

A dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

23/11/2018

# POKEGAME – Dossier fonctionnel

## M1 MIAGE APP – 2018-2020

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

Jonathan & Julien  
SORBONNE PARIS I

## Versions du document

Date	Version	Description	Auteur
23/11/2018	1.0	Création du document	Julien & Jonathan

# Table des matières

<b>Versions du document</b> .....	1
<b>I. Introduction</b> .....	3
1. Objectif du vision document .....	3
2. Définition du projet .....	3
<b>II. Présentation du produit</b> .....	3
1. Présentation générique.....	3
2. Présentation graphique de l'application .....	4
2.1 Page de connexion et d'inscription .....	5
2.2 Page d'accueil .....	6
2.3 Page détails de Pokémon .....	7
2.4 Page de gestion des achats / ventes .....	8
.....	8
<b>III. Organisation des équipes produit</b> .....	9
<b>IV. Fonctionnalités du produit</b> .....	10
4.1 Equipe 1.....	10
4.1.1 Gestion de connexion du dresseur :.....	10
4.1.2 Gestion du routage de l'application.....	10
4.1.3 Menu de navigation.....	10
.....	10
4.2 Equipe 2.....	11
4.3 Equipe 3.....	11
4.3.1 Formulaire de caractéristiques d'un Pokémon : .....	11
4.4 Equipe 4.....	12
4.5 Equipe 5.....	12
4.6 Equipe 6.....	13
4.6.1 Cas d'utilisation côté utilisateur .....	13
4.6.2 Description du component.....	14

## I. Introduction

### 1. Objectif du vision document

L'objectif de ce vision document est de définir la portée et l'objectif général du rendu de ce projet. Ainsi il décrit les utilisateurs à destination de ce projet, une description des fonctionnalités qui lui seront liés et l'ensemble des contraintes/exigences que ce projet implique.

### 2. Définition du projet

Le jeu Pokegame est un jeu dans l'univers « POKEMON ». Il reprend les créatures du jeu et propose de les collectionner et de les entraîner. Il s'agit d'un jeu sur navigateur, jouable en solo. Accessible directement

