

GEN
Projet de semestre
L'auberge des légendes

Rapport intermédiaire

Equipe

Thibaut Loiseau
Romain Mercier
Ioannis Noukakis
Michela Zucca

Table des matières

1. Fonctionnement général de l'applcatif	4
1.2 Descriptif du jeu	4
1.3 Problématiques	5
1.4 Listes des fonctionnalités	5
1.5 Caractéristiques détaillées	7
2. Partage des responsabilités serveur / client	10
3. Cas d'utilisation	11
3.1 Cas d'utilisation initial	11
3.2 Cas d'utilisation – nouvelle planification.....	11
3.3 Scénarios initiales	12
3.3.1 Scénario - Création d'un personnage	12
3.3.2 Scénario – Créer un compte	12
3.3.3 Scénario – Se connecter	12
3.3.4 Scénario – Démarrer un combat	13
3.3.5 Scénario – Combattre.....	13
3.3.6 Scénario – Mettre fin à un combat.....	13
3.3.7 Scénario – Effectuer un signalement	13
3.3.8 Scénario – Bannir une adresse IP	13
3.3.9 Scénario – Ajouter du contenu.....	14
3.3.10 Scénario – Quitter	14
3.4 Scénarios – nouvelle planification.....	14
3.4.1 Scénario – Choisir un personnage	14
3.4.2 Scénario – Créer un compte	14
3.4.3 Scénario – Se connecter	14
3.4.4 démarrer un combat	14
3.24.5 Scénario – Combattre.....	15
3.4.6 Scénario – Mettre fin à un combat.....	15
3.4.7 Scénario – Effectuer un signalement	15
3.4.8 Scénario – Bannir une adresse IP	15
3.4.9 Scénario – Ajouter du contenu.....	15
3.4.10 Scénario – Quitter	15
4. Protocole d'échange client / serveur	16
5. Modèle de domaine	17
5.1 Serveur	17
5.2 Client.....	17

6. Base de données	18
7. Ebauche des interfaces utilisateurs.....	18
8. Rôles des participants au sein du groupe.....	19
9. Plan d'itérations	20
9.1 Plan global	20
9.2 Itération 1 : création d'un personnage	21
9.3 Itération 2 : serveur / base de données	23
9.4 Itération 3 : combat.....	24
9.5 Itération 4 : client, interface graphique	25

1. Fonctionnement général de l'applcatif

1.2 Descriptif du jeu

Imaginez, un monde où tout peut arriver ! Un univers arpenté par les meilleurs guerriers de l'histoire, chacun d'eux s'affrontant dans la gloire du combat ! Mais bien souvent la victoire est rarement due à l'unique héroïsme des combattants mais bien à un subtil mélange de stratégie et de chance. Venez donc recruter et équiper votre champion, préparez-le et envoyez-le affronter vos ennemis !

C'est l'heure du d-d-DUEL!

Ce jeu vidéo simulera des combats "tour par tour" entre le personnage de chaque joueur. La première mission du joueur consistera à la création de son personnage, dans les conditions suivantes :

1. Choix de la race : influencera les statistiques principales du personnage.
 - 1.1 Statistiques principales : les statistiques principales du héros seront utilisées, au travers d'un pourcentage, au calcul des dégâts causés par des attaques, tout comme la résistance contre celle-ci.
2. Choix de la classe : influencera les statistiques secondaires du personnage.
 - 2.1 Statistiques secondaires : le niveau des statistiques secondaires, tout comme les statistiques de bases, seront utilisés dans le calcul des dégâts et de la résistance aux attaques. Elles pourront également débloquent des attaques qui demanderont certains prérequis basés sur les compétences secondaires.
3. Distribution des « points de personnage »
 - 3.1 Le coût : pour augmenter une statistique, le coût pourra varier en fonction des choix de la race et de la classe du personnage. Le prix sera également augmenté en fonction du niveau de la statistique afin de favoriser une distribution des points dans plusieurs compétences.
4. Choix des attaques :
 - 4.1 Attaque principale : chaque personnage pourra choisir une attaque principale, donc de grande puissance. Elle ne sera pas basée sur des prérequis mais toutefois, les différentes caractéristiques du personnage seront prises en compte lors de son utilisation.
 - 4.2 Attaques secondaires : chaque personnage pourra choisir 2 attaques secondaires, donc de puissance faible à moyenne nécessitant des prérequis dans les caractéristiques secondaires.

Ce système de personnage offrira une certaine liberté de personnalisation. Il sera tout autant possible de rester dans des créations ordinaires (Elfe mage) que dans des créations plus originales (Orque mage). Le premier choix offrira comme à son habitude une grande force de frappe mais une fragilité certaine, et le second choix offrira une certaine résistance, mais qui sera compensé par une perte de puissance. Ces choix étant par la suite influencés par la distribution des points de personnage. Dès lors chaque combat deviendra unique, et l'habit ne fera définitivement pas le moine.

Une fois le personnage créé, il sera possible de rejoindre une file d'attente ; dès lors que 2 joueurs seront disponibles, le combat pourra commencer.

Si le temps nous le permet, nous envisagerons éventuellement d'ajouter un mode de combat par équipe.

1.3 Problématiques

La complexité du personnage peut toutefois apporter quelque problématique. Comme l'équilibre entre les différentes combinaisons race/classe. La liberté que l'on offre devra s'accompagner de règles en cas de combat interminable, de contrôle quant à la distribution des points (il ne sera pas possible de faire une répartition qui empêche de sélectionner les 2 attaques secondaires). Evidemment, plus l'on offre de liberté aux joueurs plus on risque de rencontrer des décisions inattendues et problématiques. Notre principal challenge sera donc d'éviter de tomber dans l'un de ces fâcheux cas.

