

BERGERON-HOUE, Olivier

BOUDREAULT, Samara

SAVARD, Jérôme

Services de données (AVANCÉ)

420-E50-CH

## **My little RPG**

***L'Unique Voyage du Gardien Céleste : Les Épreuves Éternelles de l'Aventurier Courageux dans  
les Profondeurs des Royaumes Mystiques pour Combattre les Anciens Démons Égarés à  
Travers les Royaumes Fragmentés et les Dimensions Inexplorées dans une Bataille Éternelle  
pour la Souveraineté de l'Univers 2***

Travail présenté à

Pierre-André Savard

Techniques de l'informatique

Cégep de Chicoutimi

2024-08-21

# Table des matières

Présentation de l'API .....	2
Fonctionnalités .....	2
Diagramme de classes .....	3
Changements possibles : .....	5
Liste des appels (Seront les méthodes des controllers) .....	6
Get .....	6
Post .....	6
Put / Patch .....	6
Delete .....	6
Exemple de données [JSON] .....	7

## Présentation de l'API

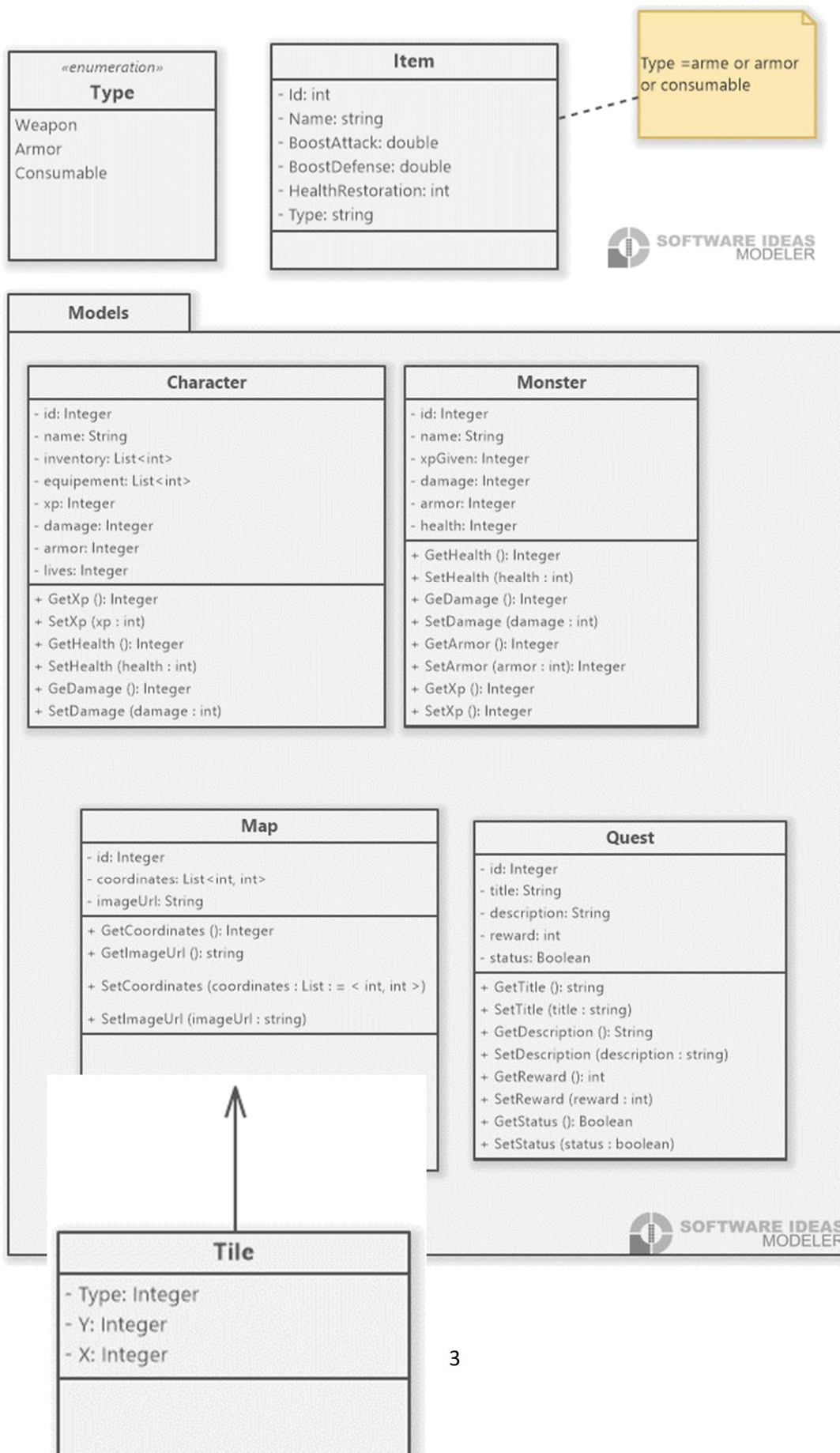
Nous allons créer une API pour notre Jeu de RPG "UVGC2". Elle sera l'intermédiaire entre notre jeu sur Unity et notre base de données. Cette section va décrire les composantes de l'API.

