**Spécifications fonctionnelles et visuelles**

**Démarrage de l'application**

La première activité est composée du logo de l’application, ainsi que de son nom et des noms des membres du groupe.

**EX\_FIHM\_000 : Afficher l’écran d’accueil**

=> Proposer une astuce lors du chargement pour occuper l’utilisateur et lui donner quelques informations

=> Proposer une image de fond lors du chargement

**Authentification**

La fenêtre est composée d'un bouton demandant de s'authentifier avec un compte Google+.

**EX\_FIHM\_001 : S'authentifier**

**EX\_FIHM\_0011: saisir un pseudonyme**

Ouvre un clavier virtuel pour saisir le pseudonyme voulue.

**Choisir son équipe**

La seconde activité permet la sélection de l’équipe.

Il existe deux équipes:

* Atom
* Xenom

**EX\_FIHM\_002 : Sélectionner une équipe**

L’activité permet le choix entre les deux équipes.

Pour se faire, il suffit de cliquer sur l’icône de l’équipe sélectionnée, puis de valider avec le bouton de validation.

**Carte**

**EX\_FIHM\_009 : Permettre l’activation du GPS**

Si le GPS n’est pas activée, une pop-up doit s’afficher permettant la redirection vers les paramètres de l’appareil, pour activer manuellement le GPS.

**EX\_FIHM\_010 : Afficher la carte**

La Google Map est présente en fond de l’activité, et est représenté sur la carte avec les éléments suivants:

* la position actuelle de l’utilisateur
* le rayon d’action de l’utilisateur
* la position des portails
* la barre d’énergie de l’utilisateur
* un chat d’équipe
* un raccourci vers le menu

En fonction des conditions de jeu, on trouve:

* la position des joueurs alliés
* la position des joueurs ennemis
* la position de différents items

**EX\_FIHM\_020 : Interagir avec la carte**

L'utilisateur peut interagir avec la carte et il peut :

• connaître sa position actuelle

visualiser l'échelle de distance

visualiser d'autres utilisateurs

interagir avec les utilisateurs

visualiser la boussole

• zoomer et dézoomer

• placer des items

consulter d'autres items sur la carte

. interagir avec des items

. interagir avec les portails

• accéder au menu

Le menu permet l’accès aux liens suivants:

* Arbre de compétences
* Profil
* Statistique équipe
* Manuel

De plus, la rotation de l’appareil permet de changer de mode:

* Mode paysage: vue globale de la zone de jeu
* Mode portrait: jeu standard

**EX\_FIHM\_02010 : Connaître la position actuelle**

L'utilisateur visualise sa position actuelle sur la carte à l'aide d'un indicateur.

L’indicateur sera de forme géométrique afin d’indiquer la direction de déplacement du joueur via le sommet.

**EX\_FIHM\_02020 : Connaître l'échelle des distances**

L'échelle de distance est affichée sur la carte, elle sera affichée en bas à droite de l’écran via une règle paramétrée sur fond transparent afin de ne pas trop gêner la visibilité de la carte en arrière plan.

**EX\_FIHM\_02030 : Connaître la position des autres utilisateurs**

Les autres joueurs alliés seront affichés par défaut sur la carte via des indicateurs de couleurs aléatoire afin de les différencier lorsqu’ils sont côte à côte, et ceci dans un périmètre de 20 mètres.

**EX\_FIHM\_02041: Interagir avec les autres utilisateurs**

**ATTENTION : On ne peut interagir qu’avec les membres de son équipe!!!**

Un clic sur l’utilisateur permet d’interagir avec lui.

Il existe différentes possibilités:

* échanger un objet avec lui
* obtenir des informations

**EX\_FIHM\_020411: Echanger un objet**

(EX\_GAMEPLAY\_01012)

Lors d’un clic sur un allié, il est possible d’échanger des objets via une icône.

Pour cela, une icône s’affiche avec les objets à échanger/donner à un autre allié.

**EX\_FIHM\_020412 : Obtenir des informations**

Lors d’un clic sur un allié, il est possible d’obtenir des informations sur un allié. Les informations sont les suivantes :

* niveau actuel de l’allié
* son pseudonyme

**EX\_FIHM\_02050: Connaître la position des pôles**

L'utilisateur connaît son repère par rapport aux pôles à l'aide de la boussole.

Elle est présente en haut à gauche de l’écran.

**EX\_FIHM\_02060 : Zoomer et dézoomer**

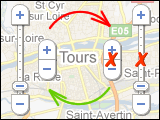
L'utilisateur peut zoomer et dézoomer sur la carte.

**EX\_FIHM\_02061 : Zoomer avec la gestuelle**

En effectuant la manipulation directement sur l'écran, avec deux doigts.

**EX\_FIHM\_02062 : Zoomer avec les boutons**

En utilisant les boutons + et – présents sur la carte ainsi que sur les boutons de réglage de son.

Les boutons seront présents en bas à gauche de la carte.

**EX\_FIHM\_02080 : Placer des structures**

Suite à une interaction avec un portail, soit par l’intermédiaire du bouton **POSER** ou **MAINTENIR** : il suffit ensuite de cliquer sur la structure souhaitée.

**EX\_FIHM\_02100 : Interagir avec un portail**

Lorsque l’utilisateur clique sur le portail, un menu composé de 4 boutons s’affichent.

Les quatres boutons sont:

* Attaquer
* Poser
* Maintenir
* Pirater

Sur un portail, nous pouvons visualiser:

* les résonateurs alliés ( en bleu )
* les résonateurs neutres ( en noir )
* les résonateurs ennemis ( en rouge )

**EX\_FIHM\_021001 : Attaquer une structure**

(EX\_GAMEPLAY\_01003)

Pour attaquer une structure, l’utilisateur doit cliquer sur cette option pour ouvrir un menu et sélectionner la structure à attaquer. Celle-ci sélectionnée entame une action d’attaque.

