

Hackathon Bird Office 2018

Fonctionnement	2
Description générale	2
Fonctionnement détaillé	2
Gestion des parties	2
Lancés de dés	3
Gestion des personnages	3
Création d'un personnage	3
Gestion des personnages	4
Combat	4
Système de log	4
Administration du MJ	5
Chat entre joueur et MP	5
Design	5
Interface MJ	5
Interface joueur	6
Interface globale	6
Interface combat	6
Autre information	6
Mot de la fin	6

Fonctionnement

Deux équipes vont s'affronter.

Chaque équipe est composée d'un développeur back sénior, d'un junior et d'un développeur front.

Le tout durera 3h.

Conditions :

- Aucun CMS autorisé
- Accès à internet OK mais pas de plagiat
- Pas de triche ;)
- Vous pouvez récupérer des design / images d'internet
- Frameworks autorisés mais pas de code tout fait

Description générale

Le projet consiste à créer un outil de gestion pour jeu de rôles.

Afin de simplifier les prochaines parties de jeux de rôles, une interface permettra de gérer les différents personnages, leurs caractéristiques (vie, force, pouvoir, accessoires...) ainsi que les combats.

Il y aura deux versions : une pour les joueurs leur permettant de suivre l'évolution de leur personnage et lancer leurs dés. Et une pour le maître du jeu qui pourra donc gérer les personnages, leur donner des objets et les faire combattre.

Il faudra intégrer un système de lancé de dés que les joueurs pourront lancer ainsi que le maître du jeu.

Fonctionnement détaillé

Gestion des parties

Chaque partie doit être sauvegardée pour être continuée un autre jour et ne pas avoir à tout refaire.

On doit pouvoir gérer plusieurs parties en même temps.

Lorsque l'on souhaite créer une nouvelle partie, on doit renseigner le nombre de joueurs et un titre / description pour la partie. On enregistre la date de création et il faudra stocker la durée de la partie totale (si on joue 2h par jours pendant 3 jours, on doit voir afficher une durée de 6h pour la partie).

Lorsque l'on crée une nouvelle partie, on devra renseigner le nom de chaque joueur et celui du maître du jeu.

Lancés de dés

A tout moment, les joueurs et le MJ peuvent lancer un dés. Ils doivent donc y avoir accès rapidement.

Il y a 5 types de dés différents en fonction du nombre de faces : 4, 6, 10, 12, 20 faces.

On doit pouvoir lancer 2 dés en même temps.

Bien entendu, le lancé de dés doit être totalement aléatoire !

Une animation des dés permettra de se mettre plus dans l'ambiance :)

Gestion des personnages

Création d'un personnage

A la création de la nouvelle partie, il faudra renseigner la fiche personnage de chaque joueur.

Un personnage est composé de :

- Nom
- Race
- Sexe
- Métier
- Photo
- Niveau (> 0)
- Expérience (≥ 0)
- Vie (≥ 0)
- Mana (≥ 0)
- Puissance d'attaque (≥ 0)
- Défense (≥ 0)
- Parade (≥ 0)
- Armes (plusieurs possibles) (chaque arme possède un nom et une force : $1D+6$ par exemple)
- Protections (plusieurs possibles) (chaque protection possède un nom et un niveau : $1D+2$ par exemple)
- Objets
- Or (≥ 0)
- Compétences
- Caractéristiques (≥ 0) : force, courage, charisme, adresse, intelligence,
- Niveau de résistance (≥ 0) : à la magie, psychique, physique

A la création, chaque joueur peut remplir les informations suivantes :

- nom
- race
- sexe
- métier
- photo

Le reste est géré par le maître du jeu.

Gestion des personnages

Le maître du jeu aura une version qui lui est propre afin de suivre tous les personnages, de faire des actions dessus.

Durant la partie, les joueurs n'auront qu'une vision de leur personnage sans action possible.

Le MJ pourra alors modifier toutes les valeurs de la fiche personnage (autre que nom, race, sexe, photo et métier).

Pour les collections (armes, protections, objets...) il pourra en ajouter (nom, description) ou en supprimer.

Pour les niveaux, il pourra les faire évoluer comme il le souhaite.

Le MJ aura aussi un écran récapitulant les actions de chaque personnage appelé dashboard. Ce dashboard affichera des statistiques telles que le nombre de monstres tués, le % de kill par rapport au groupe, la répartition de l'or par rapport au groupe, le tout sous forme de graphique (camembert). On affichera aussi un podium affichant les 3 meilleurs joueurs (calculé grâce au nombre de kill, l'expérience, le niveau de vie restant et l'or).

Combat

A n'importe quel moment, le MJ peut faire rencontrer des monstres aux joueurs.