1.4 Listes des fonctionnalités

Fonctionnalité	Description	Contrainte
Création d'un personnage		
Modèle du personnage	Un personnage possède plusieurs caractéristiques de types principale et secondaire	<ul style="list-style-type: none"> - Il y aura au moins 5 caractéristiques principales - Il y aura au moins 10 caractéristiques secondaires - Il y aura un nombre de point disponibles à distribuer dans les caractéristiques
Caractéristiques	Les caractéristiques sont définies par un nombre de point et influenceront les attaques / compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les caractéristiques sont acquises par le personnage - Le nombre de point à répartir dans les caractéristiques est le même pour tous les personnages - Le choix de la race / classe influencera le coût pour augmenter une caractéristique
Choix de la race	La race du personnage influencera les caractéristiques principales	<ul style="list-style-type: none"> - Implémentation d'au moins 5 races - Equilibre entre les races
Choix de la classe	La classe influencera les caractéristiques secondaires	<ul style="list-style-type: none"> - Implémentation d'au moins 8 classes - Equilibre entre les classes
Choix des compétences	Attaques et sorts disponibles pour chaque personnage	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes les compétences sont accessibles à toutes les classes / races - Les compétences sont classées en deux types : principales et secondaires. - Chaque personnage dispose d'une attaque principale - Chaque personnage dispose de trois attaques secondaires - Les compétences coûtent un nombre de point de mana/vigueur - Certaines compétences possèdent un temps de recharge

Système de combat		
Modèle de combat	Tour par tour	<ul style="list-style-type: none"> - Un tour dure au maximum 1 minute - Si un joueur reste inactif plus d'un tour, le combat est stoppé et la victoire revient à son adversaire - Si un joueur ne peut activer aucune capacité durant son tour (pas assez de mana, temps de recharge...) celui-ci prend fin immédiatement
Accéder au combat	Un joueur peut décider de combattre et rejoint une file d'attente	<ul style="list-style-type: none"> - Lorsqu'un joueur rejoint la file d'attente, il est mis en dernière position - Il faut au moins deux joueurs dans la liste pour démarrer un combat
Choix des actions	Actions activées par le joueur durant son tour	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur peut activer l'une de ses capacités de personnage - Le joueur peut abandonner un combat
Fin d'un combat	Un combat se termine lorsqu'un des joueurs gagne	<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur gagne lorsqu'il tue son adversaire - Un joueur gagne lorsque son adversaire est expulsé pour comportement inactif - Un joueur gagne si son adversaire abandonne le combat - Lorsqu'un joueur gagne, il reçoit un point de victoire - Lorsqu'un joueur perd, il reçoit un point de défaite
Client / interface graphique		
Menu de démarrage	Interface permettant au joueur de démarrer le jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Permet au joueur de se connecter au serveur - Permet au joueur de créer un compte - Donne accès au menu principal
Menu principal	Interface principal du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Permet d'accéder à la création d'un personnage - Permet de rejoindre la file d'attente de combat
Interface de création du personnage	Interface de la feuille du personnage	- Un personnage est considéré valide lorsque sa race et sa classe sont choisies, que les points de caractéristiques sont totalement distribués et que ses compétences sont déterminées
Interface de la file d'attente	Salle d'attente	<ul style="list-style-type: none"> - Lorsqu'un joueur rejoint la file d'attente, il doit sélectionner son combattant - Affiche les joueurs en attente - Affiche le personnage sélectionné
Interface de combat	Affichage du combat	<ul style="list-style-type: none"> - Affichage des deux personnages - Affichage des compétences du personnage - Affichage des caractéristiques - Affichage de la durée restant avant la fin du tour - Affichage du joueur actif dans le tour - Affichage du bouton d'abandon

Serveur		
Comptes utilisateurs	Gestion des comptes utilisateurs	<ul style="list-style-type: none"> - Un nom d'utilisateur est unique - Chaque utilisateur possède un mot de passe - Chaque compte est stocké sur le serveur - Chaque compte a le droit de sauvegarder 1 ou 2 personnage - Chaque compte possède des points de victoires et de défaites
Gestion des combats	Calcule le déroulement du combat	<ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs combats peuvent se dérouler en même temps - Un maximum de X combats peuvent se dérouler en parallèle, X dépendant de la capacité du serveur
Protocole de communication	Permet au client et au serveur de communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - Vérification de la version client - Authentification de l'utilisateur - Transmission sans perte des données

1.5 Caractéristiques détaillées

Vous l'aurez compris, les caractéristiques et les points de personnages sont au cœur même du jeu. Ce sont eux qui déterminent l'efficacité des héros au combat.

Race	Avantage	Désavantage
Humain	Aucun	Aucun
Elfe	Agilité +3	Force -1, Constitution -1
Nain	Constitution +2	Agilité -2
Orque	Force +1, Constitution +1	Intelligence -2
Homme poireau	Vigueur / Mana +4	Intelligence -3, Constitution -1
Tauren	Force +3, Constitution +3	Intelligence -3, Agilité -2, Vigueur/ mana -1
Ent	Intelligence +1, Constitution +2	Force -1, Agilité -2
Dryade	Intelligence +3	Constitution -3

Classe	Avantage	Désavantage
Guerrier	Mêlée +1, Bouclier +1, Résistance physique +1	Esquive -1,
Rodeur	Mêlée +1, Projectile +2	Résistance élémentaire -1, Résistance divine -1
Mage	Feu +1, Glace +1, Résistance élémentaire +2	Mêlée -1, Vitesse -1
Prêtre	Divin +2, résistance divine +2	Vitesse -1, Résistance physique -1
Barbare	Mêlée +3, Touché +1, Vitesse +1	Esquive -2, Résistance physique -1
Combattant au fenouil	Projectile +3, Bouclier +1	Touché -1, Résistance élémentaire -1
Illusionniste	Divin +2, Vitesse +2, Résistance divine +1	Projectile -1, Résistance physique -2
Paladin	Résistance physique +1, Divin +1, Bouclier +2	Vitesse -2, Esquive -1

