**Demande client**

Mon application permettra aux utilisateurs du jeu X-Wing de préparer leur partie.

En effet cela prend beaucoup de temps avant de commencer une partie afin de pouvoir former ses escadrons selon le camp auquel on appartient.

L’utilisateur non enregistré pourra visualiser les différents pilotes et leurs détails, les différents vaisseaux et leurs détails, les différentes cartes d'améliorations possibles et leurs détails ainsi que les actions et leurs détails.

il pourra s'inscrire afin de pouvoir former ses escadrons en y indiquant quels sont les pilotes qu'ils possèdent, les vaisseaux et leurs différentes cartes d'amélioration et les enregistrer ensuite dans une collection. Il pourra posséder plusieurs collections.

L'application calculera automatiquement les différents escadrons qu'il est possible de créer selon les indications encodées au préalable par l'utilisateur.

Il est possible de jouer une partie avec un nombre de points prédéfini afin que chaque participant puisse avoir une chance de gagner.

Toutes combinaisons possibles devront être envisagées et proposées.

**Analyse du problème**

Les escadrons sont formés de plusieurs pilotes ainsi que de plusieurs vaisseaux. ils appartiennent tous à une collection qui elle même appartient à un seul utilisateur.

Un utilisateur peut posséder plusieurs collections. Un escadron possède un nom, un certain nombre de points, une description et peut être visible ou non.

Les pilotes qui forment un escadron ne peuvent pas se retrouver dans 2 escadrons différents en même temps, ni dans deux camps différents (logique). Ils ne peuvent piloter qu'un seul type de vaisseaux chacun, appartenir qu'à un seul camp est peut être unique.

Ils possèdent un nom, une valeur de pilotage, des commentaires et ont un coût.

Les vaisseaux quant à eux ont un nom, une valeur d'agilité, une valeur d'arme principale, une valeur de bouclier, des points de structure, de l'énergie, une taille et une capacité. ils ne peuvent être pilotés par plusieurs pilotes. Ils peuvent intégrer des escadrons différents.

Chaque pilotes, vaisseaux possèdent des améliorations et peuvent effectuer certaines actions.

Chaque escadron, selon leur composition, possèdent aussi des améliorations.

**Technologies utilisées**

Ce jeu doit être accessible en ligne par tout le monde. Je vais donc utiliser ici une web api qui donnera accès aux données aux utilisation au travers d’une application front-end développée en Angular pour la partie utilisateur et comme demandé dans le cours, un coté administratif en asp.net.

L’application sera sécurisée par une authentification « basic » avec gestion des cors.

L’utilisateur pourra seulement consulter et calculer ses différents escadrons et l’administrateur se chargera d’ajouter, modifier ou supprimer, le cas échéant, les différents éléments composant le jeu. (crud). Il se chargera aussi de valider la demande d’inscription de l’utilisateur et de toute sa gestion(CRUD).

La web api sera codée en c# et coté Angular ce sera du type script, html et css.

Pour la connexion à la base de donnée je compte utiliser le framework Ado .net afin d’améliorer les performances de mon application et faciliter la maintenance par la suite.