

# Cahier des Charges - Microscope Web

---

## Table des matières

[Présentation du Projet](#)

[Besoins & Objectifs](#)

[Fonctionnalités](#)

[Technologies](#)

[Cible](#)

[Navigateurs compatibles](#)

[Arborescence](#)

[Routes](#)

[User Stories](#)

[Modèle Conceptuel De Donnée](#)

[Tableau Des Données](#)

[Outils De Gestion](#)

[Rôles](#)

## Présentation du Projet

Ces derniers temps nous avons vu la création de la version web de beaucoup de jeux collaboratifs comme [Gartic Phone](#), [Skribbl.io](#), [Wolfy](#) ou encore [Codenames](#). Je vous propose de réaliser l'adaptation d'un de ces jeux trouvant son origine dans les jeux de plateau ! Ce jeu, c'est [Microscope](#), ayant remporté "Most Innovative New Product Gaming Awards" en 2011. Il s'agit d'un jeu collaboratif d'écriture d'histoires où l'on se retrouve à la fois spectateur et auteur au cours d'une partie. Grâce à un système de cartes simples, les joueurs façonnent avec aisance un monde rythmé par des surprises et des coups de théâtre posés sur la table.

Voici la traduction de la présentation web:

*Qu'est ce que Microscope ? L'humanité se répand à travers les étoiles et fonde une civilisation galactique...*

*Des nations nouvelles s'érigent dans les ruines de l'Empire...*

*Une ancienne lignée de roi-dragons disparaît à mesure que la magie faiblit dans le royaume... Ces pitch sont tous des exemples de parties de Microscope. Vous voulez explorer une histoire épique de votre propre cru, s'étalant sur des centaines, voire des milliers d'années, et ça, en une après-midi? C'est Microscope.*

*Vous ne jouerez pas une partie dans l'ordre chronologique. Vous défiez les limites de l'espace temps, en bondissant en avant ou en arrière pour explorer les parties de l'histoire qui vous intéressent le plus. Vous voulez sauter d'un milliers d'années dans le futur et voir comment une institution a modelé la société ? Vous voulez revenir sur l'enfance d'un roi qui vient d'être assassiné et comprendre ce qui a fait de lui un suzerain si détesté ? Facile avec Microscope.*

*Vous avez le vaste pouvoir de créer... et de détruire.*

*Construisez des civilisations belles et florissantes et consommez les dans un feu nucléaire.*

*Dézoomez pour voir la vague majestueuse de l'histoire passée à travers les empires, et zoomez pour explorer les vies des personnes l'ayant éprouvé.*

*Moquez l'ordre chronologique.*

*Défiez le temps et l'espace. Construisez des mondes et détruisez les. Un jeu de rôle pour deux à quatre joueurs. Pas de maître du jeu. Pas de préparation. Microscope a été testé pendant deux ans par plus de 150 joueurs talentueux.*

## Besoins & Objectifs

Grâce à cette implémentation web, le jeu devient plus flexible. On pourra jouer en "remote" sans avoir à accommoder les emplois du temps de chacun pour permettre une partie en présentiel.

On pourra étaler les parties comme le souhaitent les joueurs, et par là même proposer un archivage simple et une composition de table de jeu claire.

En somme, ce projet rend plus accessible ce jeu et augmente le potentiel de création des parties.

*On pourrait développer les besoins auxquels pourrait répondre notre application, mais on va pour le moment se baser sur le MVP.*

## Fonctionnalités

## **MVP (Minimum Viable Product)**

- Création/Modification de profils
- Fonctionnalité de mot de passe oublié
- Consultation des mentions légales
- Modérations de contenus (parties et profils utilisateurs) d'une équipe Administrateur.
- Génération de Lobby permettant au joueur de créer une partie selon les règles (Vue d'ensemble, Début et Fin, Palette), les joueurs doivent être prêts pour démarrer la partie
- Génération d'un lien permettant d'inviter ses amis à jouer.
- Mise en place de partie simple avec la création de cartes de jeu de type Période, Événement et Scène
- Implémentation d'un chat textuel pour chaque partie en cours
- Fonctionnalité de fin de partie
- Consultation possible des parties finies
- *Visuel Identitaire du jeu/ logo*

## **Évolutions Potentielles**

- Implémentation de gestion de parties :
  - possibilité de rejoindre une partie en cours
  - sauter le tour d'un joueur, de la part du joueur ou des autres
  - possibilité de reprendre une partie en pause ou précédemment finies
  - le créateur de la partie peut créer un vote pour kicker un joueur
  - possibilité de modération entre joueurs
- Visuels couvertures alternatifs
- Evolution du thème visuel en fonction de l'ambiance de la partie, choix des joueurs
- Tests Unitaires
- Génération de Documentation de la base de donnée/API
- Exemple de partie dans le résumé des règles et à la création de partie/cartes pendant la parties
- Contenu éditorial comme par exemple mettre à l'honneur des parties archivées
- Un mode solo
- Chat vocal
- Jumelage de compte externe comme google, apple, discord, meta

