Table des matières

[Écran de connexion 2](#_Toc399421179)

[Création de compte 2](#_Toc399421180)

[Création d’un personnage 2](#_Toc399421181)

[Inventaire et magasin 3](#_Toc399421182)

[Choisir/Changer de personnage 4](#_Toc399421183)

[Combat 4](#_Toc399421184)

[Menu 5](#_Toc399421185)

[Les calculs 6](#_Toc399421186)

Spécification :

1. Le jeu s’appellera Combaxe.exe

# Écran de connexion

* Dans cette page l’utilisateur voit plusieurs onglets, tels que : connexion, création de compte, quitter
* Elle sert seulement d’accueil
* Le nom de cet écran est : combaxe-connexion
* Dans cette page l’utilisateur devra avoir au préalable un compte, sinon il doit se créer un compte
* Il doit entrer son nom d’utilisateur dans la case appropriée qui contient un maximum de 20 caractères et un minimum de 3 caractères, ils sont de type alphanumérique et insensible à la case
* Il doit entrer son mot de passe qui lui sera caché pour la protection de celui-ci, le mot de passe à un maximum de 31 caractères et un minimum de 5 caractères, de plus ils sont de type alphanumérique et ils sont sensible à la case
* Si toutes les informations sont correctes, il peut accéder à la page «Menu principal»
* Si les informations sont incorrectes, il devra réessayer la connexion

# Création de compte

* Dans cette page l’utilisateur peut se créer un compte
* Il doit remplir un formulaire
  + pseudonyme : 20 caractères maximum et 3 minimums, ils doivent être alphanumériques et ils sont sensibles à la case.
  + Mot De Passe : 31 caractères maximum et 5 minimums, de plus ils doivent être alphanumériques et ils sont insensibles à la case.
* Après avoir remplir le formulaire, le logiciel va s’assurer que le pseudonyme est disponible, car le pseudonyme est unique à un joueur.
* Si tout c’est bien déroulé le joueur sera redirigé vers la page : «création d’un personnage»
* S’il y a une erreur il sera invité à la corrigé
* Le nom de cet écran est : creationCompte
* Pour cette session, le joueur sera automatiquement connecté si tout c’est bien déroulé

# Création d’un personnage

* Le joueur maintenant inscrit et connecté peut se créé un à trois personnages
* Suite à la création d’un personnage le joueur ne pourra pas redéfinir les variables de base, son personnage devra évoluer dans le jeu au travers les combats
* Il devra dans un premier temps choisir la profession de son personnage
  + Chaque profession amène un style de jeu et une progression différente au joueur ainsi il pourra adapter son style avec la profession qui se rapproche le plus à ses besoins
  + Guerrier
    - Il utilise principalement la force
  + Paladin
    - Il utilise autant la force que l’énergie
  + Magicien
    - Il utilise principalement la magie
* Ensuite, il devra donner un nom à son héros, celui-ci doit contenir un minimum de 3 caractères et un maximum de 20 caractères. Le type devra seulement être des lettres et la case est insensible
* De base le joueur possède 25 points pour ses caractéristiques, le joueur sera obligé de placer les 25 points à son personnage, il peut les placer où il veut, ce qui met en valeur la liberté de choisir et de personnaliser son personnage.
  + Lorsque le joueur à placé ses 25 points les flèches (boutons) pour ajouter des points est désactivé et à l’inverse lorsqu’il reste 1 point dans une caractéristique, la flèche pour les enlever disparait
  + Lorsque l’utilisateur place le pointeur de sa souris au-dessus d’une caractéristique, il pourra voir l’utilité de celle-ci et aussitôt qu’il enlève le pointeur, la description disparait
* Il peut changer l’apparence de son personnage, il possède trois choix pour la changer.
  + Les choix peuvent être changés grâce à des flèches qui sont des boutons
  + Le visage
    - Il peut changer l’expression faciale
  + Le corps
    - Le joueur pourra choisir le motif du chandail du personnage
  + Les jambes
    - Le joueur pourra choisir le motif des pantalons du personnage
  + Les couleurs
    - Le joueur pourra modifier les couleurs de la peau et des vêtements
* Suite à la création de son personnage il doit cliquer sur «Créer», le jeu sauvegardera son personnage
* S’il ne désire pas créer son personnage, il peut cliquer sur «annuler»