**EX\_FIHM\_021002 : Poser une structure sur un portail**

(EX\_GAMEPLAY\_01002)

Une fois cette option sélectionnée, plusieurs structures sont proposées dans une liste, l’utilisateur sélectionne alors celle qu’il veut utilisée

**EX\_FIHM\_021003 : Maintenir une structure**

(EX\_GAMEPLAY\_01004)

Le maintien d’une structure d’un portail permet, si le joueur en a la capacité, de réparer les structures appartenant à un portail.

**EX\_FIHM\_021004 : Pirater un portail**

(EX\_GAMEPLAY\_01001)

Une fois cette option sélectionnée , l’utilisateur entreprend une action de piratage.

**EX\_FIHM\_02120: Accéder au menu**

Sur la carte en haut à droite, est présent un bouton permettant d’accéder au menu regroupant plusieurs sous-menus:

* Inventaire des objets.
* Arbre de compétences.
* Profil de l’utilisateur.
* Paramètres et manuel du jeu..

**EX\_FIHM\_021201: Accéder à l’arbre de compétences**

(EX\_GAMEPLAY\_05005)

L’arbre de compétences est accessible depuis le menu, il est sous la forme d’un arbre à 4 branches et 3 niveaux.

**EX\_FIHM\_0212011: Afficher les points d’achat de l’utilisateur**

On affiche les points d’achat d’un utilisateur qui correspond à la différence entre son niveau actuel et les niveaux des compétences acquises .

**EX\_FIHM\_0212012: Débloquer une compétence**

**(**EX\_GAMEPLAY\_050050101)

Pour débloquer une compétence, elle doit être disponible (non grisée), et l’utilisateur doit cliquer dessus. Une pop-up de demande de confirmation s’affiche, pour que l’utilisateur valide ou non son choix.

**EX\_FIHM\_021202: Accéder au profil de l’utilisateur**

Onglet Profil : permet de voir ses stats en temps réel.

**EX\_FIHM\_0212021: Afficher le niveau actuel de l’utilisateur**

Le profil de l’utilisateur affiche son niveau actuel par un chiffre de 0 à 8.

**EX\_FIHM\_0212022: Afficher l’expérience de l’utilisateur**

Le profil de l’utilisateur affiche la quantité d'expérience accumulée pour monter au niveau suivant par une jauge de progression bleu. Quand celle-ci est pleine, la barre est vidée et le niveau du joueur est incrémenté d’un niveau. Lorsque le niveau maximum est atteint la jauge reste pleine et devient doré.

**EX\_FIHM\_0212023: Modifier le pseudonyme**

Une fois l’accès à notre profil, il sera possible de modifier le pseudo en cliquant dessus et ainsi mettre le nouveau.

**EX\_FIHM\_0212024: Afficher la photo de l’utilisateur**

Une fois l’accès à notre profil, il sera possible de modifier la photo de l’utilisateur en cliquant dessus, ainsi une fenêtre s’ouvrira pour pouvoir sélectionner une photo dans notre dossier.

**EX\_FIHM\_0212025: Afficher le nombre de tourelles**

Le profil de l’utilisateur affiche le nombre de tourelles détruites par le joueur depuis qu’il a commencé de jouer.

**EX\_FIHM\_0212026: Afficher le nombre de résonateurs**

Le profil de l’utilisateur affiche le nombre de résonateurs détruites par le joueur depuis qu’il a commencé de jouer.

**EX\_FIHM\_0212027: Afficher le nombre de drones**

Le profil de l’utilisateur affiche le nombre de drones piratés par le joueur depuis qu’il a commencé de jouer.

**EX\_FIHM\_0212028: Afficher le nombre de portails**

Le profil de l’utilisateur affiche le nombre de portails par le joueur depuis qu’il a commencé de jouer.

**EX\_FIHM\_0212029 : Supprimer le compte**

Un bouton de suppression de compte est présent.

Si celui-ci est sélectionné, une pop-up s’affiche pour confirmer le choix de l’utilisateur.

La suppression du compte sur l’application implique la perte de toutes les données de l’utilisateur (opération non-réversible).

**EX\_FIHM\_021203: Accéder au paramètres de l’application**

Permet de modifier différents aspects de l’application.

**EX\_FIHM\_0212031: Changer la langue de l’application**

Possibilité de changer la langue de l’application, une activité s’affichera pour choisir la nouvelle langue.

**EX\_FIHM\_0212033: Changer le thème de l’application**

- Proposer un thème “jour”

- Proposer un thème “nuit”

**EX\_FIHM\_021204: Accéder à l’inventaire de ses objets**

Liste des objets disponibles pur l’utilisateur.

Cet inventaire se manifeste par l’apparition d’une fenêtre sur la carte, avec la liste des différents objets.

**EX\_FIHM\_02130: Accéder à des notifications**

Une fenêtre située en bas de l’écran permet d’accéder à un ensemble de notifications.

**EX\_FIHM\_021301: Recevoir des notifications**

Des messages d’alertes s’affichent de la part de l’application lorsqu’une action importante survient (attaque de portail, perte, gain de territoire …).

**EX\_FIHM\_021302: Envoyer des notifications**

Pour saisir un message, il suffit de cliquer sur cette fenêtre, et un clavier virtuel s’affiche pour saisir le message.

Le message saisie est visible uniquement par l’équipe du joueur.

Il est composé du pseudo du joueur et de son message.

**EX\_FIHM\_02140: Accéder aux paramètres de visibilité**

Un drawer présent sur la droite de l’écran permet d’accéder aux diverses options de visibilité de la carte.

**EX\_FIHM\_021401: Activer/désactiver les liens de portail**

Pour activer ou désactiver l’affichage des liens , il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_021402: Activer/désactiver la visibilité des portails**

Pour activer ou désactiver l’affichage des portails , il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_021403: Activer/désactiver la visibilité des alliés**

Pour activer ou désactiver l’affichage des alliés, il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_021404: Activer/désactiver la visibilité du rayon d’action des joueur**

Pour activer ou désactiver l’affichage du rayon d’action du joueur, il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_021405: Activer/désactiver la visibilité du rayon d’action des items**

Pour activer ou désactiver l’affichage des rayon d’action des items , il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_021406: Activer/désactiver le chat**

Pour activer ou désactiver l’affichage du chat , il faut cocher ou décocher l’option dans ce menu.

