles afin de permettre le plus de modularité possible.

Contraintes

Le projet devra être correctement documenté sous Doxygen.

Le projet est limité en temps, la date de rendu étant le 1/05/2023.

L'application devra être modulaire et facile d'utilisation afin d'être facilement accessible à tout type de joueur.

Planification

Liste des tâches :

- Terminer Le cahier des charges : Virgile Broillet, Ithier Débauché.
 - Définition du projet, création de différents prototypes de diagrammes des classes, rédaction des différentes parties du cahier des charges.
- Classe Entity, Sheet et Game: Ithier Débauché,
 - Écriture des .h et des .cpp, écriture des différentes fonctions, test Valgrind.
- Classe Stats, Item et Skills : Virgile Broillet
 - Écriture des .h et des .cpp, écriture des différentes fonctions, test Valgrind, basique affichage console.
- Production d'une version graphique avec QT : Virgile Broillet, Ithier Débauché.
 - Création des ensembles de fichiers .h, .cpp, .ui de QT
 - Ensemble mainWindow, entityWindow : Broillet Virgile
 - Écriture des .h , .cpp et .ui , écritures des fonctions de connexion entre les différent boutons, créations des fonctions primaires.
 - Création des ensembles de fichiers .h, .cpp, .ui de QT
 - Ensemble addEntity, addStatWindow, seeSheets : Débauché Ithier
 - Écriture des .h , .cpp et .ui , écritures des fonctions de connexion entre les différent boutons, créations des fonctions primaires, point donnée sur l'IHM de l'application.
- Rédaction d'un manuel d'utilisation : Virgile Broillet, Ithier Débauché.
 - Rédaction du fonctionnement de l'application.
- Préparation de la soutenance : Virgile Broillet, Ithier Débauché.

Diagramme de Gantt

[illegible]

Diagramme des Classes

