

***PROJET UNIGUERRE***

***Jeu multijoueur par navigateur***

***Version du document : 1.0***

Contenu

[A propos du projet 3](#_Toc398418263)

[Rédacteurs et développeurs 3](#_Toc398418264)

[A propos du projet 3](#_Toc398418265)

[Environnement et norme 3](#_Toc398418266)

[Objectif général du jeu 3](#_Toc398418267)

[Structure du projet 4](#_Toc398418268)

[Présentation des pages 5](#_Toc398418269)

[Les pages de login 5](#_Toc398418270)

[Le menu 6](#_Toc398418271)

[La page d’accueil du jeu 6](#_Toc398418272)

[La page de connexion 6](#_Toc398418273)

[La page d’inscription 6](#_Toc398418274)

[La page des crédits 7](#_Toc398418275)

[Les pages du jeu 7](#_Toc398418276)

[Le menu 8](#_Toc398418277)

[La barre de ressources 9](#_Toc398418278)

[La page principale 9](#_Toc398418279)

[Les pages de développement 9](#_Toc398418280)

[Les pages de navigation 9](#_Toc398418281)

# A propos du projet

## Rédacteurs et développeurs

Les participants à la rédaction de ce cahier de charges et au développement du jeu sont :

* Kiwille – Développeur
* Mandalorien – Développeur
* Hoegarden – Développeur

## A propos du projet

Le nom définitif du projet sera **Uniguerre**.

## Environnement et norme

**Uniguerre** sera écrit principalement en :

* PHP
* Javascript (pour l’animation des pages, donc Ajax, JQuery, etc.)
* HTML
* CSS (aspect des pages)
* SQL (requête de communication avec la BDD)

Le dépôt du projet sera accessible à cette adresse : <https://github.com/kiwille/uniguerre_v6>

L’environnement de projet conseillé est la suivante :

* WampServer 2.5

 Apache 2.4.9

 PHP 5.5.10

 MySQL 5.5.12-32b

* Netbeans 7.3

**Uniguerre** devra être compatible avec tous les navigateurs (IE, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opéra, etc.), y compris les navigateurs sur portable et tablettes si possible.

## Objectif général du jeu

**Uniguerre** est un jeu par navigateur multijoueur se déroulant dans un univers. Un joueur devra développer ses planètes par des constructions. Il pourra choisir des attaques solitaires ou en groupe afin de voler les ressources des autres joueurs et accélérer son développement. En contrepartie, les joueurs pourront se prémunir et défendre leurs planètes des attaques.

D’autres outils secondaires seront disponibles pour aider le joueur à se développer…

# Structure du projet

## Organigramme

Voici la structure générale du projet (non définitive):