**EX\_FIHM\_02150: Changer l’orientation de l’appareil**

Lorsque l’utilisateur est sur l’activité principale de l’application ( carte ),celui-ci à la possibilité d’orienter son téléphone en mode portrait ou paysage.

**EX\_FIHM\_021301: Mode portrait**

Mode principal de l’écran, permettant une vue limitée à notre périmètre. L’utilisateur pourra avoir accès à plusieurs actions en cliquant sur les éléments à l'écran comme les portails ou les résonateurs.

**EX\_FIHM\_021302: Mode paysage**

Mode stratégique permettant une vue globale de la carte.

On peut ainsi voir l’état général de la partie, les territoires occupées, et les alliés.

**Spécifications logicielles**

**EX\_LOG\_010 : apparition clavier virtuel**

Dès l'interaction avec le champ de texte, le clavier virtuel est activé par l'application afin de saisir des informations.

**EX\_LOG\_020 : recherche base de données**

Le programme va chercher dans la base de données si le pseudo et le mot de passe sont bien présents dans la base.

Si oui, l'activité Android du menu principal est déclenchée, sinon, une erreur est émise par la base à l'utilisateur via l'écran d'accueil lui proposant de réessayer de se connecter

**EX\_LOG\_030 : ajout/suppression de données dans la base**

Le programme stocke les données saisies par l'utilisateur dans la base de données.

**EX\_LOG\_040 : sélectionner un élément**

Les éléments sont cochés grâce aux toolbox présentes.

**EX\_LOG\_050 : interagir avec la carte**

L'application permet d'interagir avec la carte à l'aide des boutons présents sur celle-ci et avec la gestuelle de l'utilisateur (par défaut comme Android).

**EX\_LOG\_060 : GPS**

L'application demande l'accès à l'utilisateur à la puce GPS présente dans la plateforme Android si celle-ci n’est pas déjà activée.

**EX\_LOG\_070 : caméra**

L'application demande l'accès à l'utilisateur à la caméra présente dans la plateforme Android.

La caméra est activée et sera utilisée pour la mise en application de la réalité augmentée.

**EX\_LOG\_080 : quitter l'application**

Le système de l'utilisateur tue l'application.

**Spécifications de sécurité et d'erreurs**

**EX\_SERR\_000 : pas de connexion internet**

L'application n'a pas accès au Web, il est donc impossible qu'elle rejoigne la session de jeu étant donné qu’elle doit se connecter au serveur Java pour récupérer ses données

**EX\_SERR\_010 : gps non détecté**

Le gps de la plateforme de l'utilisateur n'est pas activé.

Dans ce cas, un message de demande d'activation est émis par l'application.

**EX\_SERR\_020 : valider / se connecter / envoyer**

Le bouton n'est pas disponible tant que tous les champs ne sont pas remplis.

**EX\_SERR\_030 : mauvaise combinaison**

La combinaison numéro/mot de passe n'est pas présente dans la base de données, et un message est émis à l'utilisateur.

**EX\_SERR\_040 : protocole de communication indisponible**

Il est impossible d'envoyer des messages durant l'utilisation de cette spécification.

**EX\_SERR\_050: serveur indisponible**

Le serveur hébergeant est indisponible, il est donc impossible de lancer le jeu.

**EX\_SERR\_060 : Protocole anti-spam**

A la connexion de l’utilisateur, si le login / mot de passe est incorrect plus de 3 fois, il est impossible de se connecter durant 1 min.

Si le login/mdp est encore incorrect une fois de plus, il sera impossible de se connecter durant 5min.

Si le login/mdp est encore incorrect une fois de plus, il sera impossible de se connecter durant 10 min.

Si le login/mdp est encore incorrect une fois de plus, il sera impossible de se connecter durant 30 min.

**Spécifications non-fonctionnelles**

**EX\_NF\_000 : utilisation d'un IDE pour le client Android**

Android Studio est indispensable pour réaliser des applications sur Android.

**EX\_NF\_010 : utilisation d’un IDE pour le serveur Java**

IntellijIdea, avec le module Maven pour la gestion des projets, est nécessaire pour la réalisation du serveur REST/Websocket, ainsi que pour le cient lourd en Java.

**EX\_NF\_020 : utilisation d’un IDE pour le site Web**

PhpStorm sera l’éditeur pour la création du site Web.

**EX\_NF\_030 : modélisation du projet**

Le langage UML permet la modélisation du projet.

L'éditeur utilisé sera draw.io.

**EX\_NF\_040 : sélection d'un API**

API 15 a été choisi car il permet la création d'application sur 94 % des smartphones Android du marché mondial.

**EX\_NF\_050 : choisir la version du JDK.**

On utilisera le jdk 8 d’Oracle pour coder l’application.

**EX\_NF\_060 : gérer la base de données**

La base de données sera gérée par le serveur Java via postgresql tournant sous docker (en local sur le serveur dans un premier, et ensuite proposer de faire tourner docker sur le cloud? )

**EX\_NF\_070 : utiliser Docker**

Chaque serveur, ainsi que la base de données seront stockés dans des containers Docker, afin de permettre la portabilité, et d’augmenter la sécurité de l’application. Les containers seront liés entre eux.

**EX\_NF\_080 : permettre la multi-utilisation**

Un protocole client/serveur est mis en place pour gérer l'utilisation multiple de l'application.

**EX\_NF\_090 : collaborer entre les développeurs**

Le logiciel Git, ainsi que les plateformes dédiées REDMINE EDU, GitLab et GitHub sont utilisés pour le partage de fichier.

Est utilisé également un groupe Google Drive, pour la multi-édition de fichiers.

**EX\_NF\_100 : présenter un manuel utilisateur**

Un manuel utilisateur doit être rédigé par les développeurs pour la compréhension de l'application.