Caractéristique principale	Description	Influence
Force	Puissance physique du personnage	Dégâts physiques de mêlée et de jet.
Intelligence	Force mentale du personnage	Dégâts magiques
Agilité	Habileté du personnage	Chance de toucher, chance d'esquive.
Constitution	Résistance du personnage	Résistances aux dégâts physiques et magiques
Vigueur / Mana	Points d'action du personnage	Nombre de point à disposition / vitesse de rechargement

Caractéristique secondaires	Description	Influence	Dépendant
Mêlée	Capacité à manier les armes de mêlée.	Dégâts physique portés avec une arme de mêlée	Force
Projectiles	Capacité à manier des armes de jet.	Dégâts physiques portés avec une arme de jet.	Force
Bouclier	Capacité à porter un bouclier	Augmente la résistance au coup physique, peut parer une attaque.	Force
Feu	Capacité à contrôler l'élément « feu »	Augmente les dégâts du feu	Intelligence
Glace	Capacité à contrôler l'élément « glace »	Augmente les dégâts de givre	Intelligence
Divin	Capacité à dégager une aura offensive ou défensive	Dégâts / soins périodiques	Intelligence
Esquive	Capacité à éviter un coup physique	Augmente les chances d'éviter une attaque	Agilité
<i>Toucher</i>	<i>Améliore la maniabilité des armes de corps à corps et l'élocution des sorciers.</i>	<i>Augmente les chances qu'un coup touche sa cible</i>	<i>Agilité</i>
Vitesse	Augmente la vitesse de réaction du personnage	Améliore la vitesse de recharge des attaques de mêlées et magiques.	Agilité
Résistance physique	Résistance aux dégâts physiques	Augmente la résistance aux dégâts physiques	Constitution
Résistance Élémentaire	Résistance à la magie élémentaire	Augmente la résistance aux dégâts magiques	Constitution
Résistance divine	Résistance à la magie divine	Augmente la résistance aux dégâts divins	Constitution

Attaque principale	Description	Dégâts calculés sur la base de :
Rage sanguinaire (Violent dégât physique)	Vous entrez dans une rage démesurée. Vous jetez vos armes et tenter d'arracher le tibia de votre adversaire à l'aide de vos dents.	Force
Intervention divine (Violent dégât magique)	Toutes ces années de prières seront enfin récompensées. Les 2 prochaines attaques de votre ennemi se retourneront contre lui-même. Un pantin entre vos mains.	Intelligence
Zenitude (Bouclier)	Plus rien ne peut vous atteindre, vous êtes serein, les oiseaux chantent, le soleil brille...	Agilité
Attaque semi-croustillante		Intelligence négative

Attaques secondaires	Description Type, Taux de dégâts, recharge	Débloqué et effet calculé sur la base de :
Epée	Physique, moyen, moyen.	Force / mêlée
Hache	Physique, fort, lent.	Force / mêlée
Coup de poignard	Physique, faible, rapide.	Force / agilité / manipulation
Couteau de lancé	Physique, dégâts faibles, rapide.	Force / projectile
Arc long	Physique, dégâts fort, lent.	Force / projectile
Flèche empoisonnée	Magique, moyen, lent.	Force / intelligence / aura
Boule de feu	Magique, dégâts fort, lent.	Intelligence / feu
Boule de glace	Magique, moyen, moyen.	Intelligence / glace
Brûlure interne	Magique, faible, périodique (poison)	Intelligence / aura / feu
Soin	Magique, faible-moyen, lent.	Intelligence / aura
...		

Les listes « attaque principale » et « attaque secondaire » sont données à titre illustrative et par conséquent elles sont non-exhaustives. Elles seront implémentées en fonction du temps à disposition.

2. Partage des responsabilités serveur / client

Coté client :

- Envoi d'une demande de création de compte.
- Envoi et réception des informations de l'authentification d'un (mot de passe, information si l'authentification a réussi, etc.).
- Création/suppression/gestion des personnages.
- Réception des informations d'un combat (état des personnages).
- Envoi des décisions de combats au serveur (quelle attaque / compétence) utiliser.

Coté serveur :

- Traitement des demandes de création de compte.
- Traitement des demandes d'authentification.
- Gestion des personnages.
- Traitement des phases de combat et réceptions des choix de combats des utilisateurs.

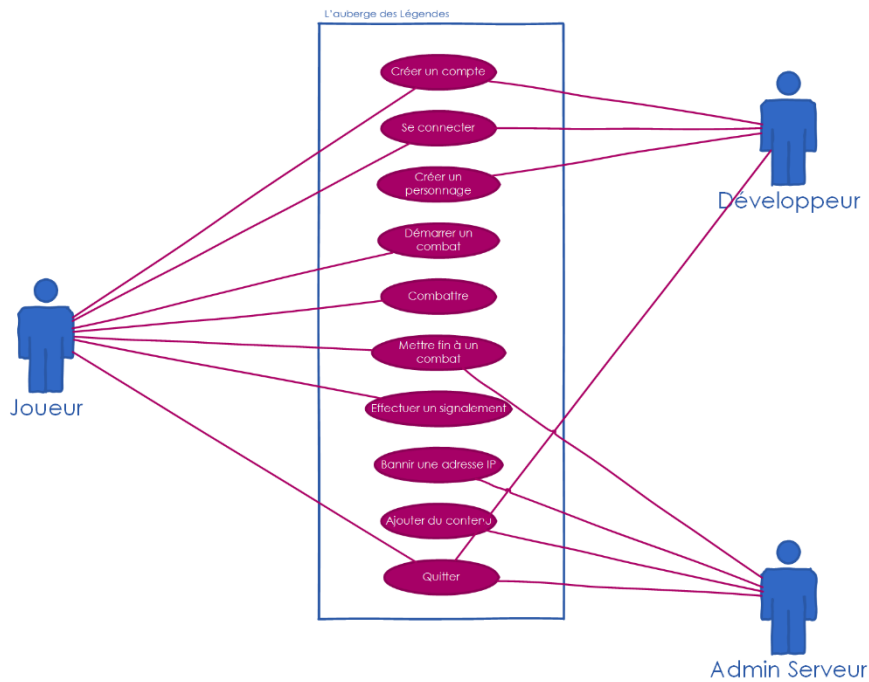
Le lancement du jeu se caractérise par la connections des deux joueurs. Ceux-ci, après avoir sélectionné/créé leur personnage rejoignent (au hasard) une salle de duel. Alors le combat commence.