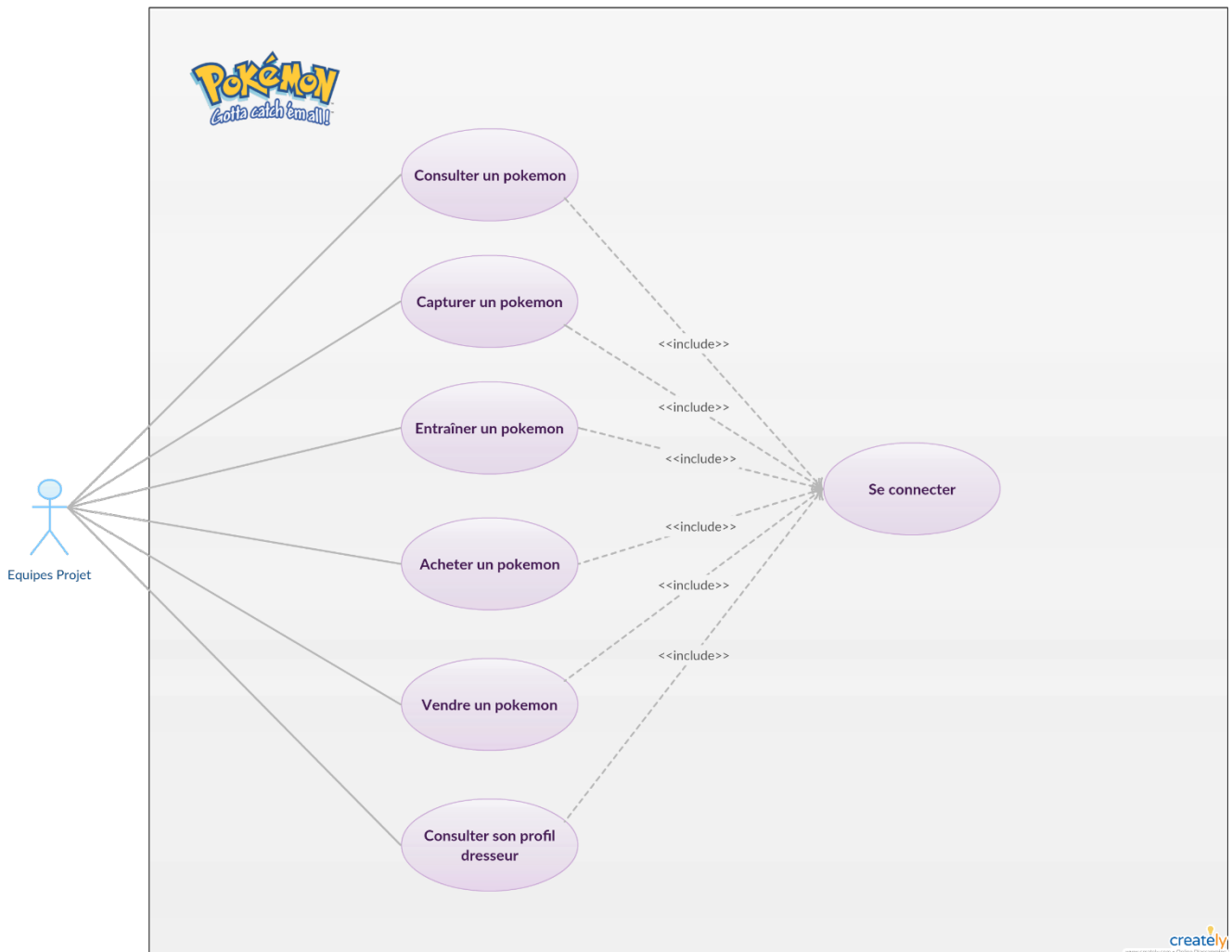
## II. Présentation du produit

### 1. Présentation générique

Pokegame propose plusieurs fonctions :

- S'inscrire ou se connecter
- Accéder à la liste de Pokémon
- Gérer ses Pokémon
- Acheter ou vendre des Pokémon
- Entraîner ses Pokémon

Afin de représenter au mieux ces fonctionnalités, nous utilisons un diagramme de cas d'utilisation UML :




## 2. Présentation graphique de l'application

Voici les différentes maquettes par pages, proposées pour l'application Pokegame, chaque fonctionnalité est représentée à travers ces maquettes et sera expliquée dans les spécifications fonctionnelles des Product Owners plus bas dans ce document.