On utilisera le support d’une page web (via une WebView? ) pour y afficher le manuel d’utilisateur.

**EX\_NF\_110 : Réaliser les tests unitaires**

Réaliser les tests unitaires lors de la réalisation des programmes permet de prévenir les bugs de code.

Le framework Junit sera utilisé.

**Spécifications règles codage**

**EX\_RC\_000 : utiliser une convention standard de codage**

La notation lowerCamelCase sera adopté pour le codage du programme.

**EX\_RC\_010 : nom des classes**

Les classes devront être préfixées de “C”.

**EX\_RC\_020 : nom des méthodes**

En faisant commencer l’identifiant par un verbe à l’infinitif.

La première lettre doit être une minuscule.

**EX\_RC\_030 : nom des attributs**

Nom des attributs préfixé par “m”.

**EX\_RC\_040 : nom des paramètres**

Nom des paramètres préfixé par “p”.

**EX\_RC\_060 : nommer les interfaces**

Les interfaces devront être préfixées de “I” et devront finir par “able”.

**EX\_RC\_070 : normer le codage**

Le nom des classes et variables ainsi que les commentaires seront rédigés en anglais.

**Spécifications optionnelles**

**EX\_OPT\_000 : Proposer l'intégration d'un profil social**

Il peut être possible d'utiliser directement un compte Facebook afin de se connecter et de profiter de l'application.

Il peut être possible d'utiliser directement un compte Twitter afin de se connecter et de profiter de l'application.

**EX\_OPT\_010 : Portabilité sur d'autres systèmes**

L'application peut être programmé avec d'autres langages (C#, Objective-C, Swift, Windev) pour atteindre davantage d'utilisateurs et de plateformes mobiles.

L'application peut être réalisée avec la plateforme Ionic.

**EX\_OPT\_020 : Réaliser un tutoriel**

Un tutoriel peut être réalisé, afin d’expliquer les possibilités du jeu, mais aussi d’indiquer comment y jouer.

**EX\_OPT\_030 : Inviter des contacts**

Un protocole basique de messagerie peut être mis en place, afin d’inviter des contacts de son répertoire, et les diriger vers un lien de téléchargement de l’application.

**EX\_OPT\_040: Modifier l’apparence de la carte**

Il sera possible de passer en mode **satellite**

map.setMapType(GoogleMap.**MAP\_TYPE\_SATELLITE**);

Il sera possible de passer en mode **hybride**

map.setMapType(GoogleMap**.MAP\_TYPE\_HYBRIDE**);

Il sera possible de passer en mode **roadmap**

map.setMapType(GoogleMap.**MAP\_TYPE\_ROADMAP**);

Il sera possible de passer en mode **terrain**

map.setMapType(GoogleMap.**MAP\_TYPE\_TERRAIN**);

**Spécifications de performances**

**EX\_PERF\_000 : Temps de connexion court**

A la demande de connexion, le temps de vérification dans la base de données doit être inférieur à 5 secondes.

Au-delà, l'application émet un message d'erreur indiquant à tuer le processus.

**EX\_PERF\_010 : Fenêtrage de l'application**

Toutes les activités de l'application doivent être dimensionnés pour toute la gamme des tailles d'écran de smartphones et de tablettes.

**EX\_PERF\_020: Optimisation de l’application**

L’application doit être suffisamment optimisée pour s’exécuter correctement sur des appareils ayant au moins :

* 512 Mo RAM
* proc 800 mhz / 2 coeurs
* En utilisant au maximum des RelativeLayout au lieu de LinearLayout
* En déléguant le plus de calculs possible au serveur java pour ensuite récupérer le résultat via un protocole HTTP (rest)

**Spécifications d’architecture**

**EX\_ARCH\_010 : taille des écrans**

**EX\_ARCH\_0101 : Définir la taille de l’écran des smartphones :**

La taille de l’écran au format smartphone prise en compte sera compris entre 4” - 5.5” pouces.

**EX\_ARCH\_0102 : Définir la taille de l’écran des tablettes :**

La taille de l’écran au format tablette prise en compte sera compris 7” et 11”.

**Spécifications de communication**

**EX\_COMMUNICATION\_000 : Serveur REST**

Le projet contiendra un serveur REST.

**EX\_COMMUNICATION\_010 : SERVEUR Websocket**

Le projet contiendra un serveur Websocket.

**EX\_COMMUNICATION\_020 : Android Client Rest**

L'application mobile devra pouvoir effectuer des requêtes REST.

**EX\_COMMUNICATION\_030 : Android Client Websocket**

L'application mobile devra pouvoir communiquer avec le serveur Websocket.

**EX\_PERSISTENCE\_000 : Création du contexte au démarrage**

Lors du premier lancement du serveur, le contexte du jeu devra être créé et persisté.

**EX\_PERSISTENCE\_010 : utilisateur**

L'utilisateur devra être persisté dès sa création.

**EX\_PERSISTENCE\_020 : portail**

Lors de la prise d'un portail, il y aura un update de la base de données de ce portail pour changer la colonne équipe.

**EX\_PERSISTENCE\_040 : création liens**

Lors de la création d'un lien, il faudra le persister dans la base de données. La table comprendra 2 clés étrangères représentant les 2 portails liés.

**EX\_PERSISTENCE\_050 : création champs**

Lors de la création d'un champ, il faudra le persister dans la base de données.

**EX\_PERSISTENCE\_060 : piratage**

Lors d'un piratage, il y aura un update de la base de données au niveau de l'utilisateur ayant piraté pour changer la colonne nombre de piratage et son xp, et un update au niveau des objets ayant été récupérés par l'utilisateur pour changer la colonne portail et la colonne utilisateur.

**EX\_PERSISTENCE\_070 : piratage des clés**

Lors d'un piratage de clé, il y aura un update de la base de données au niveau de la clef ayant été récupérée pour changer la colonne utilisateur.