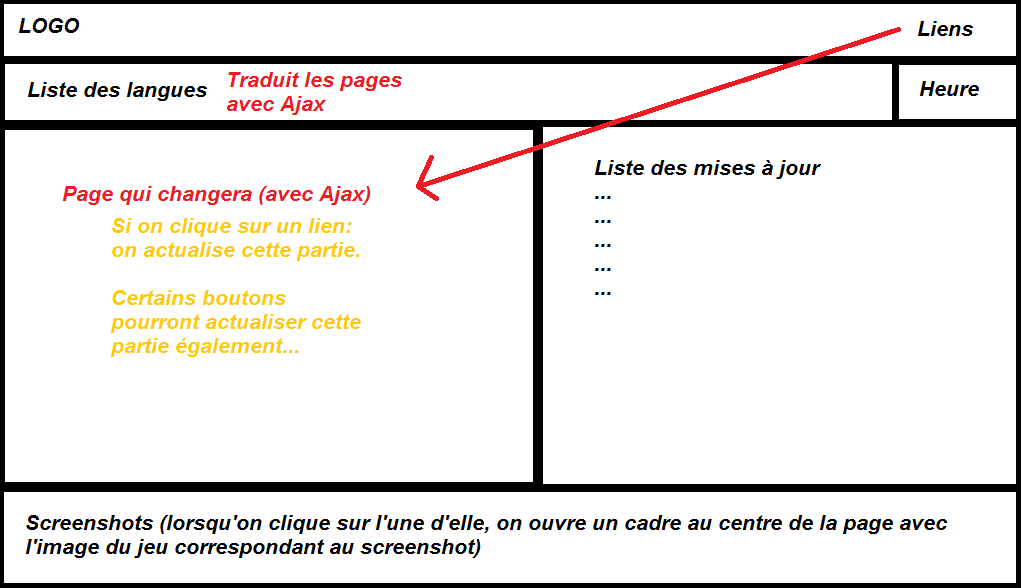
## Détails

|  |  |
| --- | --- |
| Dossier | Description |
| admin | Dossier d’accès au panel d’administration. L’accès sera très limité. |
| controller | Dossier « controller » du modèle MVC. Prend en charge la gestion de la vue, afin qu’elle affiche la page de façon dynamique. |
| dal | Dossier « dal » gérant la connexion à la base de données. Utilise le mini-framework DAL du dossier « tools ». le dossier « dal » possède deux sous-dossiers :   * « daos », dossier de liaison controller/requests * « requests », dossier qui gère les requêtes SQL. Elle inclue également un dossier  « tables ». Ces fichiers auront comme nom de classes celle des tables de BDD avec des champs sous forme d’attributs. |
| install | Dossier d’installation du jeu. |
| model | Dossier « model » du modèle MVC. Prend en charge les classes métiers. En revanche, elle ne s’occupera pas de l’interaction avec la base de données, réalisée par la « dal » |
| tools | Dossier « tools » comprenant des fichiers avec de simple fonctions qui n’est pas en lien avec le jeu (donc réutilisable à l’extérieur du jeu). Le dossier « DALFramework » est un mini-framework écrit par Kiwille pour simplifier la « dal ». |
| view | Dossier « view » du modèle MVC. Il gère l’affichage de ce que peut voir l’utilisateur. Le dossier « defaut » est un choix d’affichage par défaut. D’autres dossiers pourront s’ajouter et l’utilisateur aura le choix entre l’un d’eux. |

# Présentation des pages

## Les pages de login

Les parties communes aux pages de logins sont les menus, l’heure, la langue, le cadre de mise à jour et enfin la partie des screenshots . Afin d’alléger le travail, ces parties communes devront être écrite dans des fichiers à part. La seule partie qui changera est la « Page ». Voici à quoi ressembleront généralement les pages :



A noter que les pages de connexion devront être compatibles avec les mobiles et tablettes, et pour n’importe quel navigateur.

Les liens devront mettre à jour le cadre « page » avec de l’ajax. Il sera possible d’ajouter de façon simple de nouveaux liens à ce menu via le panel administration.

Les screenshots sont des petites images qui, lorsqu’on clique dessus, devront permettre de voir une image de jeu de plus grande résolution.

La liste des langues devront être symbolisés par des drapeaux. Cette liste pourra être modifiée de façon simple via le panel d’administration. Au clic d’une des langues, les mots de la page devront être tous traduit.

#### Le menu

Le menu aura cette composition suivante :

*Note : Au cours du développement, ce menu peut être amené à changer. De plus, d’autres liens peuvent être rajoutés par des modules extérieurs au jeu.*

#### La page d’accueil du jeu

La page d’accueil aura un petit texte de bienvenue et deux boutons « se connecter » et « s’enregistrer ». Le 1er bouton devra amener à la page de connexion et l’autre à la page d’inscription.

#### La page de connexion

La page de connexion aura deux champs : « Identifiant » pour le pseudo du joueur, « Mot de passe » pour le mot de passe du joueur. Le mot de passe aura ces caractéristiques :

* Il ne devra pas être lisible (les caractères devront être remplacés par un caractère)
* Il ne devra jamais être rempli automatiquement par le navigateur
* Il sera crypté en base de données. Il faut qu’il soit impossible de le décrypter.

Lorsque le joueur a cliqué sur le bouton « connexion », il pourrait alors avoir une erreur « Identifiant invalide » si les identifiants ne sont pas corrects ou il serait redirigé vers la page par défaut du jeu si les identifiants sont corrects (voir la section « la page principale »).

Toutefois, l’accès au jeu demandera de garder en session un identifiant unique (id du joueur) pour accéder au jeu. Si la session n’existe pas ou est invalide, le joueur sera redirigé vers la page d’accueil de login.

#### La page d’inscription

La page d’inscription devra contenir des champs de renseignements d’information nécessaire à la création d’un compte, soit :

* Un champ « identifiant », valeur à la longueur minimum = 3, maximum = 25
* Un champ « mot de passe », valeur à la longueur minimum = 3, maximum = 25
* Un champ « email », valeur respectant cette structure: ***[xxx]@[xxx].[xxx]***, ou xxx possède au moins 1 caractère.
* Un champ « nom de planète mère », valeur à la longueur minimum = 3, maximum = 25
* Un champ « langue » qui permettra de décider la langue à utiliser dans le jeu. Ce choix pourra être modifié à l’avenir dans les options.

Noter que les informations « identifiant » et « email » sont uniques.

On rappelle pour le mot de passe que :

* Il ne devra pas être lisible (les caractères devront être remplacés par un caractère)
* Il ne devra jamais être rempli automatiquement par le navigateur
* Il sera crypté en base de données. Il faut qu’il soit impossible de le décrypter.

