

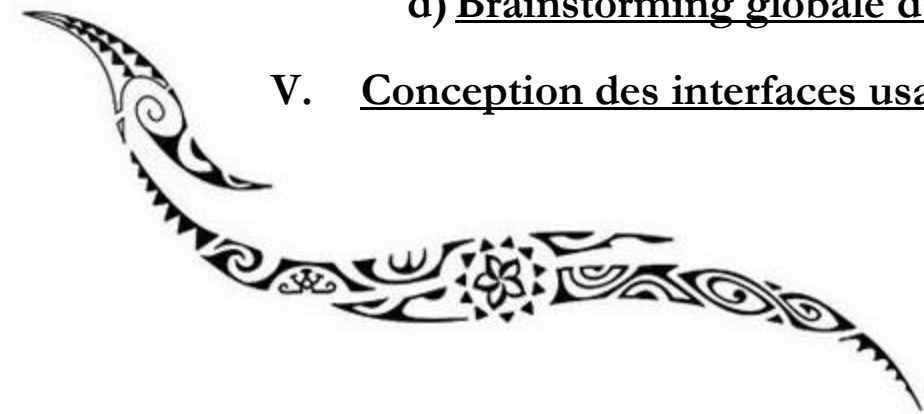


# Document de Conception

Titre du projet : Heroes path

## Sommaire :

- I. Présentation générale du projet
- II. Présentation précise du projet
- III. Présentation des patrons de conception envisagés
- IV. Aspects techniques de la conception
  - a) Diagramme de Cas d'usage
  - b) Diagramme de classe UML
  - c) Diagramme de base de données
  - d) Brainstorming globale du jeu
- V. Conception des interfaces usagers





## 1. Présentation générale du projet

Le projet que je vais mettre en place est un jeu vidéo. La particularité de ce jeu vidéo est qu'il sera multijoueur et développer sur web. Ce sera un jeu avec un aspect simpliste, compétitif dont le but sera de divertir et donner du plaisir au joueur.

## 2. Présentation précise du projet

C'est un jeu vidéo dans n'importe quelle personne pourra accéder sur n'importe quel navigateur.

Au début de la partie le joueur incarnera un héros, afin d'évoluer dans la partie le joueur devra récupérer un maximum d'expérience (XP) afin de devenir plus fort.

Donc il y aura un system de niveau pour le héros (il y aura plus de détaille dans les diagrammes) :

- Au niveau 5 le héros pourra choisir quelle classe il veut devenir (warrior, mage, archer)
- Au niveau 10 il pourra choisir entre 3 habiller qui sera en fonction de la classe choisie
- Au niveau 15 il pourra choisir entre 3 super habiller qui sera en fonction de la classe choisie

Un system de score sera mise en place afin de gérer qui est le joueur le plus fort de la partie, afin augmenter son score il faudra :

- Tuer des monstres (mob)
- Tuer des joueurs
- Récupérer de l'XP

Les 3 meilleurs joueurs auront leur nom et leur score afficher dans un tableau de bord.

Le jeu comportera des Mobs de différent type donc ayant des habiller différent et des temples garder par des mobs qui contient beaucoup plus de récompense.



Le jeu aura une durée de 10 min donc en fin de partie les joueurs avec un meilleur score gagneront la partie.

Pour résumer, le jeu sera avec un aspect graphique simpliste tout en gardant un côté divertissant afin de procurer un maximum de plaisir au joueur.