- possibilité pour les joueurs d'écrire un résumé de l'histoire en fin de partie

## Technologies

- React
- Axios
- Node.js
- PostgresQL
- Socket io
- Redux

## Cible

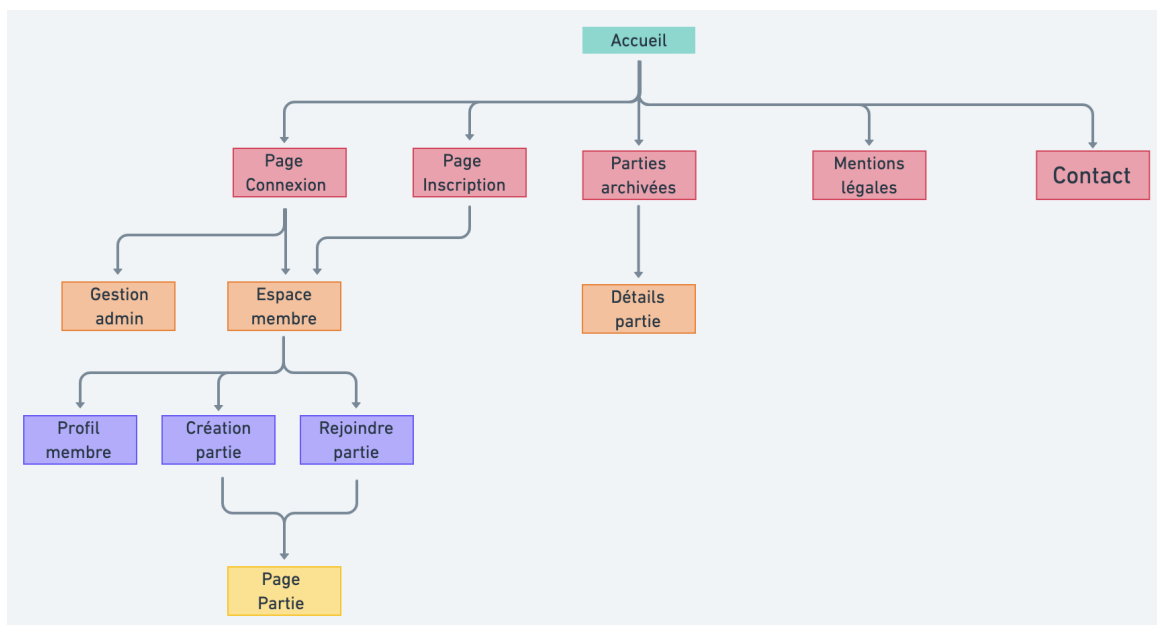
- Ados
- Adeptes d'internet
- Amateurs de jeu de rôles
- Ecrivains

## Navigateurs compatibles

- Google Chrome
- Firefox
- Navigateurs Base Chromium
- Possiblement Edge
- Et possiblement une intégration IE et Safari

## Arborescence

*ajouter page login, page partie*



## Routes

	Description	Route	Méthode
Page d'accueil	Home	/	GET
Accès Visiteur	Parties Archivées	/archives	GET
	Page de Connexion	/login	GET & POST
	Page d'Inscription	/signup	GET & POST
	Page des Mentions Légales	/cgu	GET
	Page des Contacts	/contact	GET & POST
	Page d'erreur	/404	GET
	Liste des salons de parties archivées	/archives	GET
	Salon de partie Archivée	/archives/{id}	GET
Accès Membre	Profil	/profile/{id}	GET, POST & DELETE
	Page de Déconnexion	/logout	POST
	Création de Partie	/createNewGame	GET & POST
	Salon de Jeu	/play/{id}	GET & POST
	Afficher les données nécessaire du jeu	/api/game/{id}	POST & GET
	Afficher les données du/des Focus	/api/game/{id}/focus	POST & GET
	Afficher les donnés de la Palette	/api/game/{id}/palette	POST & GET
	Afficher les données de la/des périodes	/api/game/{id}/periods	POST & GET