En ce qui concerne le nom de la planète, les mots interdits seront :

* Les mots vulgaires, racistes, discriminatoires et insultants.
* Le mot « Colonie », « Libre », « Inhabitée », « Colonisable » ou « Planète », car l’un de ces mots pourraient être réservés afin d’indiquer qu’une planète est inhabitée donc colonisable.
* Les mots tels que « administrateur », « modérateur », « opérateur » ou tout autre mot appartenant à la même famille qu’un de ces mots.

#### La page des crédits

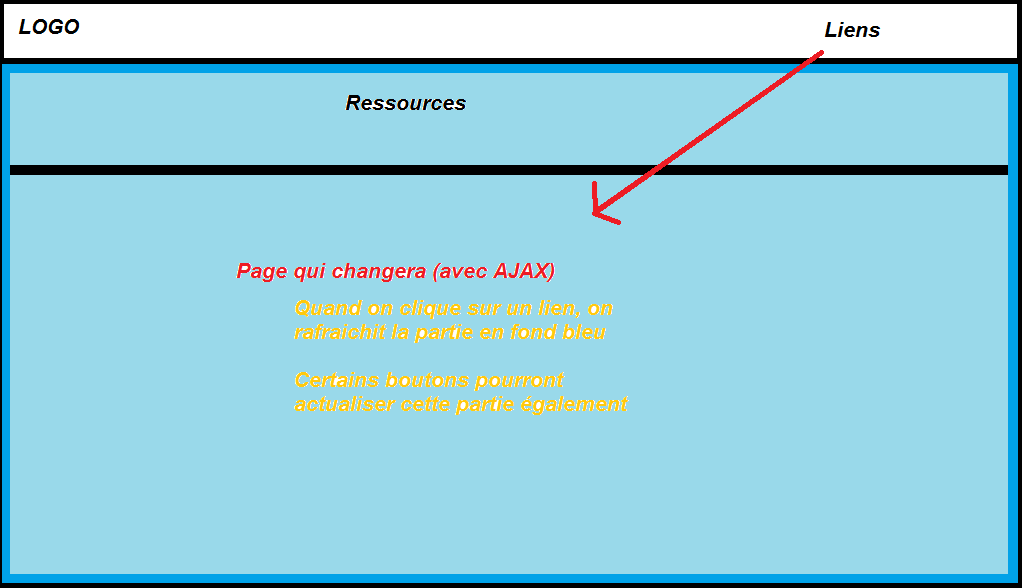
La page des crédits indiquera les personnes ayant participé au projet, ainsi qu’un lien renvoyant au site officiel « www.wootook.org ». En code, on mettra une indication mettant en garde que la suppression de ces lignes est interdite. Par exemple :



Toutefois, l’administrateur du jeu pourra ajouter via le panel d’administration une partie qui concerne ses développeurs.

## Les pages du jeu

Les pages de login auront une présentation comme celle-ci :



Les parties communes aux pages du jeu sont les menus, l’heure et les ressources. Afin d’alléger le travail, ces parties communes devront être écrite dans des fichiers à part. La seule partie qui changera est la « Page » et « Ressources » en même temps (« Ressources » doit être rechargés pour resynchroniser les nombres avec celle du serveur. Cela minimisera le décalage client/serveur.)

#### Le menu

Le menu aura cette composition suivante :

*Note : Au cours du développement, ce menu peut être amené à changer. De plus, d’autres liens peuvent être rajoutés par des modules extérieurs au jeu.*

#### La barre de ressources

La barre des ressources affichera les ressources du jeu. A noter que le nombre de ressources n’est pas fixe car l’administrateur pourra décider des ressources à mettre au jeu. Toutefois, le nombre maximum de ressources sera fixé à 6 (à voir si on peut monter cette limite).

Un script fera évoluer le nombre de ressources qui dépend de la production de la planète courante coté client. Toutefois, il ne faudra surtout pas se baser sur ces chiffres pour lancer une action (construction d’un bâtiment par exemple).

*Attention : L’énergie est comptée comme une ressource.*

#### La page principale

La page principale sera la page « vue planétaire » (onglet « Navigation »). C’est la page où le joueur atterrira après s’être identifié.

#### Les pages de développement

##### La page « Bâtiments »

TODO …

##### La page « Recherches »

TODO …

##### La page « Vaisseaux »

TODO …

##### La page « Défenses »

TODO …

#### Les pages de navigation

##### La page « Vue planétaire »

TODO …

##### La page « Vue galactique »

TODO …

##### La page « Spatioport »

TODO …

##### La page « Vue de l’empire »

TODO …