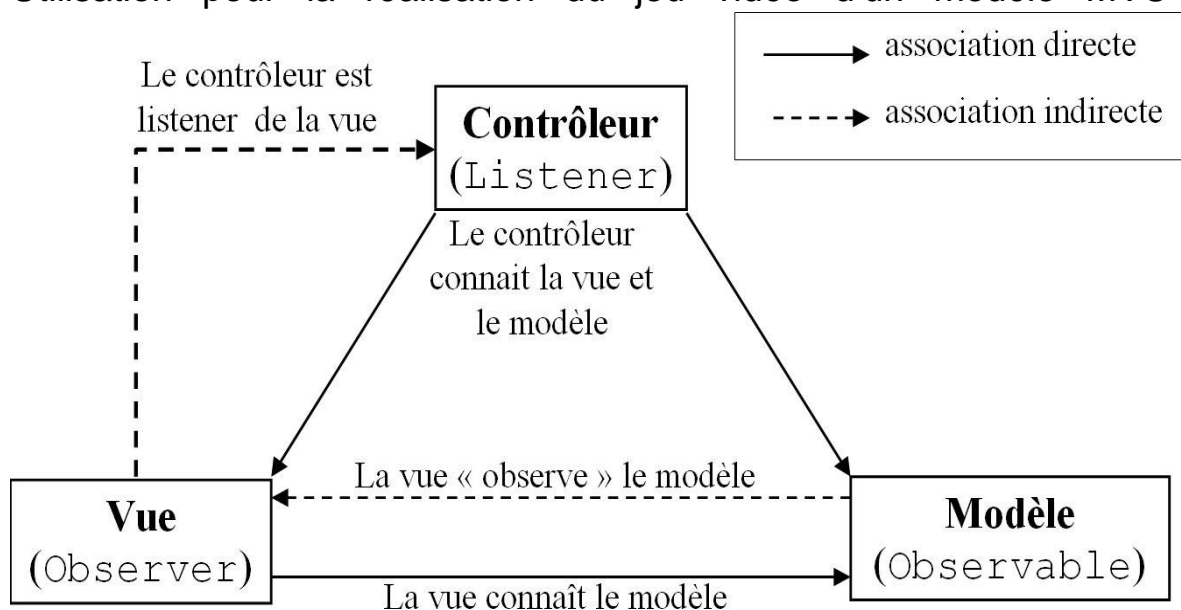
Toute la programmation se fera avec du javascript, HTML, CSS.

Il y aura une base de données afin de sauvegarder les informations d'un joueur mais aussi les informations du jeu.

Cette base de données va permettre aussi de gérer un système d'authentification.

### 3. Patron de conception envisagée :

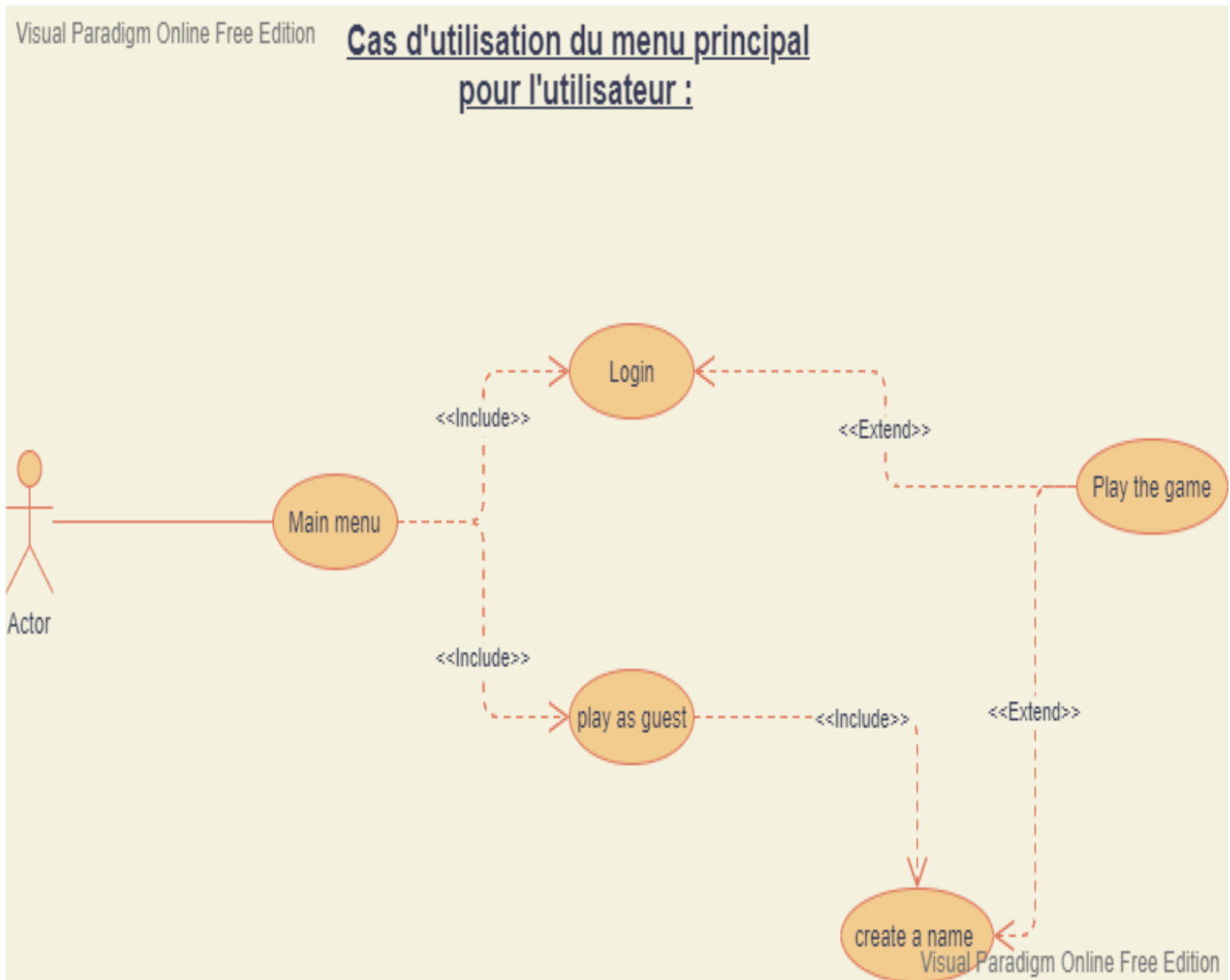
Utilisation pour la réalisation du jeu vidéo d'un modèle MVC :



