

Mini-SRS

Projet de Programmation Objet Avancée

Marion PELLICER

Paul SEICHAIS

Introduction

Ce document a pour but de présenter un peu plus en détail notre projet de Programmation Objet Avancée, dans le cadre de notre maîtrise en Informatique (Jeu-vidéo) à l'UQAC. Il exposera donc les différentes caractéristiques et fonctionnalités à attendre du produit final, et un diagramme de classes du projet afin d'en saisir la structure technique.

Description du projet

Perspective du projet

Le projet consiste en la création d'une application pour Windows de gestion de jeu de rôle papier (comprendre Donjons & Dragons, L'Appel de Cthulhu, ...).

L'application aurait pour vocation à servir de plateforme interactive pour le maître de jeu ("MJ" dans la suite), et pour les joueurs ("PJ" dans la suite) : un utilisateur aurait donc, durant une campagne donnée, le statut de joueur ou de maître de jeu, et posséderait les droits en conséquence.

Le MJ pourra se servir de la plateforme pour lancer des dés, faire apparaître des monstres qu'il aura configuré au préalable, avoir des logs des combats ou des lancés de dés,... Elle aura pour but de l'assister dans sa tâche en la rendant moins pénible au niveau du matériel (plus de gachi de papier !). Les possibilités de fonctionnalités sont nombreuses, et elles seront étudiées à la lumière des règles du jeu que nous mettrons en place dans un premier temps, tout en essayant de rester le plus général possible.

Un PJ pourra, par exemple, lancer ses dés, consulter sa fiche de personnage, la modifier si besoin est, consulter ses sorts préparés, ou son inventaire, ... Là encore, beaucoup de contenu à prendre en compte.

Ainsi, ce projet vise à proposer une plateforme pour rendre les jeux de rôles dits "papiers" plus accessibles, et moins contraignant.

Utilisateurs

Les utilisateurs visés sont les joueurs, novices ou expérimentés, de ce genre de jeux. Du principe même de viser la simplification de ces jeux, on peut espérer aussi que la plateforme attirera de nouveaux joueurs, peut être plus habitués aux jeux vidéos de type RPG.

Environnement de fonctionnement

La plateforme est développée pour fonctionner sous Windows 7 et plus récents.

Fonctionnalités

Création d'une campagne

Fiches de personnages

Les fiches de personnages sont un élément clef du jeu de rôle. Elles permettent de suivre l'évolution du personnage dans l'environnement dans lequel il évolue. Notre application permettra donc de disposer de ces fiches de personnages dont les informations seront intégralement visible par le PJ et le MJ, et partiellement visible par les autres PJ dans le cas où il y aurait des informations confidentielles dont la divulgation révèle de la stratégie de jeu.

Ainsi ces fiches seront prédéfinies, on y retrouvera le nom du personnage, ses capacités, son niveau de santé et autres informations élémentaires. Pour tout ce qui est des informations supplémentaires, elles pourront être ajoutées à la liste par le MJ dès le lancement de la partie afin que toutes les fiches possèdent les mêmes cases. Ce sera donc ces informations là qui seront cachés aux autres PJ.

Evenements

Le MJ peut créer une carte d'événement. Un événement peut être un monstre, une catastrophe naturelle, une rencontre quelconque, ... C'est au MJ de décider de son intitulé, et il peut lui assigner une description, contenant les informations utiles à donner aux joueurs (par exemple le nom et le nombre des monstres, leurs armes, ou toutes sortes d'informations visuelles), et celles qu'il garde pour lui (caractéristiques des monstres comme leur initiative, ou leurs points de vie).

Les événements peuvent être créés à l'avance et sauvegardés afin d'être sortis plus tard. Ils peuvent être modifiés à volonté par le MJ (exemple : au cas où un nouvel ennemi apparaît pendant une rencontre).

Le MJ peut accéder à ses événements à tout moment d'une campagne, et il peut décider de les lancer au devant du plateau par un double clique ou un cliqué-glissé.

Création d'un lanceur de dés

Lanceur préconfiguré

Ce lanceur de dé permettra à l'utilisateur de sélectionner une caractéristique à propos de laquelle il voudra lancer un ou plusieurs dé(s). Cela permettra donc à la plateforme de déterminer d'elle même le type de dé à lancer, le palier de réussite, et donc, la réussite ou non du lancer.

Exemple : un joueur doit effectuer un jet de perception, caractéristique qu'il possède à 60/100. Il fera donc la commande *Lancer un dé > Perception*, et la plateforme lui

renverra un résultat de dé 100, et s'il a réussi ou non le lancer (donc s'il a fait 14, il aura une annonce "RÉUSSITE", et s'il a fait 78, "ÉCHEC").

Lanceur manuel

Un utilisateur peut décider de lancer un dé comme il le souhaite, qui ne sera soumis à aucun palier de réussite. Le résultat sera alors rendu publique, ou il peut être gardé privé si c'est un lancé effectué par le MJ.

