

Cahier des charges – Site PvP Wuthering Waves

1. Contexte et objectif du projet

Le projet consiste à développer un **site web exécutable en local** permettant d'organiser des matchs **PvP théoriques** entre joueurs du jeu *Wuthering Waves*, basés sur les modes **endgame** (WhiWa, Tower of Adversity – ToA).

Le site devra permettre : - La **gestion des box de personnages** des joueurs - Le **calcul automatique de points de box** selon des règles configurables - Une **phase de draft compétitive** avec bans, picks et équilibrage - Une **interaction fluide, dynamique et intuitive**

Le site sera utilisé dans un premier temps **hors ligne**, directement depuis un navigateur web (HTML/CSS/JavaScript uniquement).

2. Périmètre technique

Technologies imposées

- **HTML5** : structure des pages
- **CSS3** : mise en forme et animations
- **JavaScript (vanilla)** : logique métier, interactions, calculs
- Exécution **100 % locale** (pas de serveur, pas de base de données)

Contraintes

- Compatible avec les navigateurs modernes (Chrome, Firefox)
 - Fonctionnement sans connexion Internet
 - Données persistées via **fichiers Excel (.xlsx)**
-

3. Utilisateurs cibles

- Joueurs de *Wuthering Waves* souhaitant comparer leurs box
 - Joueurs compétitifs cherchant à organiser des PvP équilibrés
 - Utilisation typique : 2 joueurs
-

4. Architecture fonctionnelle globale

Le site est composé de **3 interfaces principales** :

1. **Interface de configuration du PvP**

2. Interface de gestion des box (personnages)

3. Interface de draft (bans & picks)

La navigation entre ces interfaces doit être fluide (boutons, étapes).

5. Interface 1 – Configuration du PvP

Objectif

Permettre aux joueurs de définir les règles du PvP avant la draft.

Fonctionnalités

5.1 Paramètres généraux

- Sélection du **mode de jeu** :
 - WhiWa
 - Tower of Adversity (ToA)
- Saisie des **noms des joueurs** (Joueur 1 / Joueur 2)

5.2 Paramètres de bans

- Nombre de bans **Phase 1** (avant la draft)
- Nombre de bans **Phase 2** (après 3 picks par joueur)
- Ces valeurs sont **configurables manuellement**

5.3 Points de box

- Affichage du **total de points de box** de chaque joueur (calculé automatiquement)
- Calcul dépendant :
 - Du mode de jeu
 - Des personnages possédés
 - De leur rareté
 - De leur nombre de séquences

5.4 Bans d'équilibrage

- Calcul automatique de la **différence de points de box**
- Attribution automatique de **0 à 4 bans supplémentaires** au joueur ayant le moins de points
- Possibilité de :
 - Voir le nombre de bans d'équilibrage
 - Choisir directement les personnages bannis via ces bans

6. Interface 2 – Gestion des box des joueurs

Objectif

Permettre aux joueurs de saisir, sauvegarder et recharger leur box.

6.1 Saisie manuelle des personnages

Pour chaque joueur : - Liste complète des personnages disponibles dans *Wuthering Waves* - Pour chaque personnage : - Case à cocher : personnage possédé (oui/non) - Nombre de séquences (0 à max défini)

6.2 Système de points par personnage

Chaque personnage possède un nombre de points dépendant : - De sa **rareté** - De son **nombre de séquences** - Du **mode de jeu sélectionné**

Les règles de calcul devront être : - Centralisées dans un module JS - Facilement modifiables par le développeur

6.3 Calcul automatique

- Calcul en temps réel :
- Points par personnage
- Total des points de box

6.4 Sauvegarde des données

- Bouton **Exporter la box**
- Génération d'un fichier **Excel (.xlsx)** contenant :
- Nom du joueur
- Liste des personnages
- Possession
- Nombre de séquences

6.5 Chargement des données

- Bouton **Importer une box**
- Lecture d'un fichier Excel existant
- Remplissage automatique de l'interface

7. Interface 3 – Phase de draft (bans & picks)

Objectif

Simuler une draft PvP compétitive avec règles strictes.