## 2.1 Page de connexion et d'inscription

Pokegame

BIENVENUE SUR POKEGAME



Se connecter

Login

Password

Valider

S'inscrire

Login

Prenom

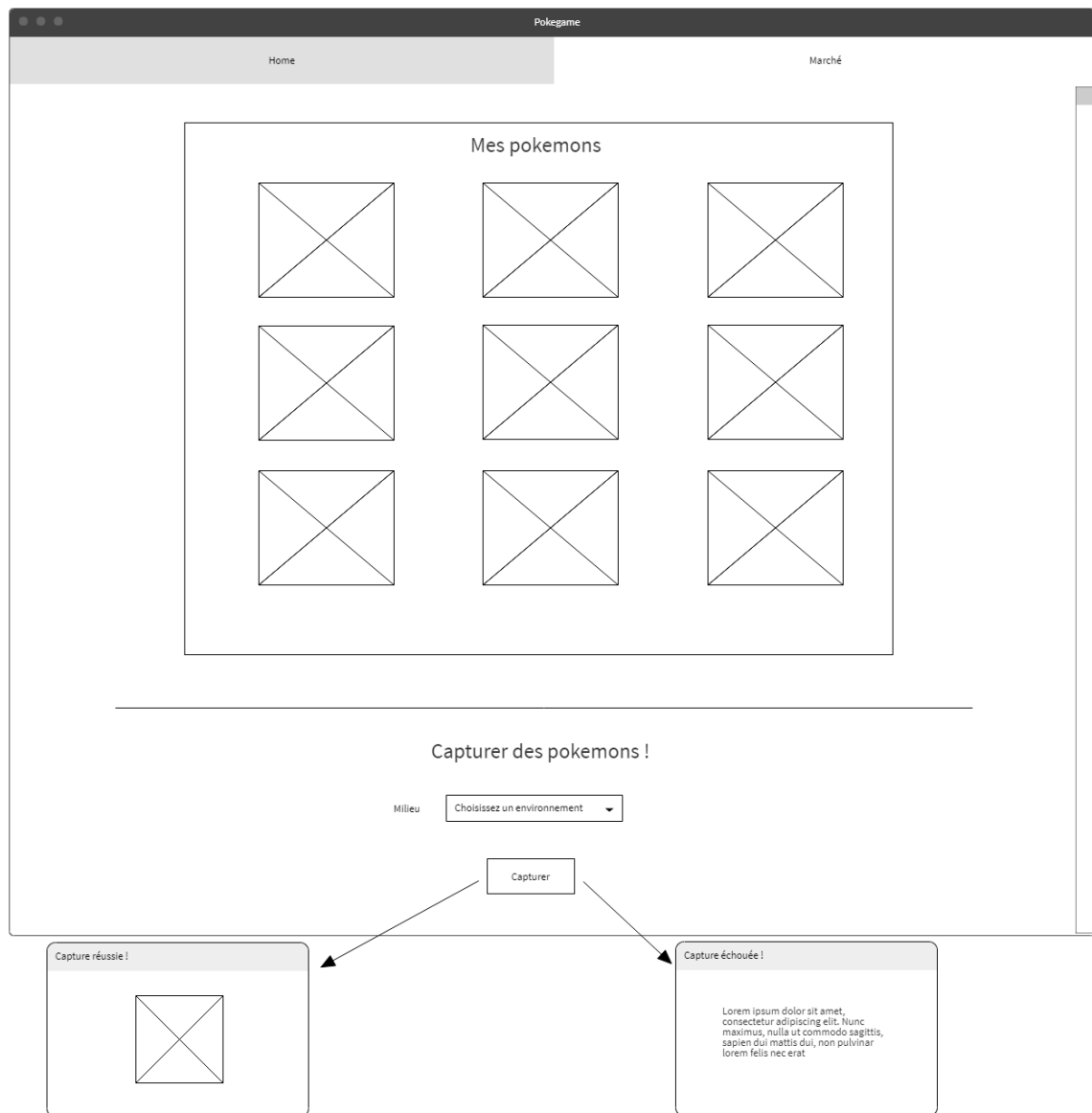
Nom

Starter

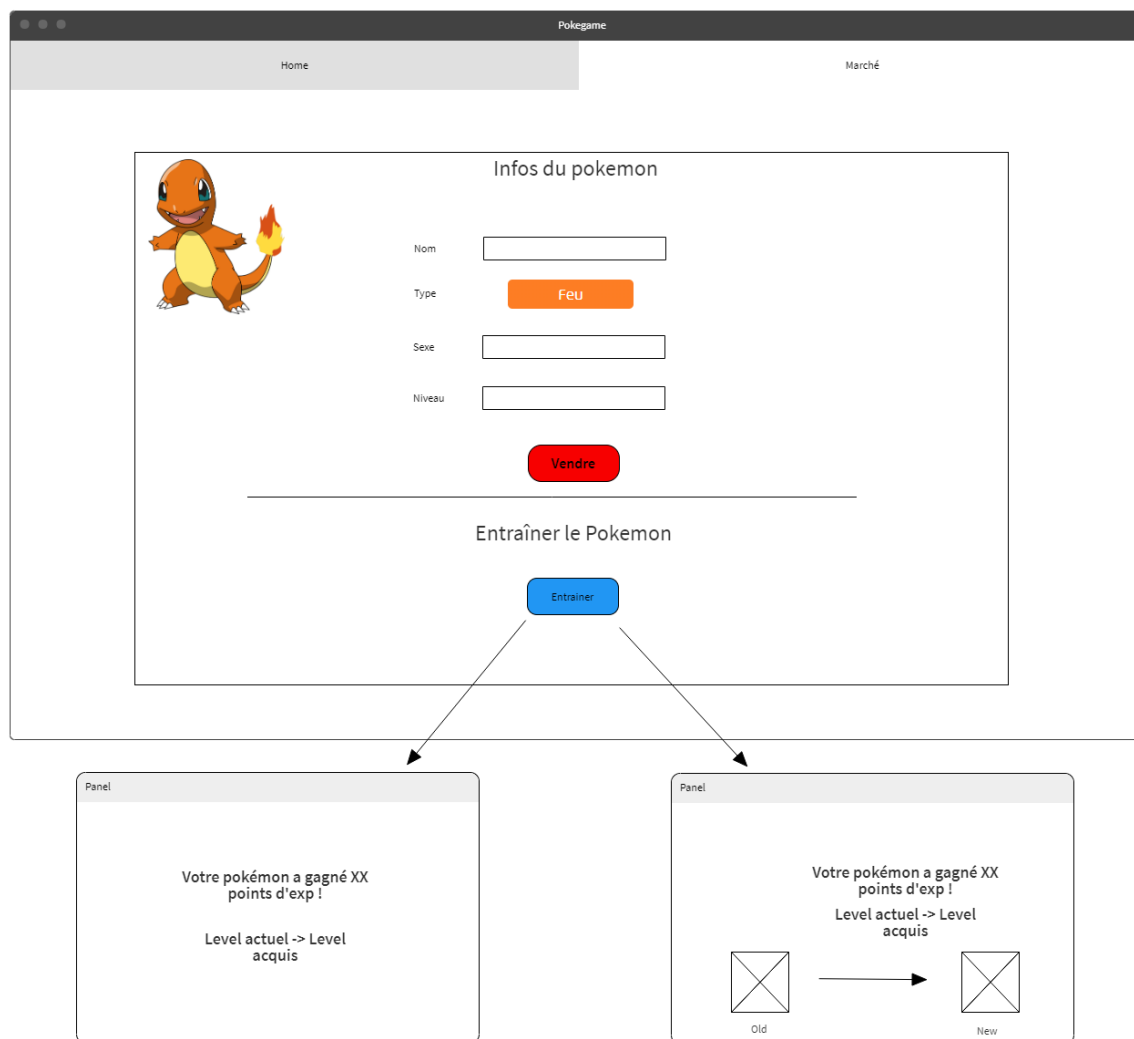
Select a starter

Valider

## 2.2 Page d'accueil