**EX\_PERSISTENCE\_080 : augmentation compétences**

Lorsqu'un utilisateur augmente le niveau d'une de ses compétences, il y aura une update de la base de données au niveau de cet utilisateur pour changer la colonne de niveau de la compétence correspondante.

**EX\_PERSISTENCE\_090 : destruction lien**

Lors de la destruction d'un lien, il faudra le supprimer dans la base de données.

**EX\_PERSISTENCE\_100 : destruction champ**

Lors de la destruction d'un champ, il faudra le supprimer dans la base de données.

**EX\_PERSISTENCE\_110 : objets de portail**

Il faudra être capable de récupérer depuis la base de données la liste des objets que possède un portail.

**EX\_PERSISTENCE\_120 : récuperation portails**

Il faudra être capable de récupérer depuis la base de données la liste des portails de la carte.

**EX\_PERSISTENCE\_130 : récupération liens**

Il faudra être capable de récupérer depuis la base de données la liste des liens.

**EX\_PERSISTENCE\_140 : récupération joueurs**

Il faudra être capable de récupérer depuis la base de données la liste des joueurs.

**EX\_PERSISTENCE\_150 : récupération joueurs par position**

Il faudra être capable de récupérer depuis la base de données la liste des joueurs se trouvant dans un certain intervalle de position.

**EX\_PERSISTENCE\_160 : poser un résonateur**

Lors de la pose d'un résonateur, il y aura un update dans la base de données au niveau de ce résonateur pour changer la colonne portail.

**EX\_PERSISTENCE\_170 : détruire un consommable**

Après l'utilisation d'un consommable, celui ci doit être supprimé dans la base de données.

**EX\_PERSISTENCE\_180 : attaque d’un batiment**

Lors d’une attaque d’un bâtiment par un joueur, il y aura une insertion dans la base de données au niveau de la table résonateur\_atk (nom à modifier), avec le bâtiment attaqué, le joueur attaquant et le joueur qui a posé le bâtiment.

**EX\_PERSISTENCE\_190 : tables de statistiques**

La base de données comprendra des tables servant à faire des statistiques.

**EX\_PERSISTENCE\_200 : suppression de clef**

Lors de l’utilisation d’une clef, celle ci devra être supprimée de la base de données. Lors d’un changement d’équipe de portail, les clefs appartenant aux joueurs de l’ancienne équipe devront aussi être supprimées de la base de données.

**EX\_PERSISTENCE\_210 : énergie cible d’attaque**

Lors de l’une attaque, il y aura un update au niveau de la cible de l’attaque pour baisser son niveau d’energie.

**EX\_PERSISTENCE\_220 : utiliser/récupérer de l’énergie**

Lorsqu’un joueur utilise ou récupère de l’énergie, il y aura un update dans la base de données de ce joueur au niveau de son énergie.

**EX\_PERSISTENCE\_230 : visualiser les statistiques d’un joueur**

Il faudra être capable de récupérer, depuis la base de données, les statistiques du joueur correspondant à ses bâtiments détruits, posés, clefs et consommables utilisées, et résonateurs posés et détruits.

**EX\_PERSISTENCE\_240 : stocker l’utilisation des consommables**

Lors de l’utilisation d’un consommable, il faudra persister dans la base de données dans la table UsedConsumable, ce consommable ainsi que le joueur l’ayant utilisé.

**EX\_PERSISTENCE\_250 : stocker l’utilisation de clé**

Lors de l’utilisation d’une clef, il faudra persister dans la base de données dans la table UsedKey cette clef ainsi que le joueur l’ayant utilisé.

**EX\_PERSISTENCE\_260 : stocker l’ attaque d’un résonateur**

Lors de l’attaque d’un résonateur, il faudra persister dans la table AttackedResonator ce résonateur ainsi que le joueur l’ayant attaqué, et le nombre de fois que l’attaquant a attaqué le résonateur en question.

**EX\_PERSISTENCE\_260 : stocker l’attaque d’un bâtiment**

Lors de l’attaque d’un bâtiment, il faudra persister dans la base de données dans la table AttackedBuilding ce bâtiment ainsi que le joueur l’ayant attaqué, et le nombre de fois que l’attaquant a attaqué le batiment en question.

**EX\_PERSISTENCE\_270 : lier une compétence à un joueur**

Lors de l’acquisition d’une compétence dans l’arbre par un utilisateur, il faudra persister dans la table player\_skill le joueur et la compétence choisie.

**EX\_PERSISTENCE\_280 : supprimer une compétence d’un joueur**

Lors de l’annulation d’une compétence acquise dans l’arbre, il faudra supprimer dans la table player\_skill la ligne liée au joueur et la compétence choisie.

**Spécifications gameplay**

**EX\_GAMEPLAY\_01: Action**

**EX\_GAMEPLAY\_01001: Piratage**

Pirater un portail donne au personnage plusieurs objets et points d’expériences selon la situation.

Les objets collectés ont un niveau égal à NiveauJoueur -+2 avec un maximum égale au niveau00.

Si le portail est allié : rapporte 10 objets.

Si il est neutre : rapporte 5 objets.

Si il est ennemie : rapport 5 objets 10 points d’expérience.

Consomme de l'énergie.

**EX\_GAMEPLAY\_01002: Construire**

Pose une des structures suivantes sur le terrain. Une fois l’objet pose, il disparaît de l'inventaire.

Tout structure posée est liée à un portail. (Exception du drone)

Tout structure, une fois placée par le joueur, reste sur son emplacement jusqu’à sa destruction par un autre joueur.

**EX\_GAMEPLAY\_0100201: Construire un résonateur**

Un résonateur est placé sur un portail.

Un résonateur ne peut être placé sur un portail que si il y a un emplacement libre. Il existe 8 emplacements de résonateurs sur un portail.

Un joueur ne peut placer qu’un nombre de résonateurs limités sur un même portail en fonction du niveau de ses résonateurs.

Il ne peut poser que 8 résonateurs de niveau 1, 4 résonateurs de niveau 2,3,4, 2 de niveau 5 et 6 et 1 de niveau 7 et 8

**EX\_GAMEPLAY\_0100202: Construire une amélioration**

Les améliorations sont des structures qui rende un portail plus puissant. Il en existe plusieurs dont leurs effets sont précisés dans la section Objet.