## 1. Aspects techniques de la conception

### a. Diagramme de cas d'utilisation

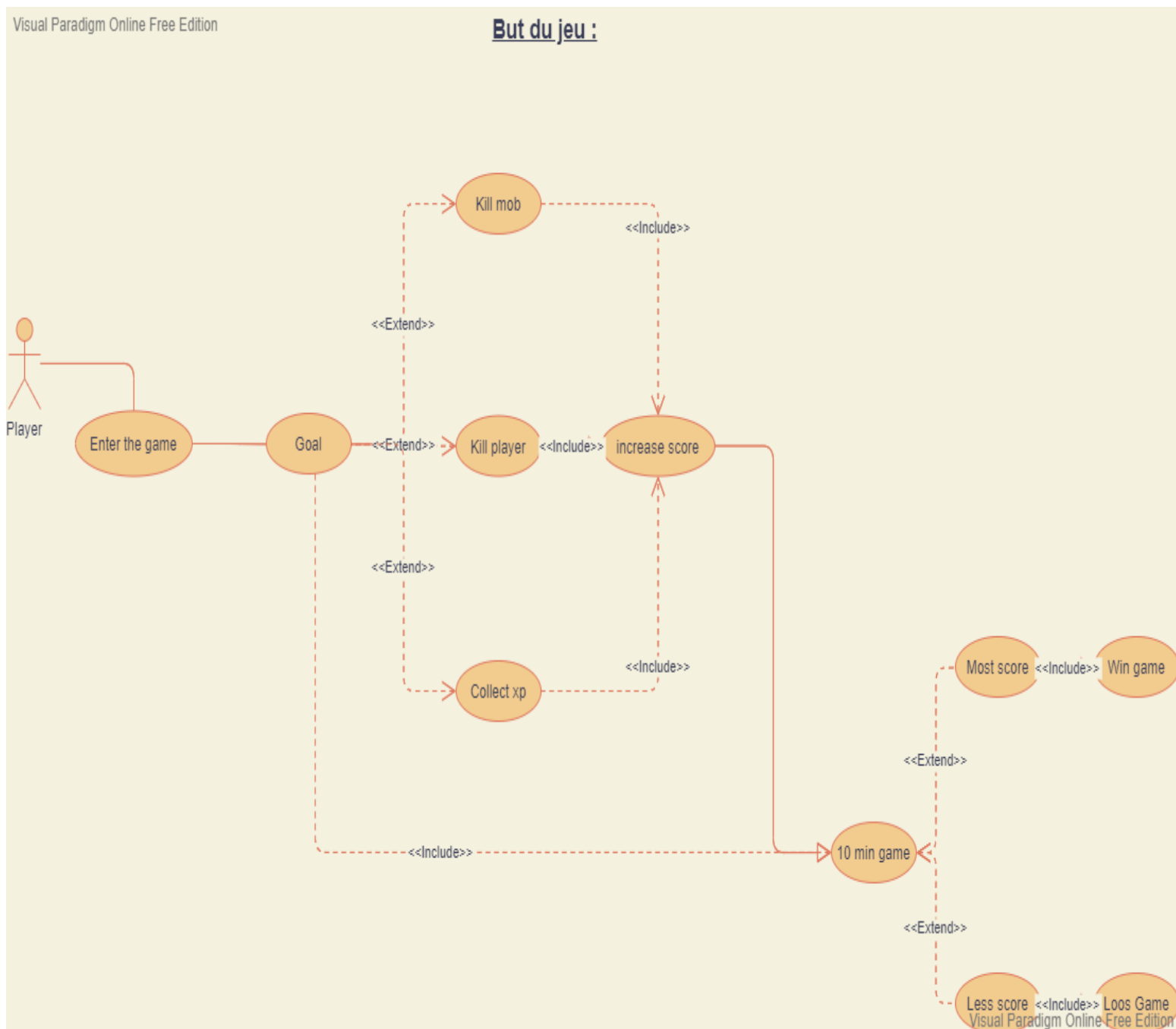
Ce cas d'utilisation résume la partie menu principale lorsque l'utilisateur arrive sur le site :