# Inventaire et magasin

* L’inventaire et le magasin font partie de la même page pour faciliter l’accès à la personnalisation du personnage
* Le magasin possède des pièces d’équipement qui seront disponible de manière aléatoire, car le magasin se rafraichit selon un temps donné, soit 5 minutes, ainsi le joueur a accès à des produits qui sont pas toujours les mêmes.
  + Au total le magasin possède 30 objets disponibles
  + Le tout est divisé par des cases
  + Lorsque le joueur place son pointeur sur un objet, il voit la description et les caractéristiques de celui-ci
* Le joueur possède une liste d’objet au total, il peut avoir 16 objets
  + Le tout est divisé par des cases
  + Lorsque le joueur place son pointeur sur un objet, il voit la description et les caractéristiques de celui-ci
* Le joueur voit se que son personnage porte pour l’améliorer
  + Il peut changer les objets qu’il porte pour d’autre qui se trouve dans son inventaire.
  + Il peut équiper et déséquiper des objets, cependant ceux-ci doivent être conformes à la case. Par exemple, un casque peut être placé à la tête seulement
* Les autres actions possibles
  + Le joueur peut vendre ses objets
    - Cependant il perd de l’argent comparé à la valeur de l’objet
    - Le calcul : valeur/1.131416
  + Le joueur peut acheter des objets
    - Le système s’assure qu’il possède assez d’argent et qu’il a de la place dans son inventaire avant de faire la transaction
  + Après chaque action effectuée, le système sauvegarde les changements apportés

# Choisir/Changer de personnage

* Le joueur voit 3 cases pour ses personnages, elles sont soit disponible pour jouer ou elles sont disponibles pour créer un nouveau personnage
* Le joueur peut gérer ses personnages dans cette page, ainsi il peut les supprimer, le système va demander le mot de passe du compte pour confirmer la suppression et confirmer avec le joueur que l’action ne peut pas être annulé
* Chaque case qui représente un personnage est un bouton «toggle» ainsi le joueur choisit son personnage et peut ensuite choisir : jouer ou supprimer
* Le joueur pourra voir la progression de son personnage et les caractéristiques de celui-ci
* Il y aura le nom et une image du personnage