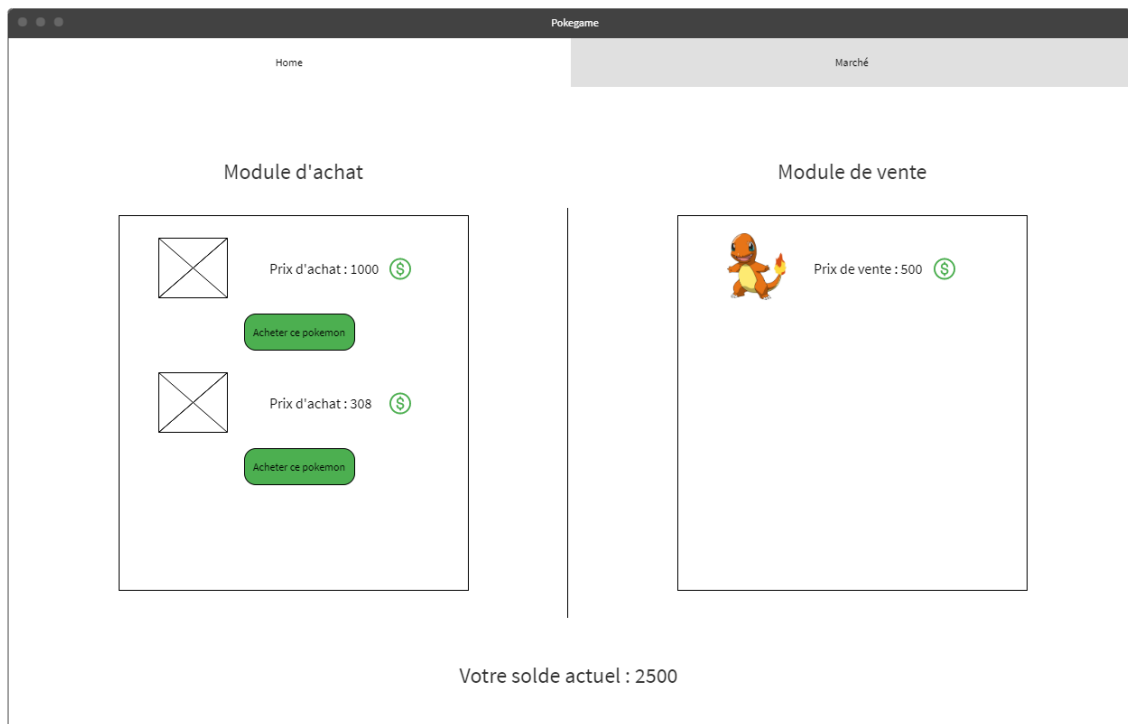


## 2.3 Page détails de Pokémon





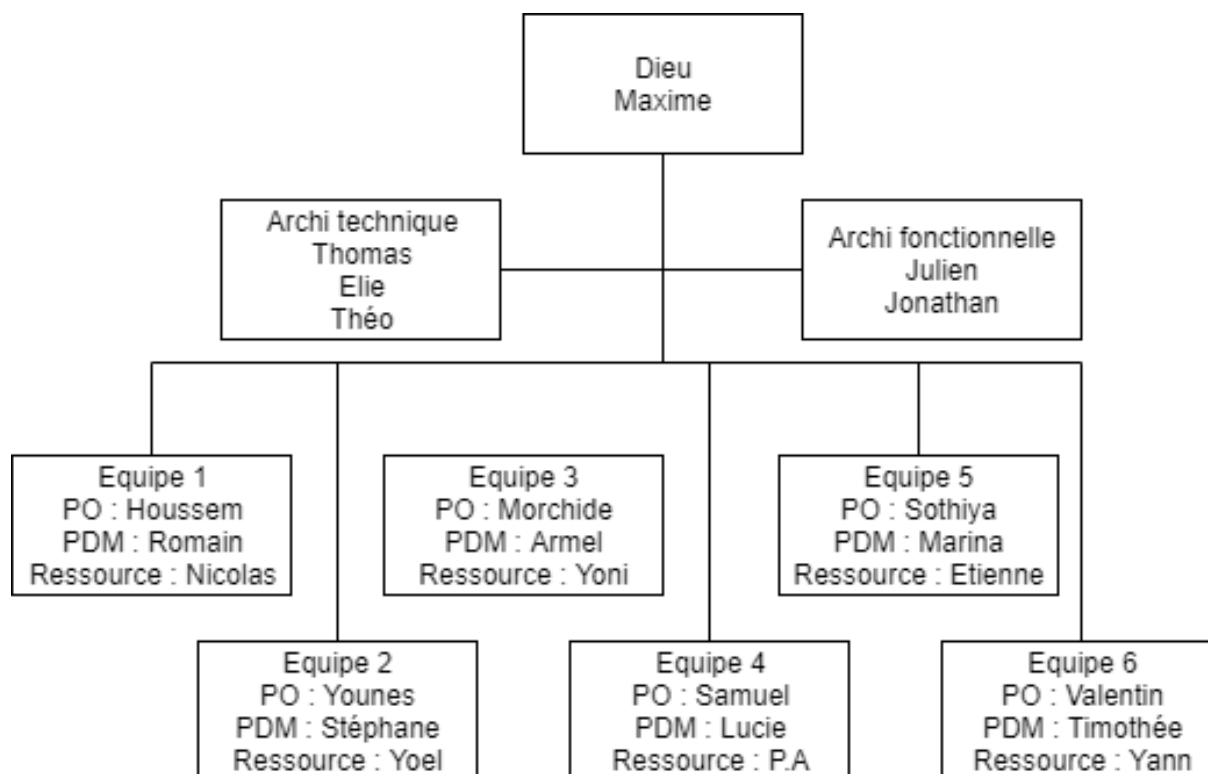
## 2.4 Page de gestion des achats / ventes