### b. Diagramme du but du jeu :

Ce cas d'utilisation résume le but du jeu selon comment évoluer et gagner la partie :





c. Diagramme de l'évolution du héros :

Ce diagramme montre comment le héros évolue durant la partie selon son niveau :

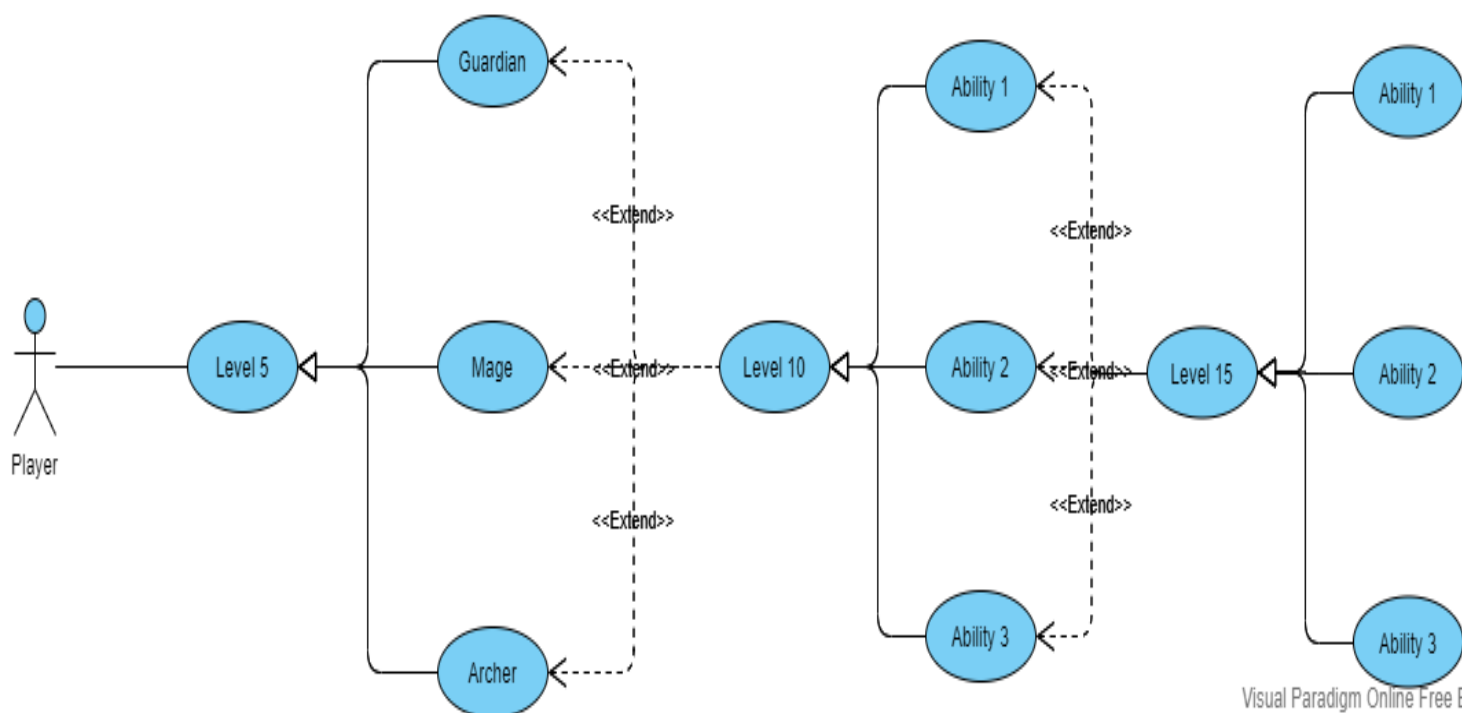
Visual Paradigm Online Free Edition

diagramme du héros :

choisir le type de héros :

choisir un nouveau  
pouvoir :

choisir le type de héros :



Visual Paradigm Online Free Edition



#### d. Diagramme de classe :

ceci est le début de mon diagramme de classe UML il changera au cours de la session :