A tout de rôle, chaque duelliste choisira une compétence à utiliser puis en fonctions de ces choix des dégâts et autres effets seront calculé et appliqué aux personnages des combattants. Quand les points de vie d'un personnage tombent à zéro alors il a perdu la partie.

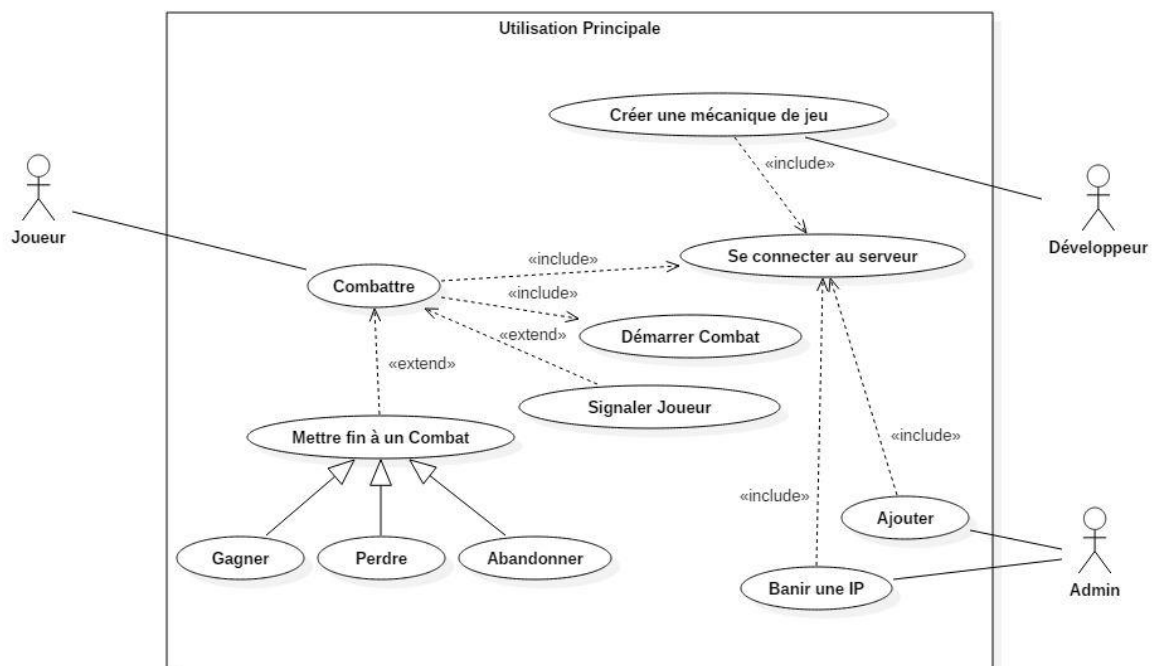
Les joueurs reviennent alors au menu principal et sont libre de quitter l'application, de sélectionner un autre personnage ou de relancer un duel.

3. Cas d'utilisation

3.1 Cas d'utilisation initial



3.2 Cas d'utilisation – nouvelle planification



3.3 Scénarios initiales

3.3.1 Scénario - Création d'un personnage

Scénario principal

1. Un utilisateur demande de créer un personnage
2. Le système lui demande de remplir les caractéristiques du personnage
3. L'utilisateur saisit le nom, prénom, la race et la classe du personnage.
4. Le système crée le personnage

Scénario variante : étape 3, l'utilisateur saisie des informations incomplète

4. Le système propose de compléter les informations manquantes
5. L'utilisateur complète les caractéristiques du personnage
6. Le système crée le personnage

Scénario d'échec : étape 3, l'utilisateur saisie un nom de personnage déjà utilisé

4. Le système propose de modifier le nom et prénom
5. L'utilisateur annule la création du personnage

3.3.2 Scénario – Créer un compte

Scénario principal

Un utilisateur créer un compte

Le système demande les informations relatives au compte

L'utilisateur rentre les informations

Le système créer le compte

L'utilisateur peut se connecter

Scénario d'échec : étape 3, l'utilisateur rentre des informations non valides

Le système refuse la création du compte

3.3.3 Scénario – Se connecter

Scénario principal

1. Un utilisateur veut se connecter à son compte
2. Le système demande les codes d'accès
3. L'utilisateur rentre ses identifiants
4. Le système valide l'accès

Scénario d'échec : étape 3, l'utilisateur rentre des identifiants inconnus

4. Le système refuse l'accès

3.3.4 Scénario – Démarrer un combat

Scénario principal :

1. Un utilisateur demande à rejoindre un combat
2. Le système le place en liste d'attente
3. Un second utilisateur demande à rejoindre un combat
4. Le système lance le combat entre les 2 utilisateurs

Scénario variante : étape 3, il n'y a pas de 2^{ème} joueur

4. Le système conserve l'utilisateur en file d'attente

3.3.5 Scénario – Combattre

Scénario principale :

1. Joueur1 et Joueur2 ont rejoint la zone de combat
2. Le système accorde le premier tour à joueur 1
3. Joueur 1 active une compétence
4. Le système inflige les dégâts de la compétence à joueur 2
5. Le système donne le tour à Joueur2
6. Joueur 2 active une compétence
7. Le système inflige les dégâts de la compétence à joueur 1
8. Le système donne le tour à Joueur1
9. ..

