Le but de ce projet est de simuler le fonctionnement d’un cyberespace.

Le cyberespace est organisé en Zones de services :

* La Zone « Gamers », où l’on se retrouve pour jouer à des jeux en réseau
* La zone « Mélomanes » où se retrouvent les passionnés de musique, qui veulent retranscrire des partitions anciennes ou écouter la quatrième symphonie de schumann
* La zone « Barrés », pour ceux qui veulent se détendre autour d’un verre.

En terme d’équipements le cyberespace dispose de :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Ordinateur | Imprimante | Scanner |
| Gamers | 20 |  |  |
| Mélomanes | 5 | 1 | 1 |
| Barrés | 1 |  |  |
| Gérance | 3 | 1 |  |

# Fonctionnement

Pour accéder aux différentes zones il est nécessaire d’avoir des crédits.

A la gérance, on peut acheter des crédits temps pour accéder aux différentes zones.

Le gérant vérifie que le compte du joueur existe et qu’il est suffisamment alimenté.

Il organise la disposition des nouveaux joueurs pour s’assurer que toutes les machines sont utilisées de façon homogène.

Il peut arriver qu’un joueur signale une machine défectueuse, le gérant peut alors mettre la machine en indisponibilité et rediriger le client sur une machine libre.

Une fois par mois, le gérant peut organiser des soirées à thèmes. Au cours de ces soirées les joueurs sont invités à se confronter entre eux sur un jeu. Le gagnant gagne des crédits pour jouer à son jeu favori et une consommation au bar.

Les tournois organisés par le gérant sont planifiés à l’avance car il est nécessaire que les places soient réservées. Les joueurs peuvent s’inscrire à ces tournois jusqu’à 24h avant la date de début.

La planification, ainsi que la gestion des convocations aux soirées est faite dans l’outil de gestion.

# La zone Gamers

Dans cette zone les joueurs peuvent jouer en mode solo ou se lancer des défis.

Quand un tournoi est organisé par un joueur, il ne donne lieu à aucune récompense.

Le créateur du défi précise, le jeu, les conditions de démarrage (si le tournoi est limité en nombre de participants ou doit commencer à une certaine heure (pas plus de 10 minutes)).

Le défi commence quand le nombre de joueur est atteint ou quand l’heure de démarrage est atteinte.

Les gamers ont la possibilité, pendant leur partie de chatter ou de commander une consommation au bar.

Pour commencer une partie l’utilisateur, choisi son jeu dans le catalogue. Il accède par défaut à la liste des jeux pour lequel il a suffisamment de crédit, mais peut consulter les autres jeux, et au besoin acheter des crédits supplémentaires.

Le catalogue est mis à jour par le gestionnaire de la zone.

# La zone « Mélomanes »

Dans cette zone l’utilisateur, peut venir soit retranscrire une partition, et écouter le rendu, soit accéder au jukebox.

Le restranscripteur doit permettre de :

* Acheter une partition
* Créer une partition
* Importer une partition
* Modifier une partition
* Transposer une partition
* Partager une partition avec d’autres utilisateurs
* Jouer une partition

Le jukebox, permet de jouer une œuvre à partir du catalogue.

L’écoute d’une œuvre nécessite d’avoir un certain nombre de crédits

Le mélomane arrive par défaut sur la liste des œuvres pour lesquels il a suffisamment de crédits. Il peut quand même consulter les autres, au cas où il voudrait acheter des crédits supplémentaires auprès de la gérance.

Le catalogue est mis à jour par le gestionnaire de la zone.