### III. Organisation des équipes produit

Le but de cette partie est de présenter l'organisation adoptée durant les phases de réalisation du projet.

Ci-dessous un aperçu sous forme d'organigramme :



Les différentes équipes travaillant sur le projet ont pour rôle de développer des composants différents afin de les réunir au fur et à mesure pour former l'application finale.

Ainsi les tâches des équipes se répartissent comme ceci :

Gestion rooting general + config components + Connexion (utilisateurs)	Equipe 1
Inscription (formulaire + choisir starter) + gestion compte dresseur + Homepage & infos (argent)	Equipe 2
Gestion caractéristiques Pokémons (nom, type...)	Equipe 3
Gestion achat/vente	Equipe 4
Gestion entraînement / evolution	Equipe 5
Gestion capture et recherche (endroits, types...)	Equipe 6

## IV. Fonctionnalités du produit

### 4.1 Equipe 1

Missions :

- Configuration de l'application.
- Gestion de connexion du dresseur.
- Gestion du routage de l'application.
- Menu de navigation (en relation avec le routage).
- Valider la maquette de l'archi fonctionnelle.

Clarification :

#### 4.1.1 Gestion de connexion du dresseur :

Un formulaire avec deux champs login et mot de passe avec un bouton de connexion.

Pour la partie Inscription, cf. avec l'équipe 2

[\[Voir maquette\]](#)

#### 4.1.2 Gestion du routage de l'application.

Toute la partie qui gère dans la navigation de la Single Page application.

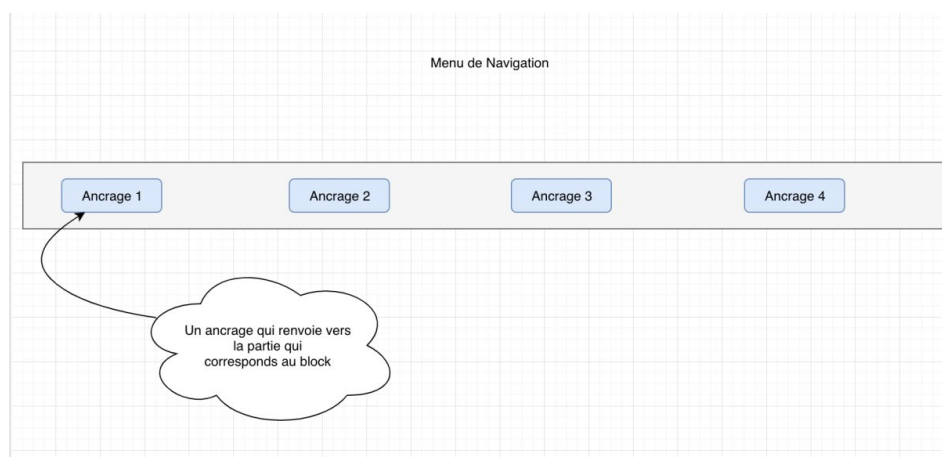
On aura besoin de :

- Maquette des vues à valider d'abord avec l'archi fonctionnelle et après les équipes.

On discutera avec l'archi technique pour avoir l'arborescence du projet.

#### 4.1.3 Menu de navigation

Ce menu est lié avec la fonction du routage. *(Figure 2 Draft du menu de navigation)*



## 4.2 Equipe 2

### **Formulaire d'inscription dresseur :**

Une page contenant un formulaire pour créer un compte sur l'application du « Pokégame ». L'utilisateur doit renseigner certaines informations dans le formulaire d'inscription et soumettre en cliquant sur le bouton « Valider ». Un message s'affiche en lui confirmant que le compte a bien été créé si tous les champs sont correctement renseignés et redirection vers la page d'accueil ou sinon un message d'erreur s'affichera lui demandant de corriger les éventuelles erreurs de saisie dans le formulaire et de réessayer.