3.3.6 Scénario – Mettre fin à un combat

Scénario principal

1. Prérequis : Joueur1 et Joueur2 jouent une partie
2. Joueur1 active une compétence
3. Le système inflige les dégâts à Joueur2, joueur 2 n'a plus de point de vie
4. Le système annonce la fin du combat
5. Joueur1 a gagné et Joueur2 a perdu

Scénario variante : étape 2 ou similaire, Joueur1 ne répond pas dans le temps imparti du tour

3. Le système met fin au combat, Joueur1 a abandonné
4. Joueur2 gagne et joueur1 perd

Scénario variante : (joueur1 quitte la partie)

Scénario variante : (admin ban joueur1)

3.3.7 Scénario – Effectuer un signalement

Scénario principal

1. Un utilisateur dénonce un autre utilisateur
2. Le système envoi une notification à l'administrateur serveur

3.3.8 Scénario – Bannir une adresse IP

Scénario principal

1. L'administrateur reçoit une notification (signalement joueur)
2. L'administrateur banni une adresse IP
3. Le système conserve l'adresse IP interdite

3.3.9 Scénario – Ajouter du contenu

Scénario principal

1. L'administrateur demande au système de charger un nouveau contenu
2. Le système charge le nouveau contenu

3.3.10 Scénario – Quitter

Scénario principal :

1. Un utilisateur demande de se déconnecter
2. Le système le déconnecte

3.4 Scénarios – nouvelle planification

3.4.1 Scénario – Choisir un personnage

Scénario principal

1. Un utilisateur veut choisir un personnage
2. Le système lui propose une sélection de personnage prédéfinis
3. L'utilisateur choisi le personnage et saisi le nom et prénom du personnage.
4. Le système crée le personnage

3.4.2 Scénario – Créer un compte

Ce scénario a été abandonné

3.4.3 Scénario – Se connecter

Scénario principal

1. Un utilisateur veut se connecter au serveur
2. Le système vérifie que l'IP n'est pas ban
3. L'IP est valide
4. Le système valide l'accès

Scénario d'échec : étape 3, l'IP est dans la liste des bannis

4. Le système refuse l'accès

3.4.4 démarrer un combat

Scénario principal :

1. Un utilisateur demande à rejoindre un combat
2. Le système le place en liste d'attente
3. Un second utilisateur demande à rejoindre un combat
4. Le système lance le combat entre les 2 utilisateurs

Scénario variante : étape 3, il n'y a pas de 2^{ème} joueur

5. Le système conserve l'utilisateur en file d'attente

3.24.5 Scénario – Combattre

Scénario principale :

10. Joueur1 et Joueur2 ont rejoint la zone de combat
11. Le système accorde le premier tour à joueur 1
12. Joueur 1 active une compétence
13. Le système inflige les dégâts de la compétence à joueur 2
14. Le système donne le tour à Joueur2
15. Joueur 2 active une compétence
16. Le système inflige les dégâts de la compétence à joueur 1
17. Le système donne le tour à Joueur1
18. ..

3.4.6 Scénario – Mettre fin à un combat

Scénario principal

6. Prérequis : Joueur1 et Joueur2 jouent une partie
7. Joueur1 active une compétence
8. Le système inflige les dégâts à Joueur2, joueur 2 n'a plus de point de vie
9. Le système annonce la fin du combat
10. Joueur1 a gagné et Joueur2 a perdu

Scénario variante : étape 2 ou similaire, Joueur1 ne répond pas dans le temps imparti du tour

5. Le système met fin au combat, Joueur1 a abandonné
6. Joueur2 gagne et joueur1 perd

Scénario variante : (joueur1 quitte la partie)

Scénario variante : (admin ban joueur1)

3.4.7 Scénario – Effectuer un signalement

Scénario principal

1. Un utilisateur dénonce un autre utilisateur
2. Le système envoi une notification à l'administrateur serveur

3.4.8 Scénario – Bannir une adresse IP

Scénario principal

1. L'administrateur reçoit une notification (signalement joueur)
2. L'administrateur banni une adresse IP
3. Le système conserve l'adresse IP interdite

3.4.9 Scénario – Ajouter du contenu

Scénario principal

3. L'administrateur demande au système de charger un nouveau contenu
4. Le système charge le nouveau contenu

3.4.10 Scénario – Quitter

Scénario principal :

3. Un utilisateur demande de se déconnecter
4. Le système le déconnecte

4. Protocole d'échange client / serveur

Dans les tableaux ci-dessous vous seront décrit toutes les trames envoyées entre le client et le serveur. Ces trames seront représentées sous forme de tableau de byte envoyé à travers le réseau.

Une trame verte représente une trame envoyée par le client vers le serveur et une trame bleue une trame envoyée par le serveur vers le client.

Demande de création de compte

	0x1	Taille nom d'utilisateur	Taille mot de passe	Nom utilisateur	Mot de passe
--	-----	--------------------------	---------------------	-----------------	--------------

	0x1	Réponse
--	-----	---------

Demande d'authentification

	0x2	Taille nom d'utilisateur	Taille mot de passe	Nom utilisateur	Mot de passe
--	-----	--------------------------	---------------------	-----------------	--------------

