

Cahier des charges pour l'application de gestion de recettes présentes dans Don't Starve

Livrable 1 Cahier des charges

Dans le cadre du cours de
Applications hypermédias
420-296-SH

Date de remise du livrable:
13 novembre 2020

Membres de l'équipe:

Émile Loïselle
Yannick Plourde
Jérôme Nadeau

Cégep de Sherbrooke
A2

Introduction au projet

Dans le cadre du cours, notre équipe a opté pour une application de gestion. Il s'agit ici de la gestion d'un inventaire concret. Nous allons développer une application qui permet de proposer et consulter des recettes de cuisine pour un jeu vidéo déjà connu. En effet, les joueurs de *Don't Starve* pourront consulter notre produit afin de consulter les recettes qui peuvent être accomplies à partir de leur inventaire actuel. L'application sera en mesure de filtrer sa base de données afin d'afficher les diverses recettes qui peuvent être effectuées immédiatement selon les ingrédients présents dans l'inventaire de l'utilisateur. En somme, l'application est un outil indispensable pour guider un joueur dans un aspect précis de l'univers complexe de *Don't Starve*.

Nom du projet: Cooked Kraken

Membres de l'équipe:

- Jérôme Nadeau
- Émile Loïselle
- Yannick Plourde

Besoin à combler

Don't Starve est un jeu de survie qui demande beaucoup de connaissances. Les développeurs ont intentionnellement créé un univers complexe sans fournir de guide au joueur afin de lui permettre de vivre sa propre expérience et de découvrir les diverses fonctionnalités du jeu par lui-même. Par contre, il est difficile d'apprendre par soi-même toutes les mécaniques présentes et de les connaître au bout de ses doigts. C'est pour cette raison que nous avons décidé d'offrir un petit coup de pouce à la communauté en développant une application qui couvre une mécanique complexe où il est facile de se perdre en cours de route. L'application permet de proposer diverses recettes qui sont possible de cuisiner dans le *crock pot* (item du jeu qui permet de cuisiner) selon les ingrédients présents dans l'inventaire du joueur. Il ne s'agit pas ici d'un guide afin de guider le joueur dans le processus de cuisiner, mais bien de proposer des recettes qui peuvent être effectuées. Il est aussi possible de consulter la liste de toutes les recettes afin de trouver celle qui est la plus intéressante selon la situation. Nous allons donc considérer que le joueur a les connaissances requises pour cuisiner. Avec cet outil en main, les joueurs seront en mesure d'apprendre les plats possibles ainsi que de trouver celles dont ils ont besoin.

Objectif du projet

L'objectif principal de notre projet est de fournir un outil efficace et facile à consulter pour la communauté de *Don't Starve*. L'application permet à l'utilisateur de consulter la liste de toutes les recettes présentes dans le jeu afin de s'informer sur les ingrédients nécessaires à la réalisation du plat.

Pour notre application, nous avons définis les **fonctionnalités suivantes** :

- Authentification
 - Accepter en *input* les ingrédients que possède le joueur
 - Filtrer les recettes afin d'afficher ceux qui sont possibles d'être réalisées selon les ingrédients reçus
 - Permettre d'ajouter une recette en favoris pour faciliter la consultation
- Gestion des utilisateurs(utilisateur, administrateur)
- Afficher la liste de toutes les recettes
 - Filtrer les recettes en ordre de statistiques
- Permettre l'ajout de nouvelles recettes (Administrateur seulement)
- Permettre l'ajout de nouveaux ingrédients (Administrateur seulement)
- Synchroniser l'application aux serveurs du jeu afin d'être notifié lors d'une mise à jour du jeu (fonctionnalité optionnelle si le temps le permet)
- Permettre de récupérer la liste des recettes par d'autre services (tel que wikis)

Applications comparables

Don't Starve Wiki : https://dontstarve.fandom.com/wiki/Don%27t_Starve_Wiki

Pile technologique

- **Base de données:** MariaDB
- **Backend:** TypeScript afin de permettre la création automatique de fichiers JavaScript
- **Frontend:** Framework Bootstrap pour un affichage professionnel

Critères d'évaluation

- **Incontournables**
 - **Concept d'authentification et droit d'accès:** User et admin
 - **Concept de API et AJAX:** Requêtes GET et POST (API)
 - **Utiliser une librairie CSS:** Bootstrap
- **Optionnels:**
 - **Veilles technos:** Typescript

Hébergeur choisi

- **Raspberry Pi à Émile (possibilité d'être en ligne 24/24)**
 - **Backup sur "DigitalOcean" si problèmes techniques**

Échéancier complet du projet

Lien vers le Trello pour l'échéancier:

<https://trello.com/invite/b/cRda5YgE/7321f7e6daea46ac1db189fc79e6f4f1/dont-starve>

[illegible]