# Combat

* Dans cette page le joueur pourra combattre des ennemis sélectionné de manière aléatoire
* Les niveaux des ennemis normaux varient de 2 au-dessus ou en dessous du niveau du personnage, ceci sera généré aléatoirement lors de la création du combat
* La page combat :
  + Une section pour le joueur où on voit le nom du personnage avec un maximum de 20 caractères
  + Une image qui représente le personnage de type bitmap
  + Il peut aussi voir les points de vie sous la forme calculée
    - ((point de caractéristique de vie)\*20)/3.1416
  + Il peut aussi voir les points d’énergie sous la forme calculée
    - ((point de caractéristique d’énergie)\*10)/3.1416
  + Il y a aussi un bouton «fuir» pour que le joueur puisse abandonner un combat, cependant si la vitesse du joueur est inférieure à l’ennemi il se fera attaquer, sinon il peut s’enfuir sans aucun problème
  + L’interface possède un chronomètre pour donner une limite de temps au joueur pour effectuer une action
    - Il dure 30 secondes par tour
    - Si le joueur ne fait pas d’action il fait «attaquer» automatiquement
  + Il y a aussi un journal de combat pour que le joueur puisse voir le résultat des actions effectue tour par tour
    - Il voit en temps réel ce qui se passe durant un combat
  + Il y a un bouton attaquer et objet, ceux-ci font changer le contenu du tableau qui se trouve en-dessous d’eux.
    - Le contenu d’attaque permet de faire une attaque à l’adversaire ou d’utiliser un pouvoir quelconque
    - Le contenu d’objet permet au joueur d’utiliser des objets consommables pour l’aider dans le combat
  + La barre d’expérience permet au joueur de connaitre sa progression au cours du jeu.
  + Du côté de l’ennemi, c’est la même chose que le personnage
* L’expérience du personnage retourne à 0 lorsqu’il monte d’un niveau et le nouvel objectif est augmenté selon un calcul : ((i\*10)\*(i\*10) +10)\*3.1416
* Lorsqu’il augmente de niveau, il doit placer ses 5 points de caractéristique obligatoirement pour améliorer son personnage
* Il y a 2 types d’attaque, une physique qui comprend seulement les attaques qui n’utilisent pas d’énergie et une magique qui comprend les attaques qui utilisent de l’énergie.
* Lorsque le joueur utilise une compétence magique il utilise des points d’énergie. La valeur des points d’énergie perdue est constante selon la compétence.
* Les coûts critiques augmentent les dégâts de 50%.
* Quand le personnage meurt au combat, il perd 10% de son expérience accumulé, jusqu’à l’occurrence de 0 point d’expérience.

# Menu

* Ce menu s’affiche lorsque le joueur est connecté
* Il offre les choix suivant : combat, inventaire, statistiques, changer personnage, déconnexion, options, crédit
* Le bouton combat aura un effet, il se divise en deux pour ensuite choisir entre campagne ou partie rapide
* Si le joueur n’a pas de personnage lié à son compte, tous les choix sont désactivés sauf changer de personnage pour qu’il puisse en créer un

# Les calculs

i=niveau

* Formule d’expérience requise pour monter de niveau : ((i\*10)\*(i\*10) +10)\*3.1416
* Formule d’expérience donnée par un monstre : (((i\*10)\*(i\*10) +1000)/31)\*3.1416
* Formule pour les points de vie : ((point de caractéristique de vie)\*20)/3.1416
* Formule pour les points de dégâts physique :
  + Min = Min dégât + 31.416%/2.2 \* points de caractéristique de force
  + Max = Max dégât + 31.416%/2.2 \* des points de caractéristique de force
  + Aléatoire entre Min et Max
* Formule pour les points de dégâts magique :
  + Min = Min dégât pouvoir + 31.416%/2 \* des points de caractéristique d’énergie
  + Max = Max dégât pouvoir + 31.416%/2 \* des points de caractéristique d’énergie
  + Aléatoire entre Min et Max
* Formule pour les points d’énergie : ((point de caractéristique d’énergie)\*10)/3.1416
* Formule pour les chances de dégâts critiques : point de vitesse\*2/3.1416
* Formule pour les chances d’esquive : point de vitesse/3.1416
* Formule de revente des objets : valeur/1.131416
* Formule pour les chances de fuite: Si sa vitesse est supérieure à celle de l’ennemi, il part sans aucun problème. Par contre si la vitesse est inférieure, l’ennemi effectue une dernière attaque avant que le personnage fuit.
* Formule de résistance aux dégâts : point de défense /3.1416
* Formule d’argent reçu par monstre :
  + Minimum : (niveau² \* 3.1416)/2
  + Maximum : (niveau² \* 3.1416)
* Formule du coût des armes :
  + Une main : ((niveau / 2) + niveau³) \* 3.1416
  + Deux mains : ((niveau / 2) + niveau³) \* 3.1416 \* 1.5
* Formule dégâts des armes 1 main:
  + Minimum : (niveau / 2) \* 1
  + Maximum : (niveau / 2) \* 3
* Formule dégâts des armes 2 mains:
  + Minimum : (niveau / 2) \* 2
  + Maximum : (niveau / 2) \* 4