	0x2	Réponse
--	-----	---------

Création d'un personnage

	0x3	Taille fichier XML	Fichier XML
--	-----	--------------------	-------------

	0x3	Réponse
--	-----	---------

Avoir liste des personnages

	0x4
--	-----

	0x4	Taille fichier XML	Fichier XML
--	-----	--------------------	-------------

Supprimer un personnage

	0x5	Numéro de personnage
--	-----	----------------------

	0x5	Réponse
--	-----	---------

Rejoindre un combat

	0x6
--	-----

	0x6	Numéro de la partie
--	-----	---------------------

Transfert des données du combat

	0x7	Taille fichier XML	Fichier XML
--	-----	--------------------	-------------

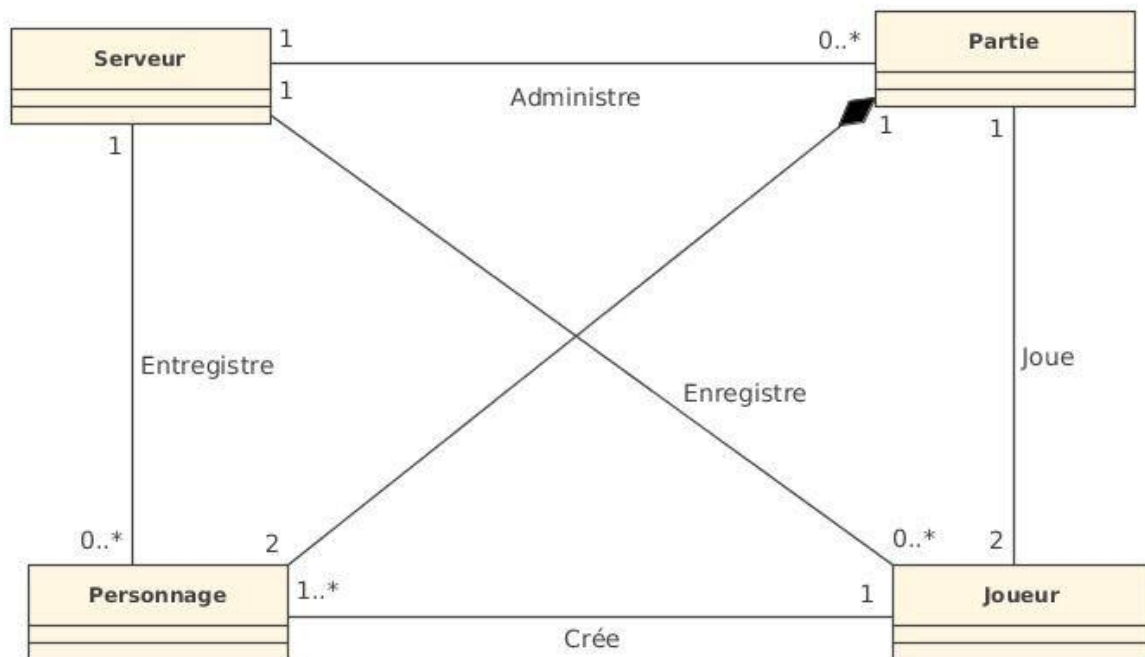
	0x7	Numéro compétence
--	-----	-------------------