Une fois placé, une amélioration n’est liée à aucun joueur mais à l'affiliation du portail auquel il appartient. Si le portail change d'équipe, les améliorations aussi.

Un joueur ne peut placer que 2 améliorations au maximum sur un portail et 4 en tout sur le terrain.

**EX\_GAMEPLAY\_0100203: Construire un drone**

Un drone ne se place pas sur un portail, mais est posé sur le terrain là ou l’utilisateur se trouve lorsqu’il sélectionne l’action de le construire.

**EX\_GAMEPLAY\_01003: Attaquer**

Attaquer fait perdre une partie de l’énergie d’un joueur, pour permettre l’attaque sur une structure. Une attaque effectue un seul tir à la fois, il faut sélectionner l’action à chaque nouveau tir. Les ripostes (par les tourelles par exemple) ne font qu’une seule action d’attaque également.

Une attaque consomme un certain montant d’énergie du joueur et un objet “MUNITION\_ATTAQUE” de son inventaire à chaque utilisation. Plusieurs munitions existent, et sont choisis à chaque attaque.

**EX\_GAMEPLAY\_01004: Réparer**

Réparer redonne un certain nombre d'énergie à une structure ciblée par le joueur.

Une réparation consomme un certain montant d’énergie du joueur et un objet “MUNITION\_REPARATION” de son inventaire à chaque utilisation. Plusieurs munitions existe et elles sont choisie à chaque attaque.

**EX\_GAMEPLAY\_01005: Poser un explosif**

Une explosion se produit et fait perdre de l’énergie sur toutes les structures d’un portail ennemie sélectionné.

ATTENTION, même les structures alliées sont touchées.

Une réparation consomme un certain montant d’énergie du joueur et un objet “MUNITION\_EXPLOSIF” de son inventaire à chaque utilisation.

**EX\_GAMEPLAY\_01006: Faire une Onde Magnétique**

Une explosion se produit et détruit toutes les clés portées par les autres joueurs ennemies dans le rayon d’action de l’utilisateur.

**EX\_GAMEPLAY\_01007: Voler**

Il est possible de voler un objet lorsqu’on est à proximité d’un échange entre deux autres utilisateurs avec un % de réussite, qui dépendra de nos points de compétences dans l’arbre “Piratage”.

**EX\_GAMEPLAY\_01008: Créer un lien entre deux portails**

Après avoir sélectionner cette action, le joueur doit sélectionner une clef.

Si les conditions de création de liens sont valides, un lien se crée entre le portail avec lequel interagie le joueur et le portail lié à la clef sélectionnée précédemment. La clef est alors consommée.

**EX\_GAMEPLAY\_01009: Soutenir un portail**

Si un ou plusieurs éléments alliés d’un portail se font attaquer et que le joueur possède la clef du dit portail, l’utilisateur peut entreprendre une action de soutien qui rend un certain nombre d'énergie à la structure attaquée. Cette action ne consomme pas la clef mais draine une certaine quantité d'énergie de l’utilisateur.

**EX\_GAMEPLAY\_01010: Activer/Désactiver invisibilité**

Un bouton permet d’activer ou non l’invisibilité. Celui-ci, si activé, tente d’annuler une attaque lancée contre le joueur avec un degré de réussite de X%.

Aucune énergie n’est utilisée mais un consommable type “DEF” est consommé à chaque déclenchement.

**EX\_GAMEPLAY\_01010: Utiliser un virus**

L’utilisation d’un virus cible un portail allié. Il détruit tous les liens attachés à ce portail. Cela consomme de l'énergie et un objet de type virus.

**EX\_GAMEPLAY\_01011: Récupération d’une amélioration ennemie**

Permet de voler l’amélioration ciblée d’un portail.

**EX\_GAMEPLAY\_01012: Echanger**

L’utilisateur donne un objet sélectionné à un autre joueur allié.

**EX\_GAMEPLAY\_02: Objet**

**J‘en suis là**

Les objets sont stockés dans l’inventaire du joueur.

Ils sont obtenus en piratant un portail et sont échangeables avec un autre joueur.

**EX\_GAMEPLAY\_02001: Consommable**

Un consommable est un objet qui permet l’action à laquelle il est relié. Par exemple un objet MUNITION\_ATTAQUE permet de faire une action d’attaque et est consommer à l’utilisation.

Les consommables ont 3 niveaux de rareté qui détermine leurs puissance.

**EX\_GAMEPLAY\_02002: Clef**

Est lié à un portail qu’elle représente. Elle permet de créer des lien et de soutenir un portail. Un joueur ne peut porter qu'une seul clef d'un même portail. Les clefs ne compte pas dans l'inventaire.

**EX\_GAMEPLAY\_02003: Structure**

Les structures ont un nombre de point de vie appelée jauge d'énergie (représenté en pourcentage) .

Celle -ci a un maximum(100%) et quand elle est égale à 0% , la structure est automatiquement détruite.

Tout structure a un niveau représentant sa puissance.

Leurs jauge d'énergie est : 100+Niv\*10

**EX\_GAMEPLAY\_0200301: Résonateur**

Élément clef du jeu, le résonateur détermine à la fois l’appartenance à une équipe d’un portail mais aussi de son niveau.

Un résonateur est liée à un joueur.

Le niveau d’un résonateur est de 1 à 8.

**EX\_GAMEPLAY\_0200302: Amelioration**

Une amélioration est lier à un portail.

**EX\_GAMEPLAY\_020030201: Bouclier**

Le bouclier permet d’augmenter la jauge d’énergie de tout les structures allié du portail auquel ils sont attacher.

**EX\_GAMEPLAY\_020030202: Tourelle**

La tourelle effectue une attaque contre tout ennemi effectuant une action liée au portail auquel il est attaché.

Pour chaque action, il effectue une attaque et fait perdre de l’énergie à sa cible.