7.1 Règles générales

- Chaque joueur doit sélectionner **6 personnages**
- Ces 6 personnages forment :
- 2 équipes de 3 personnages

7.2 Phase de bans – Phase 1

- Déclenchée avant tout pick
- Nombre de bans défini dans la configuration
- Règles :
- Un personnage banni ne peut plus être sélectionné

7.3 Phase de picks – Partie 1

- Sélection alternée des personnages
- Règles strictes :
- Un personnage ne peut être choisi que par un seul joueur
- Un joueur ne peut pas choisir deux fois le même personnage
- Chaque joueur choisit **3 personnages**

7.4 Phase de bans – Phase 2

- Déclenchée après les 3 premiers picks
- Nombre de bans défini dans la configuration
- Application des mêmes règles que la phase 1

7.5 Bans d'équilibrage

- Exclusivement pour le joueur avec le moins de points de box
- Nombre de bans : 0 à 4
- Ces bans peuvent être :
- Appliqués automatiquement
- Ou choisis manuellement par le joueur

7.6 Phase de picks – Partie finale

- Chaque joueur sélectionne ses **3 derniers personnages**

8. Interface utilisateur – Draft dynamique

Objectif visuel

La page de draft doit proposer un **visuel proche d'une interface de draft compétitive moderne**, similaire à celle présentée sur l'image de référence n°1 (interface type draft Genshin/ASPIGG), afin de renforcer l'immersion et la lisibilité.

8.1 Structure générale de l'écran

- Écran divisé horizontalement :
- **Joueur 1** en haut
- **Joueur 2** en bas
- Zone centrale dédiée à :
 - L'état actuel de la phase (Ban / Pick)
 - Le tour en cours
 - Un éventuel timer (optionnel mais recommandé)

8.2 Affichage des personnages

- Tous les personnages disponibles sont affichés sous forme de **cartes visuelles** :
- Image du personnage (image associée via le code)
- Badge ou indicateur du nombre de séquences
- Badge indiquant le coût en points (si pertinent en draft)
- Chaque personnage doit pouvoir avoir les états suivants :
 - Disponible
 - Banni (icône d'interdiction + grisé)
 - Pick Joueur 1
 - Pick Joueur 2

8.3 Zone de bans

Pour chaque joueur : - Une rangée dédiée affichant : - Les bans de la phase 1 - Les bans de la phase 2 - Les bans d'équilibrage (distingués visuellement)

- Les bans doivent être représentés par :
- L'image du personnage
- Une icône "interdit"

8.4 Zone de picks

Pour chaque joueur : - Une zone affichant clairement : - Les 6 personnages sélectionnés - La séparation visuelle entre les deux équipes de 3 personnages

- Les picks doivent apparaître avec une animation légère (fade / slide)

8.5 Interactions

- Clic sur un personnage :
- Action de ban ou de pick selon la phase active
- Désactivation automatique :
- Personnages bannis
- Personnages déjà pick
- Feedback visuel immédiat :
- Surbrillance du joueur actif
- Indication claire de l'action attendue ("Choisissez un ban", "Choisissez un pick")

8.6 Contraintes UX

- Interface utilisable sur écran 16:9
- Police lisible, contrastes élevés
- Couleurs différenciant clairement les deux joueurs

9. Écran final – Résultat du PvP

Objectif visuel

L'écran final doit être **visuellement proche de l'image de référence n°2**, avec une mise en scène claire du face-à-face entre les deux joueurs.

9.1 Structure de l'écran

- Écran divisé en deux parties :
- **Joueur 1** (haut)
- **Joueur 2** (bas)
- Zone centrale avec un visuel "VS"

9.2 Affichage des équipes

Pour chaque joueur : - Affichage des **6 personnages sélectionnés** sous forme de grandes cartes -
Séparation claire en : - Équipe A (3 perso) - Équipe B (3 perso)

- Chaque carte affiche :
- Image du personnage
- Nombre de séquences

9.3 Informations récapitulatives

- Nom du joueur
- Total de points de box
- Liste complète des bans appliqués

9.4 Actions disponibles

- Bouton "Rejouer" :
 - Relance une nouvelle draft avec la même configuration
- Bouton "Quitter" :
 - Retour à l'écran de configuration

10. Structure de données (recommandation)

- Objet Joueur
- Objet Personnage
- Objet Draft
- Objet Configuration

Données manipulées uniquement côté client (JS).

11. Évolutions futures (hors périmètre)

- Mode en ligne (multijoueur distant)
- Sauvegarde cloud
- Historique des drafts
- Support de nouveaux modes de jeu

12. Critères de réussite

- Le site fonctionne entièrement hors ligne

- La draft respecte toutes les règles définies
 - Les données Excel sont fiables et réutilisables
 - L'interface est fluide, claire et sans bugs bloquants
-

Ce cahier des charges doit permettre à un développeur web de produire le site sans ambiguïté fonctionnelle ou technique.