Fin du combat

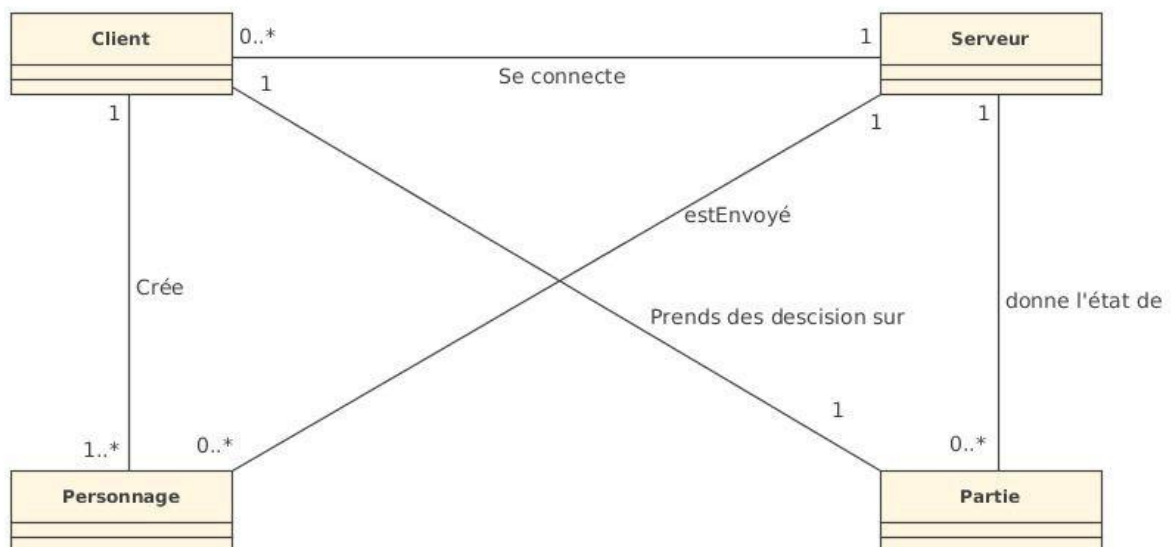
	0x8
--	-----

5. Modèle de domaine

5.1 Serveur

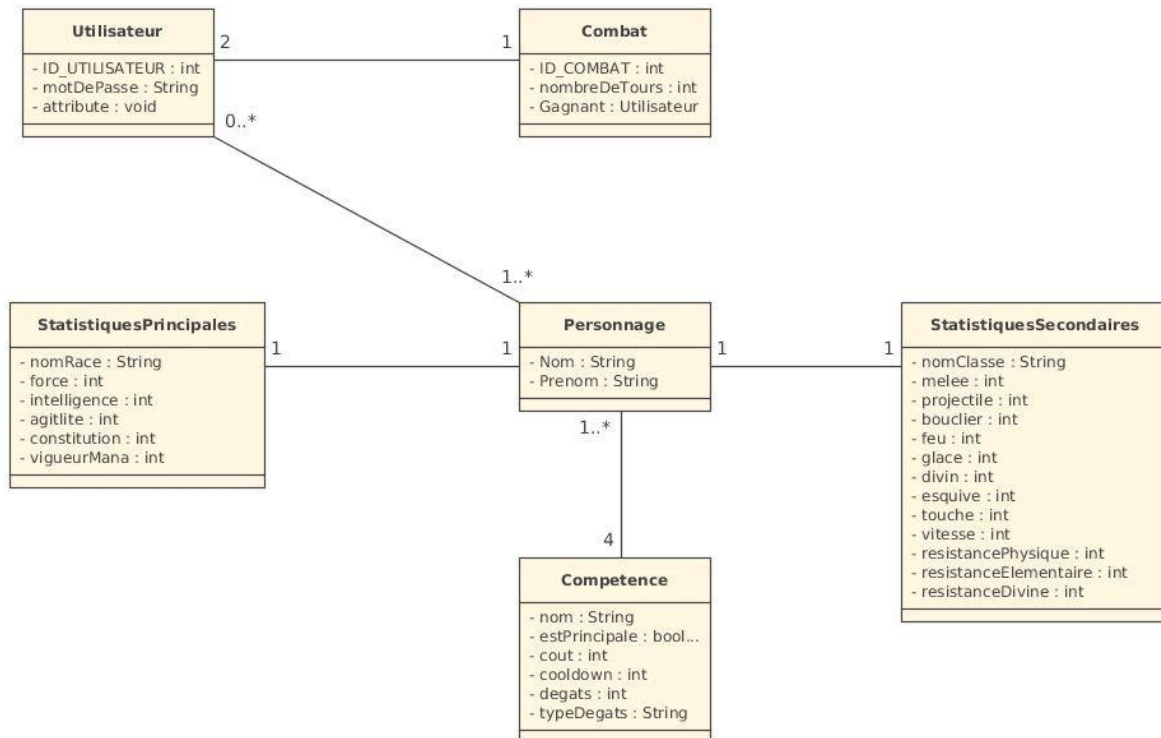


5.2 Client



6. Base de données

Objectif : conserver les informations comptes et personnages.



7. Ebauche des interfaces utilisateurs

Ci-dessous une première ébauche de ce que sera notre interface utilisateur.

```

C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - java Main

- Lancer une partie -

Choisissez un personnage:

-----
| Nom : Combattant | Race : Au | Classe : Fenouil |
-----
| Caractéristiques principales |
-----
| Force : 30 | Constitution : 20 |
| Intelligence : 10 | Vigueur/Mana : 5 |
| Agilité : 25 |
-----
| Caractéristiques secondaires |
-----
| Force - Mêlée : 10 | Intelligence - Feu : 5 |
| Force - Projectiles : 10 | Intelligence - Glace : 5 |
| Force - Bouclier : 10 | Intelligence - Divin : 5 |
| Agilité - Esquive : 10 | Constitution - Resist. physique : 5 |
| Agilité - Toucher : 10 | Constitution - Resist. élémentaire : 5 |
| Agilité - Esquive : 10 | Constitution - Resist. divine : 5 |
-----
| Agilité - Esquive : 10 | Constitution - Resist. divine : 5 |
| Agilité - Esquive : 10 | Constitution - Resist. divine : 5 |
-----
| 1) Personnage précédent (nomperso) | 2) Personnage suivant (nomperso) |
| 3) Sélectionner ce personnage | 4) Retourner au menu principal |
-----
>
  
```

Suivi d'une ébauche d'interface pour le combat en lui-même.

- Combat démarré -		
Personnage 1		Personnage 2
PV : 90/100		PV : 120/120
Mana : 50/60		Mana : 0/20
Attaques		
1) Attaque flamme : Feu		2) Attaque fenouil : Divin
3) Plouf : Eau		4) Dans ta gueule! : Force
5) Couiillllère : Projectile		6) Poignard : Agilité
7) Statistiques		8) Abandonner
9) Signaler		

8. Rôles des participants au sein du groupe

Rôle standard	Responsabilités	Collaborateur
Chef de projet	Planification Coordination avec les utilisateurs	Ioannis
Analyste	Conception des modèles en fonctions des besoins collectés	Tous
Programmeur	Conception du produit Conception des tests unitaires	Tous
Administrateur serveur / base de données	Gestion du serveur Gestion de la base de données	Ioannis + Romain
Responsable documentation	Distribution du travail de rédaction des documents annexe (rapport, cahier des charges) Vérification	Michela
Testeur	Teste du produit final	Tous

9. Plan d'itérations

9.1 Plan global

Itération 1 : création d'un personnage

Gestion de la conception d'un personnage.

Cas d'utilisation : Créer un personnage

La possibilité d'attribuer des points par le joueur pour custom son personnage n'est pas mis à disposition. Aucune interface n'est mise à disposition pour la création, toutefois il sera possible d'afficher un personnage.

**Itération 2 : serveur / base de données**

Gestion de la structure du serveur et de la base de données et développement de l'infrastructure.

Cas d'utilisation : Créer un compte, se connecter, bannir une adresse IP, ajouter du contenu et effectuer un signalement

**Itération 3 : combat**

Gestion du modèle de combat.

Cas d'utilisation : démarrer un combat, combattre, mettre fin à un combat.

**Itération 4 : client, interface graphique**

Gestion des différentes interfaces graphiques.

Développement de fonctionnalités liées aux différentes interfaces.

9.2 Itération 1 : création d'un personnage

Objectifs

Gestion du modèle personnage selon le tableau détaillé fournis au chapitre « 1.5 Caractéristiques détaillées.

Développement des fonctionnalités

Cas d'utilisation : création du personnage 100%

Modélisation et implémentation

Customisation du personnage

Affichage

Démonstration : création d'un personnage et affichage de ce dernier.

Durée : 1 semaine

Date de début : 15 avril 2016

Date de fin : 22 avril 2016

Partage du travail

Descriptif	Membre	Durée prévue	Durée consacrée
Gestion du modèle de personnage - Définition des caractéristiques - Définition des races - Définition des classes - Définition des compétences	Tous	3 heures	3 heures
Implémentation des fonctionnalités Création d'un personnage	Michela Zucca	8 heures	8 heures
Test de la création du personnage	Tous	2 heures	1 heure

Bilan de l'itération

Avancement : Les objectifs prévus pour cette itération ont été remplis à 70%. L'implémentation des races ainsi que des classes n'ont pas été réalisés, toutefois nous avons définis lesdites classes et races. Les compétences seront traitées en parallèle des autres itérations. Les personnages proposés dans cette itération sont prédéfinis par nos soins en dure dans le code.