Etant donné que les joueurs peuvent se séparer, il faudra sélectionner quels joueurs font face aux monstres.

Quand le MJ ajoute un monstre, il renseigne les champs suivants :

- Nom
- Description
- Vie (> 0)
- Attaque (> 0)
- Parade (≥ 0)
- Dégât (1D+6 par exemple)
- Courage (≥ 0)
- Protection (≥ 0)

Bien sûr, le MJ peut interagir avec toutes ces valeurs quand il le souhaite.

Et quand un monstre est vaincu (vie ≤ 0), il n'est pas supprimé. C'est le MJ qui le supprime manuellement (les joueurs pouvant fouiller le cadavre).

Il doit être possible de supprimer le monstre à tout moment (en cas de fuite).

Système de log

Sur tous les écrans (MJ et joueurs) et à tout moment, on doit pouvoir lire les différentes actions qui ont eu lieu telles que les résultats des dés, les ajouts d'objets, les modifications de caractéristique des joueurs, les monstres en cours...

On doit pouvoir remonter dans les logs pour accéder aux actions passées.

Les logs sont mis à jour automatiquement sur tous les écrans (joueurs et MP).

Administration du MJ

Le MJ a la possibilité d'ajouter du contenu à la partie, à n'importe quel moment.
Il y a deux types de contenu : visible par tout le monde et visible que par le maître du jeu.
Le MJ peut ajouter du texte ou des images qui seront visibles par tous les joueurs.

Concernant le contenu visible par tous, les joueurs peuvent y accéder de manière rapide depuis leur interface.

L'ajout d'une image ou d'un texte par le MJ doit apparaître dans les logs.

Le MJ pourra aussi gérer les parties enregistrées et supprimer celles existantes (afficher un message de confirmation).

Chat entre joueur et MP

Afin de donner des infos à un joueur en particulier, il faudra créer un chat entre le MP et un joueur en particulier. Chaque joueur pourra aussi poser leur question au MP.

Le chat ne pourra pas fonctionner entre les joueurs, seulement avec le MP.

Ce chat sera accessible à tout moment par les joueurs et le MP.

Le MP pourra passer d'un joueur à un autre facilement (pas de multi fenêtre).

Des notifications sur la tête de chaque joueur permettra de savoir s'il y a des messages non lus.

Il devra être en temps réel !

Interdiction de récupérer un chat déjà développé sur internet !

Design

L'interface doit regrouper les informations suivantes de manière visible.

Interface MJ

- Liste des joueurs avec pour chaque joueur:
 - Nom
 - Niveau / expérience
 - Vie
 - Mana
 - Puissance d'attaque
 - Défense
 - Parade
 - Armes (nom et force)
 - Protections (nom et un niveau)
 - Objets
 - Or

- Liste des compétences
- Caractéristiques : force, courage, charisme, adresse, intelligence,
- Niveau de résistance : à la magie, psychique, physique
- Les indications textuelles propres au MJ (qu'il aura renseigné en amont)
- Un bouton pour envoyer du texte à tous les joueurs
- Le groupe du joueur (on peut regrouper les joueurs par groupe s'ils se séparent)
- Un bouton pour ajouter des monstres

Toutes les informations des joueurs / monstres sont modifiables par le MJ à tout moment.

Interface joueur

- Les messages que le MJ peut envoyer aux joueurs
- Toutes les caractéristiques du joueur

Interface globale

On doit, pour chaque écran, retrouver :

- les logs (toutes les actions du jeu)
- un bouton pour lancer des dés (faut gratter dédé)
- Chat

Interface combat

En combat, l'interface évolue pour faire apparaître les monstres et leurs caractéristiques.

Autre information

Le design doit être soigné ainsi que l'UX afin que des joueurs très occasionnels réussissent à utiliser l'outil.

Il faudrait que l'interface s'adapte aussi bien au écran d'ordinateur portable qu'au tablette.

Le temps de développement étant court, toute la partie concernant le dashboard et les graphiques n'est pas à faire.

Les versions mobiles ne sont pas à gérer.

Mot de la fin

N'oubliez pas que ce projet est un exercice de rapidité et surtout de gestion de projet, vous devez bien vous répartir les tâches et travailler de concert.

Concernant la notation, le premier groupe à tout finir (et fonctionnel) gagne. Si aucun des groupes n'a terminé avant la fin, celui qui aura fait le plus de fonctionnalités gagnera.

Attention, toutes les fonctionnalités ne se valent pas, certaines sont plus importantes / complexes que d'autres (nécessaire au fonctionnement de l'outil).

Soyez fairplay et surtout pas mauvais joueur !

Je vous souhaite bon courage !