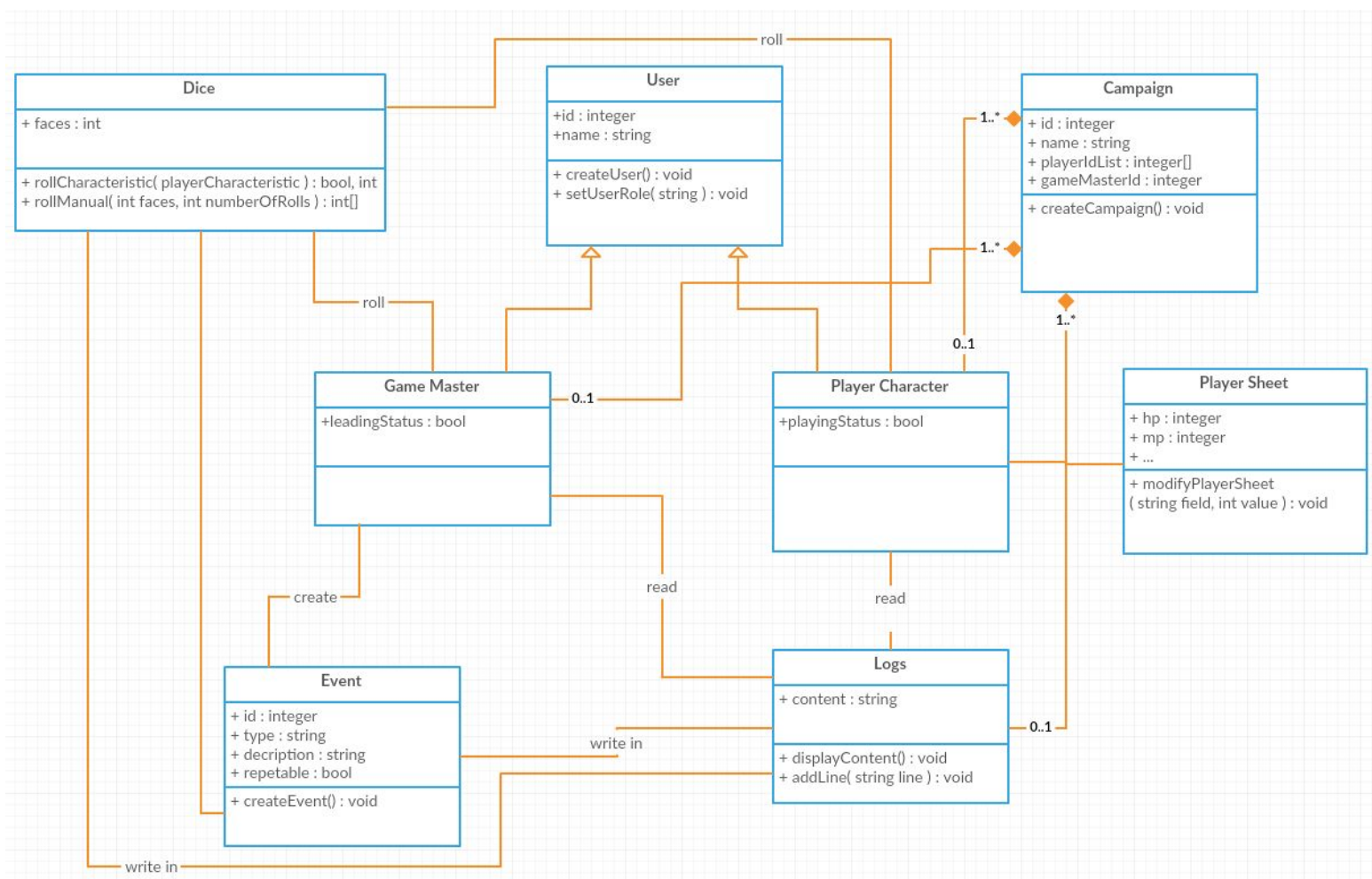
Exemple : le MJ veut lancer un dé 6 pour connaître la nature d'un événement, il va donc sélectionner *Lancer un dé > Manuel > Dé à 6 faces*. Le résultat lui apparaîtra, et il prendra donc une décision en conséquence.

Création d'un système de logs

Les utilisateurs ont accès à des logs, correspondants aux différentes actions et événements ayant eu lieux durant la partie. Cela permettra en outre de revoir les jets effectués, et les cartes événements "jouées" par le MJ. Évidemment, les logs secrets du MJ restent à sa discrétion.

Ces logs se présentent sous forme de texte, ou chaque ligne représente un événement.

Diagramme de classes



Le diagramme de classe précédent représente le contenu et la structure de la plateforme en question dans ce document, mais il est sujet à changement. Aussi il n'est peut-être pas définitif, ou exhaustif.