**Scénario 1 :** Toutes les informations renseignées → Création du compte du dresseur avec le Pokémon de départ qu'il a choisi lors de l'inscription. L'utilisateur sera redirigé vers la page d'accueil avec un récapitulatif de ses informations. Il peut modifier ses informations (Nom, prénom, pseudo...) Un tableau récapitulatif des Pokémon en sa possession (Par défaut le starter Pokémon choisi). Il peut également afficher les détails de son Pokémon en bas de la page en cliquant sur le bouton « Détails » correspondant.

**Scénario 2 :** Données saisies incorrectes → Réinitialisation du formulaire en demandant de renseigner correctement tous les champs. Cela peut venir de plusieurs raisons :

1. Un pseudo déjà pris
2. Les mots de passe ne sont pas identiques
3. Les champs « Nom » ou « Prénom » sont vides

## 4.3 Equipe 3

### 4.3.1 Formulaire de caractéristiques d'un Pokémon :

Cette page, représente un formulaire permettant de visualiser les caractéristiques d'un Pokémon sélectionné au préalable.

De ce fait, lorsque l'utilisateur clique sur un Pokémon, sur la page d'accueil de l'application, cette page s'ouvre et affiche ainsi les différentes informations du Pokémon.

Sur cette page, figure également une photo du Pokémon.

Le bouton « Retour » permet de revenir à la dernière page sur laquelle l'utilisateur était positionné.

Un bouton mettre en vente sera disponible si le Pokémon n'est pas déjà en vente.

Cette page est donc une fonctionnalité permettant de visualiser les informations d'un Pokémon.

#### 4.4 Equipe 4

**Achat de Pokémon :** En cliquant sur ce bouton la page affiche une liste des Pokémon disponibles à l'achat sous la forme d'icônes les représentant. Si l'utilisateur clique sur un des Pokémon, un popup sauvage apparaît, affichant le nom, le niveau et le prix du Pokémon en question. A partir de cette popup, l'utilisateur peut soit confirmer, soit annuler la transaction. Si l'utilisateur dispose d'assez d'argent pour acheter le Pokémon, un message de confirmation s'affiche, sinon, un message lui indique qu'il n'a pas les moyens nécessaires. Il est ensuite redirigé vers la page d'achat/vente.

**Vente de Pokémon :** En cliquant sur ce bouton la page affiche une liste des Pokémon disponibles à la vente sous la forme d'icônes les représentant. Si l'utilisateur clique sur un des Pokémon, un popup apparaît, affichant le nom, le niveau et le prix du Pokémon en question. A partir de cette popup, l'utilisateur peut soit confirmer, soit annuler la transaction. S'il valide, un message confirmant la transaction s'affiche et l'utilisateur est redirigé vers la page d'achat/vente.

#### 4.5 Equipe 5

##### Entraîner un Pokémon

Le dresseur clique sur un bouton 'Entraîner', le Pokémon choisi verra son expérience augmenter.