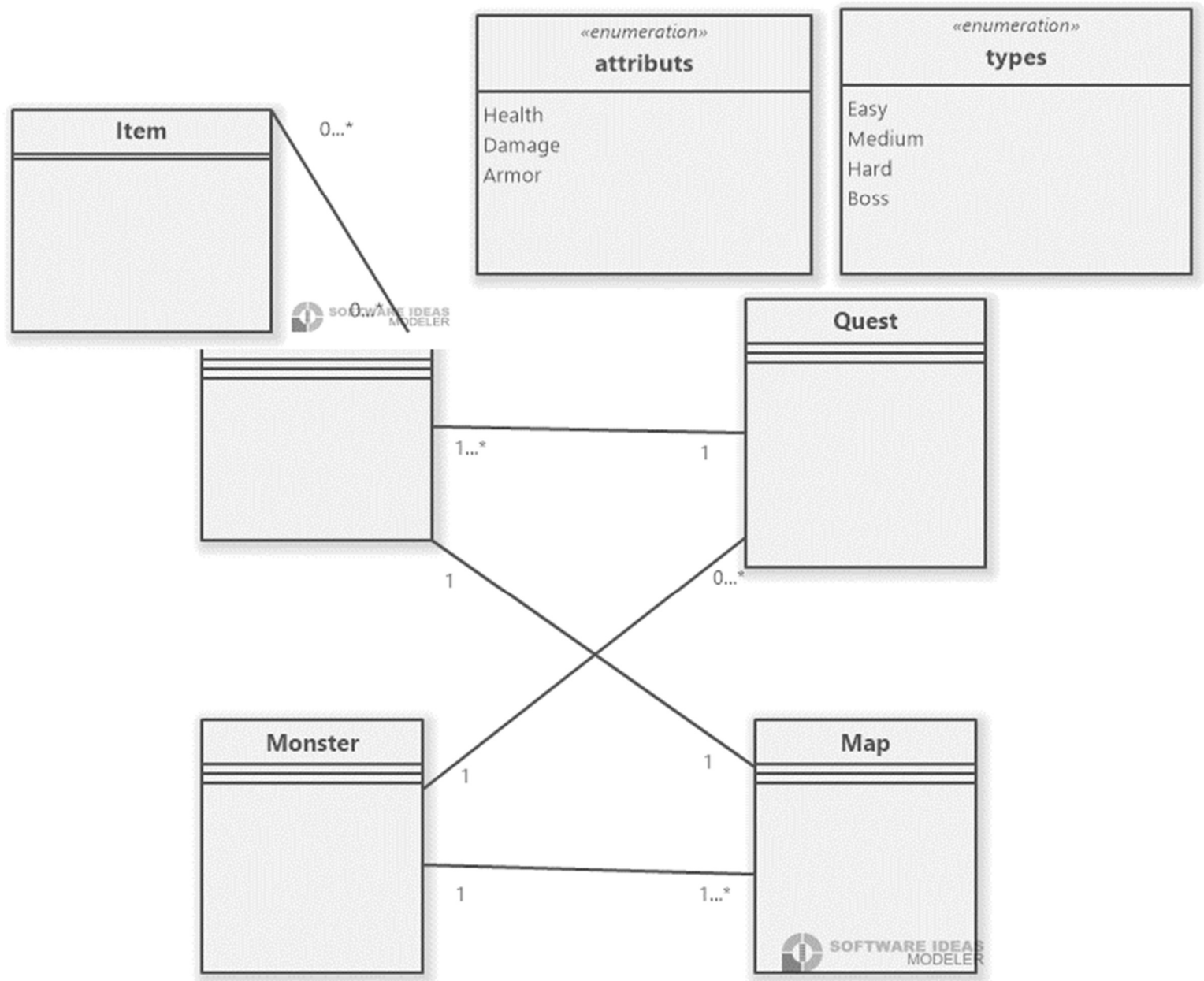
### Fonctionnalités

Cette API va accomplir plusieurs fonctionnalités tel que :

- Obtenir des informations de la base de données
- Modifier des informations de la base de données
- Ajouter des informations à la base de données
- Supprimer des informations de la base de données