**EX\_GAMEPLAY\_020030203: Renfort Lien**

Cette amélioration augmente la porté de lien du portail dont il est attacher d’un certain %.

**EX\_GAMEPLAY\_020030204: MultiPiratage**

Cette amélioration augmente le nombre de piratage maximum que peut effectuer un utilisateur sur le portail toutes les 4h.

**EX\_GAMEPLAY\_03: Portail**

**EX\_GAMEPLAY\_03001: Appartenance à une équipe.**

Un portail appartient à l'équipe qui contrôle le cumule de niveau le plus élevée de résonateurs liés à ce portail. Si le niveau est égale, le portail devient neutre.

**EX\_GAMEPLAY\_03002:Niveau d’un portail.**

Le niveau d’un portail est égale à la moyenne de tout les résonateurs alliée liés à ce portail.

**EX\_GAMEPLAY\_03003: Porté d’un portail.**

La porté d’un portail est la distance à laquelle il peut créer un lien avec un autre portail. Cette distance varie avec le niveau du portail (100+Niv\*12) et les amélioration qui lui sont attacher.

**EX\_GAMEPLAY\_03004: Capacité d’un portail**

Un portail ne peut recevoir que 8 résonateur et 4 amélioration maximum.

**EX\_GAMEPLAY\_03005: Portail Neutre**

Un portail qui devient neutre garde tout les améliorations qu’elle possède mais elles sont désactivées. Elle n’agissent plus (pas de défense , bonus ect) tant que le portail ne redevient pas à une équipe.

**EX\_GAMEPLAY\_04: Lien & Territoire**

**EX\_GAMEPLAY\_04001: Lien**

Un lien relie deux portail et appartenant à une équipe. Il permet la création d’un territoire celons certain condition. Un lien peut servir à créer plusieurs territoire (limité mathématiquement à deux maximum).

**EX\_GAMEPLAY\_0400101: Condition de création de lien**

Un lien est créer lorsque l’action “Créer un lien” est utiliser.

Le lien ne doit pas couper un autre lien & territoire, ami ou ennemi, pour être créer. De plus la porté des deux portail cumulé est utiliser pour savoir si la distance maximal est réspécter.

**EX\_GAMEPLAY\_0400102: Destruction d’un lien**

Un portail qui change d'équipe détruit tous les liens qui lui sont attacher.

Les liens peut aussi être détruire par un virus.

**EX\_GAMEPLAY\_0400102: Appartenance à une équipe.**

Un lien appartient à l’équipe qui posséde les 2 portails qui le compose. On rappelle qu’un lien est détruit si un portail rellié change d’équipe.

**EX\_GAMEPLAY\_04002: Territoire**

Aire de terrain posséder par une équipe.

**EX\_GAMEPLAY\_0400201: Condition de création de Territoire**

Un territoire ce créer automatiquement quand 3 portails sont reliés par des liens en un triangle et qu’aucun lien ou territoire n’existe à l’intérieur de ce triangle.

**EX\_GAMEPLAY\_0400202: Condition de destruction d’un territoire**

Un territoire est détruit quand un de ses liens est détruit.

**EX\_GAMEPLAY\_0400203: Appartenance d’un territoire.**

Un territoire appartient à l’équipe possédant les 3 liens qui le compose.

**EX\_GAMEPLAY\_0400204: Effet du territoire sur le joueur**

Les territoires affectent les joueurs à l'intérieur de leurs zone.

**EX\_GAMEPLAY\_040020401: Effet sur un allié**

Récupération d'énergie plus rapide.

**EX\_GAMEPLAY\_040020402: Effet sur un ennemie**

Baisse de la jauge d'énergie au fur et a mesure du temps.

**EX\_GAMEPLAY\_05: Joueur**

L’utilisateur à plusieurs propriété qui le définie.

**EX\_GAMEPLAY\_05001: Rayon d’action**

Le rayon d’action est un périmètre autour de l’utilisateur qui détermine plusieurs chose. Entre autre il ne peut interagir qu’avec les portails dans son rayon d’action.

**EX\_GAMEPLAY\_05002: Inventaire**

Un joueur ne peut porter qu’un nombre limité d’objets, exception des clefs de portail. Ces objets sont stockés dans l’inventaire.

**EX\_GAMEPLAY\_05003: Niveau**

Le joueur à un niveau, de 0 à 8, qui détermine plusieurs facteur comme la taille de sa jauge d'énergie ou le type d’objet qu’il peut utiliser.

**EX\_GAMEPLAY\_05004: Jauge D'énergie**

Le joueur à une barre d'énergie qui représente sa capacité à faire des actions. Elle baisse en effectuant certaine actions ou au grès des attaques. Voir la section énergie pour savoir comment en récupérer.

**EX\_GAMEPLAY\_05005: Arbre de Compétence**

Le joueur possède des compétence qui améliore ses capacités dans le jeu. Certaine compétence augmente l’impacte de certaine action, d’autre donne la possibilité d’utiliser des objets spéciaux, ect.

Ces compétences sont représentés par un arbre.

**EX\_GAMEPLAY\_0500501: Point de compétence**

Le joueur possède des points de compétence qu’il cumule. Un point de compétence est soit Libre soit dépenser.

**EX\_GAMEPLAY\_050050101: Acquérir un Point de compétence**

Le joueur obtient un point de compétence à chaque fois qu’il monte de niveau pour un total de 8.

**EX\_GAMEPLAY\_0500502: Acquérire une compétence**

On utilise les points de compétence pour acheter une compétence, celle-ci à un coût en fonction de son niveau (coûte 1, 2 ou 3 point). On dépense alors ces points. La plupart des compétence on un pré-requis pour les obtenir.

**EX\_GAMEPLAY\_0500503: Changer de compétences // Reset Comp**

Il est possible de libérer tout ses points de compétences (en perdant les compétences anciennement acheter) pour les redistribuer. Cette action ne peut s’effectuer qu’une fois par semaine.