##### Faire évoluer un Pokémon

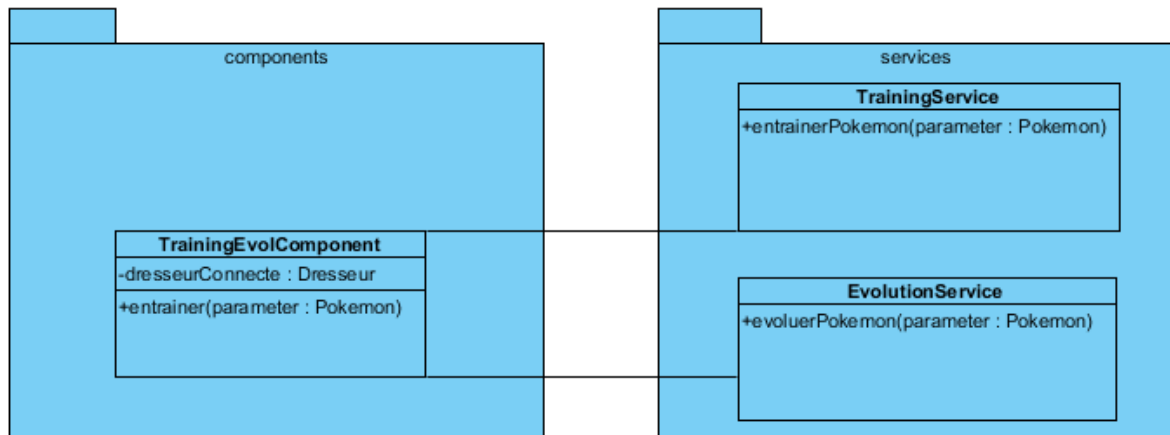
Lorsque le Pokémon atteint un certain niveau, le Pokémon est remplacé par son évolution.

##### Fonctionnement du module

Action	Entrée	Traitements	Sortie	Résultat obtenu
Entraîner	Pokémon	Appel du service trainingService. Mise à jour de l'expérience du Pokémon par une valeur aléatoire.	Aucune	Expérience du Pokémon augmenté et affichage dans une boîte modal indiquant l'entraînement.
Faire évoluer un Pokémon	Pokémon	Appel du service evolutionService . Vérification si le niveau actuel du Pokémon correspond au niveau de l'évolution.	Aucune	Si Evolution possible alors le Pokémon actuel sera remplacé par le Pokémon évolué et affichage dans une boîte modal du nouveau Pokémon.

### Règles de gestion

Condition pour l'entraînement : Un dresseur peut entrainer chaque Pokémon seulement trois fois par jour. Un compteur est affiché indiquant le nombre d'entraînement restant par Pokémon. Chaque Pokémon peut être entraîné jusqu'au niveau 100 maximum.



### Architecture du module

Le module comporte un composant **TrainingEvolComponent**. Lors du clique sur le bouton 'entraîner' la méthode `entrainer(Pokemon : pokemon)` est lancée qui fera appel au service **TrainingService** afin d'augmenter l'expérience du Pokémon choisi. Une fois l'expérience augmentée, le composant fait appel au service **EvolutionService** afin de vérifier si le niveau actuel correspond à un niveau d'évolution. Si c'est le cas le Pokémon actuel sera modifié par le Pokémon évolué.

### Maquette :



Maquette\_Training.  
pdf

## 4.6 Equipe 6

### 4.6.1 Cas d'utilisation côté utilisateur

1. L'utilisateur clique sur "Capturer un Pokémon".
2. L'utilisateur arrive sur la page "Capturer un Pokémon" qui affiche un formulaire où il pourra indiquer l'habitat où il souhaite effectuer sa capture.
3. L'utilisateur sélectionne un habitat et clique sur "Capturer".
4. Une modale s'affiche avec les informations du Pokémon capturé.
5. L'utilisateur clique sur le bouton "OK" de la modale.
6. L'application redirige l'utilisateur vers sa liste de Pokémon possédés.

#### 4.6.2 Description du component

Le component délivré sera composé d'un formulaire dans lequel on a une liste déroulante (select/option) dont les items seront générés par l'appel à l'API. Chaque item représente un habitat.

Un bouton submit permet de déclencher l'action de capture en fonction de l'item sélectionné.

L'action consiste en un appel à l'API ayant en paramètre l'habitat sélectionné. L'API retourne une liste de Pokémons où l'application en sélectionnera un au hasard.

Un objet de type Pokémon est instancié. Une modale s'affiche, indiquant quel Pokémon a été capturé et ses informations. Le Pokémon instancié est ajouté à la liste des Pokémons de l'utilisateur.

Le bouton "ok" de la modale redirige vers la liste de Pokémons possédés par l'utilisateur.