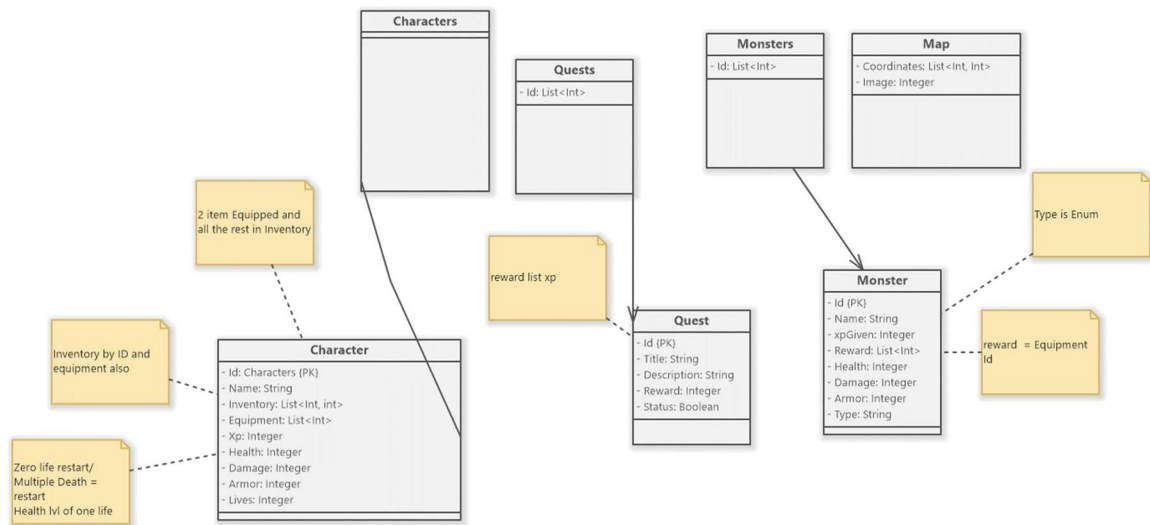
## Diagramme de classes





Modification de la relation monster et quest : monster 0...1 -- 0...\*quest

Changement de type à typeMonstre pour créer un nouvel enum typeItem pour le type d'item



## Changements possibles :

Des classes qui change les attributs et combien d'équipements il peut avoir

## Liste des appels (Seront les méthodes des controllers)

\*Un controller par objet

### Get

- GetCharacter{id}
- GetCharacters
- GetQuest{id}
- GetQuests
- GetMonster{id}
- GetMonsters
- GetMap{id}
- GetMaps
- GetItem{id}
- GetItems
- GetAttribute{id}
- GetAttributes
- GetType{id}
- GetTypes

### Post

- CreateCharacter{id}
- CreateQuest{id}
- CreateMonster{id}
- CreateMap{id}
- CreateItem{id}
- CreateAttribute{id}
- CreateType{id}

### Put / Patch

- UpdateCharacter{id}
- UpdateQuest{id}
- UpdateMonster{id}
- UpdateMap{id}
- UpdateItem{id}
- UpdateAttribute{id}
- UpdateType{id}

### Delete

- DeleteCharacter{id}
- DeleteQuest{id}
- DeleteMonster{id}
- DeleteMap{id}
- DeleteItem{id}
- DeleteAttribute{id}
- DeleteType{id}

## Exemple de données [JSON]

### Easy Monsters

<b>Id</b>	<b>Name</b>	<b>XpGiven</b>	<b>Reward</b>	<b>Health</b>	<b>Damage</b>	<b>Armor</b>	<b>Type</b>
1	Goblin	5	null	20	4	1	Easy
2	Skeleton	6	null	22	4	1	Easy
3	Slime	4	null	18	3	1	Easy
6	Bandit	8	null	20	5	1	Easy
12	Imp	7	null	16	3	1	Easy
16	Giant Rat	6	null	25	5	1	Easy

### Medium Monsters

<b>Id</b>	<b>Name</b>	<b>XpGiven</b>	<b>Reward</b>	<b>Health</b>	<b>Damage</b>	<b>Armor</b>	<b>Type</b>
4	Orc	12	null	35	7	2	Medium
5	Dire Wolf	14	null	30	6	3	Medium
7	Giant Spider	13	null	40	8	2	Medium
8	Dark Mage	10	null	20	4	1	Medium
13	Mummy	12	null	30	5	2	Medium
10	Harpy	14	null	30	7	2	Medium
17	Ogre	14	null	45	9	3	Medium
22	Warg	11	null	30	6	2	Medium
25	Banshee	14	null	30	6	2	Medium
30	Gorgon	16	null	35	7	3	Hard

### Hard Monsters

<b>Id</b>	<b>Name</b>	<b>XpGiven</b>	<b>Reward</b>	<b>Health</b>	<b>Damage</b>	<b>Armor</b>	<b>Type</b>
9	Troll	20	null	45	9	4	Hard
11	Wraith	18	null	35	7	3	Hard
14	Chimera	22	null	50	11	3	Hard
15	Vampire	20	null	40	8	3	Hard

### Json

Le fichier Json est inclus dans le .zip.