**EX\_GAMEPLAY\_0500504: Liste compétence**

**EX\_GAMEPLAY\_050050401: Amélioration Bouclier (lvl 1)**

Les boucliers poser par le joueur donne un bonus d'énergie 20% plus important. Coûte un point de compétence.

**EX\_GAMEPLAY\_050050402: Amélioration Arme 1 (lvl1)**

Les attaques du joueur font perdre 10% d'énergie de plus. Explosion compris. Coûte un point de compétence.

**EX\_GAMEPLAY\_050050403: Emplacement supplémentaire (lvl1)**

Le joueur possède 10 place de plus dans son inventaire.

Coûte un point de compétence.

**EX\_GAMEPLAY\_050050404: Détecteur autour d’une coordonnée (lvl1)**

Permet de rendre visible une zone défini et fixe sur la map de façon permanente, que ce soit le passage d’ennemi ou autre.

Coûte un point de compétence.

**EX\_GAMEPLAY\_050050405: Technicien de liaison (lvl 2)**

Donne accès à l’amélioration “Renfort de lien”

Soit la possibilité d’acquérir l’objet “Augmenteur de lien” de type structure.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration de Bouclier”.

Ne peut pas être pris en même temps que Réparation

**EX\_GAMEPLAY\_050050406: Réparation (lvl 2)**

Donne la possibilité de réparer des structures alliés via l’action “Réparer” ou via une clef de portail lors d’une attaque.

Soit la possibilité d’acquérir l’objet “Kit de soin” de type consommable.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration de Bouclier”.

Ne peut pas être pris en même temps que Technicien de liaison.

**EX\_GAMEPLAY\_050050407: Invisibilité (lvl 2)**

Donne accés à l’action “activer/désactiver invisibilité”

Soit la possibilité d’acquérir désormais l’objet “brouilleur” de type consommable.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration Arme 1”.

Ne peut pas être pris en même temps que “Amélioration Arme 2”

**EX\_GAMEPLAY\_050050408: Amélioration Arme 2 (lvl 2)** Les attaques du joueur font perdre 40% d’energie en plus. Explosion compris. Remplace l’amelioration 1.

Dévoile l’objet munition amélioré de type consommable.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration Arme 1”.

Ne peut pas être pris en même temps que “Invisibilité”.

**EX\_GAMEPLAY\_050050409: Vol d’Amélioration ennemie (lvl 2)**

Donne l’accés à l’action “Vole d’amélioration”.

Dévoile un objet nommé “détourneur” de type consommable qui s’il est présent dans l’inventaire active l’interaction avec les améliorations ennemis dans le mode pirater un portail.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration d’emplacement”.

Ne peut pas être pris en même temps que”Voler un échange”

**EX\_GAMEPLAY\_050050410: Voler un échange (lvl 2)**

Permet l’acquisition d’un nouvelle objet de type consommable nommé “PC” qui s’il est activé récupère un objet s’il y échange ennemi dans le champs du joueur.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amélioration d’emplacement”.

Ne peut pas être pris en même temps que “vol d’amelioration ennemie”

**EX\_GAMEPLAY\_050050411: Sonar disponible (lvl 2)**

Dévoile l’objet sonar de type consommable permettant de rendre visible les ennemis présents dans le champs d’un joueur pendant un certain temps.

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Detecteur”.

Ne peut pas être pris en même temps que “Caméra”

**EX\_GAMEPLAY\_050050412: Caméra pour Portail disponible (lvl2)**

Donne la possiblité de poser une caméra sur un portail

et donc d’y voir tous les ennemis présents dans son champ d’énergie

Coûte deux point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Detecteur”.

Ne peut pas être pris en même temps que “Sonar”

**EX\_GAMEPLAY\_050050413: Tourelle améliorée (lvl 3)**

Donne la possibilité de poser les “Tourelle Expérimental”, meilleurs tourelle du jeu.

Coûte trois point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Technicien de liaison” ou “Réparation”.

**EX\_GAMEPLAY\_050050414: Explosif disponible (lvl 3)**

Donne l’action “Poser une bombe”.

Permet la possibilité d’utiliser un consommable nommé “explosif” s’il est récupéré par la suite.

Coûte trois point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Amelioration arme 1” ou “Invisibilité”.

**EX\_GAMEPLAY\_050050415: Multipiratage disponible (lvl 3)**

Donne la possiblité de poser l’amélioration “MultiPiratage”.

Coûte trois point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Vol d'amélioration” ou “Vol échange”.

**EX\_GAMEPLAY\_050050416: Drones disponible (lvl 3)**

Donne la possiblité de poser un “drones”

Coûte trois point de compétence.

Obligation d’avoir déjà “Sonar” ou “Camera”.

**EX\_GAMEPLAY\_0500301: Gagner un niveau**

L’utilisateur gagne un niveau quand sont montant d'expérience atteint le palier donner. Ce palier est différent celons le niveau:

Niv0: Niv1: D Niv2: C Niv3: C+ Niv4: B

Niv5: B+ Niv6: A Niv7: A+ Niv8:S

**EX\_GAMEPLAY\_06: Expérience**

L'expérience est une jauge qui représente l’avancement du joueur dans le jeu. Elle permet de faire gagner des niveaux et elle s'arrête lorsque le joueur est niveau 8.

**EX\_GAMEPLAY\_06001: Gagner de l’expérience**

Quand le personnage effectue une action, il gagne de l’expérience. Ce montant est déterminer par l’action elle même. (Voir les actions au cas par cas).*Pour l’instant seul le piratage de portail ennemie en rapporte.*

**EX\_GAMEPLAY\_07: Énergie**

**EX\_GAMEPLAY\_07001: Apparition de point d'énergie**

Des points d'énergie apparaissent aléatoirement sur tout la map au fur et à mesure du temps.

**EX\_GAMEPLAY\_07002:Récupérer de l'énergie.**

Un joueur récupère automatiquement l’énergie présent dans son rayon d’action tant que sa jauge d'énergie n’est pas pleine. Les point d’énergie absorbées ainsi disparaissent.