Révision : la customisation du personnage est temporairement mise en option. Si le temps le permet nous implémenterons cette fonctionnalité. Nous avons décidé de proposer uniquement des personnages prédéfinis. Cette décision évidemment modifie certains de nos schémas. Notamment « 5.2 Client », le lien entre le serveur et le client n'est plus de créer un personnage mais de choisir un personnage.

Autocritique : l'élaboration des personnages prenait en compte la customisation des personnages, mais le degré de difficulté apporté par celle-ci a été sous-estimé. Nous aurions dû nous diriger directement vers une solution simplifiée et opter pour une partie optionnelle à ajouter au personnage. En résumé, il ne faut pas voir trop gros, prendre en compte le temps mis à disposition pour l'ensemble du projet et décider de ce qui sera réalisable de ce laps de temps.

Avis des collaborateurs

Thibaut Loiseau : Pour cette première itération, nous avons constaté que la quantité de travail pour cette itération avait été sous-estimée. Je me suis donc rangé du côté de mes collaborateurs et nous avons décidé de passer en optionnel la partie de customisation du personnage pour pouvoir nous concentrer sur une partie fonctionnelle et ne pas ralentir les autres fonctionnalités nécessaire du programme.

Romain Mercier : Pour l'itération en cours, je rejoins l'avis de mes collègues: nous avons vu trop grand pour le projet, mais cette erreur est due au fait que nous pensions commencer à réaliser le projet quelques semaines plus tôt. Nous avons donc du remédier à ce problème, et donc changer la manière de choisir un personnage.

Ioannis Noukakis : Si d'apparence la modélisation de ce jeu semblait triviale, en vérité il en est tout autre. De nombreux choix d'implémentation et de conception ont été vivement discutés au sein du groupe. De ce fait, il apparaît comme capital de bien encadrer dès le début les objectifs de développement afin de ne pas s'égarer dans de moult détails.

Michela Zucca : j'ai implémenté les différentes classes permettant de créer un personnage. L'effort a surtout été ressenti au niveau des choix de l'implémentation qui a nécessité une nouvelle discussion de groupe pour se mettre d'accord sur la solution finale. Selon moi, nos phases de gestion pourront être améliorées dans les prochaines étapes du projet, notamment de décidé d'une solution avec précision et de la mettre par écrit.

9.3 Itération 2 : serveur / base de données

Objectifs

Gestion du serveur et de la base de données.

Développement d'infrastructure

Gestion du serveur et basse de donnée 100%

Développement des fonctionnalités

Cas d'utilisation :

Se connecter	100%
Bannir une adresse IP	100%
Ajouter du contenu	100%
Effectuer un signalement	100%

Démonstration : se connecter, bannir un compte, ajouter du contenu, effectuer un signalement.
Enregistrer des statistiques dans la base de données.

Durée : 5 semaine

Date de début : 22 avril 2016

Date de fin : 27 mai 2016

Partage du travail

Descriptif	Membre	Durée prévue	Durée consacrée
Gestion du serveur et basse de donnée	Tous	3 heures	
Cas d'utilisation : créer un compte	Ioannis	10 heures	
Cas d'utilisation : se connecter	Ioannis	10 heures	
Cas d'utilisation : bannir une adresse IP	Ioannis	10 heures	
Cas d'utilisation : ajouter du contenu	Romain	10 heures	
Cas d'utilisation : effectuer un signalement	Romain	10 heures	
Test des fonctionnalités	Tous	3 heures	

9.4 Itération 3 : combat

Objectifs

Gestion du modèle de combat.

Développement des fonctionnalités

Cas d'utilisation :

Démarrer un combat	100%
Combattre	100%
Mettre fin à un combat	100%

Démonstration : combat entre deux joueurs

Durée : 3 semaines

Date de début : 27 mai 2016

Date de fin : 18 juin 2016

Partage du travail

Descriptif	Membre	Durée estimée	Durée consacré
Gestion du combat	Tous	4 heures	
Cas d'utilisation : démarrer un combat	Thibaut / Michela	6 heures	
Cas d'utilisation : combattre	Thibaut / Michela	12 heures	
Cas d'utilisation : mettre fin à un combat	Thibaut / Michela	6 heures	
Test du combat	Tous	2 heures	

9.5 Itération 4 : client, interface graphique

Objectifs

Gestion des interfaces.

Développement de fonctionnalités liées au cas d'utilisations précédents.

Durée : 1 semaine

Date de début : 11 juin 2016

Date de fin : 18 juin 2016

Partage du travail

Descriptif	Membre	Durée estimée	Durée consacré
Conception de l'interface utilisateur (ligne de commande) - Menu de démarrage (accès) - Menu principale - Interface création du personnage - Interface file d'attente - Interface de combat	Tous	2 heures	
Impl. des fonctionnalités : menu de démarrage - Connexion / déconnexion - Création d'un nouveau compte - Accès au menu principal	Ioannis	2 heures	
Impl. des fonctionnalités : menu principale - Accès création d'un personnage - Rejoindre la file d'attente	Michela	3 heures	
Impl. des fonctionnalités : Interface création personnage - Création du personnage - Validation de la création - Stockage du personnage	Romain	4 heures	
Impl. des fonctionnalités : Interface file d'attente - Rejoindre une file d'attente - Quitter la file pour combattre - Affichage des combattants en attente	Thibaut	4 heures	
Impl. des fonctionnalités : interface de combat - Affichage des combattants - Affichage des caractéristiques de son combattant - Affichage durée du tour - Activations d'une compétence - Dégâts reçus / infligés - Victoire - Perte	Tous	4 heures	