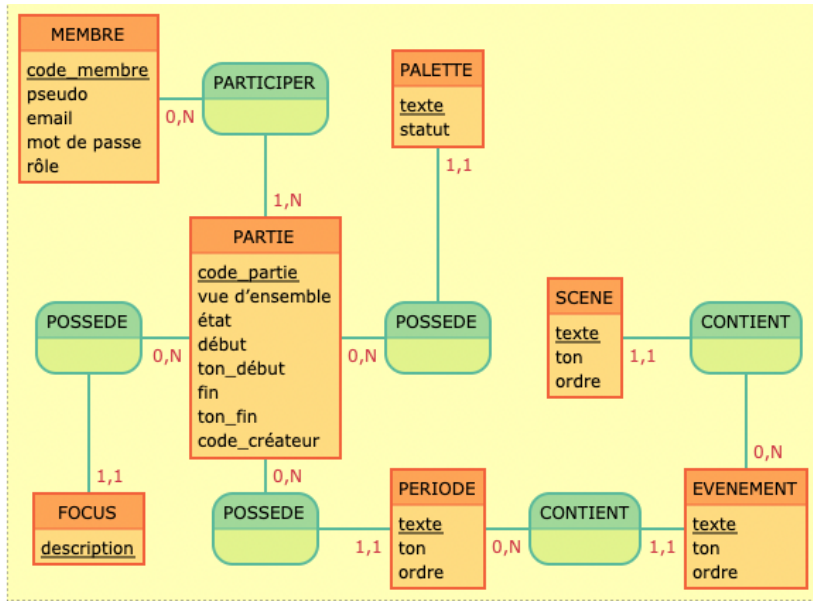
	Afficher les données du/des events	/api/game/{id}/periods/{id}/events	POST & GET
	Afficher les données de la/des scènes	/api/game/{id}/periods/{id}/events/{id}/scenes	POST & GET
Accès Admin	Panel de Gestion	/manage	GET
	Afficher la liste des membres	/api/users	GET
	Afficher la liste des parties archivées	/api/archives	GET
	Liste des membres suivant leur id ou pseudo	/api/users/{id}	GET
	Liste des parties suivant leur id	/api/archives/{id}	GET
	Supprimer des membres suivant leur id	/api/members	DELETE & GET
	Supprimer des parties archivées suivant leur id	/api/archives	DELETE & GET

## User Stories

En tant que	Je souhaite	Afin de
Visiteur / Membre	voir les parties archivées	lire un résumé de parties
Visiteur	créer un compte	pouvoir utiliser l'application
Visiteur	me connecter	pouvoir utiliser l'application
Visiteur / Membre	accéder aux règles du jeu	mieux comprendre le déroulement d'une partie
Visiteur / Membre	accéder à la page 404 en cas de problème	permettre de rerouter l'utilisateur en cas d'erreur
Visiteur / Membre	accéder aux mentions légales	avoir accès et pouvoir lire les mentions légales
Visiteur / Membre	accéder aux contacts	avoir accès et pouvoir contacter un support
Membre / Admin	me déconnecter	sécuriser l'accès à mon compte
Membre	accéder à ma page de profil	ajouter/modifier mes informations
Membre	accéder à ma page de profil	supprimer mon compte
Membre	réinitialiser mon mot de passe	modifier mon mot de passe (oublié, compromis)
Membre	créer une partie	initier une partie
Membre	rejoindre une partie	commencer une partie
Membre	participer au chat	afin de collaborer à l'écriture d'une carte
Membre	ajouter une carte à la partie	faire avancer la partie
Admin	me connecter en tant qu'administrateur	de pouvoir accéder au panel admin et modérer les contenus
Admin	ajouter, <i>modifier</i> ou supprimer un compte admin	étendre ou réduire l'équipe admin
Admin	<i>modifier</i> , supprimer du contenu présent sur l'application	modérer le contenu présent sur l'application dans le respect du droit d'auteur et des conditions d'utilisation

## Modèle Conceptuel De Donnée

/Users/victor/Documents/Oclock/SpaData/S03/E01/Resto/migrations/deploy/init.sql



**Tableau Des Données** *passer en anglais et mettre tout les champs présent dans la DB, relation focus plus avancée avec l'ordre, id de son auteur, ordre des joueurs dans la relation participer et joueur actuel dans la table partie,*

Relation	Nom	Description	Type	Contraintes	Expression Régulière
member	id	Identification du Membre	int	GENERATED ALWAYS AS IDENTITY	
	pseudo	Pseudonyme/Nom du Membre	text	NOT NULL, UNIQUE	
	email	Adresse Mail du Membre	text	NOT NULL UNIQUE	^[lw-\.]+@([lw-]+\.)+[w-]{2,4}\$
	mot de passe	Mot de passe du Membre	text	NOT NULL UNIQUE	^(?=[*id])(?=[a-z])(?=[A-Z])(?=[a-zA-Z]).{8,}\$
	rôle	Rôle du Membre	text	NOT NULL, DEFAULT "member"	
game	id	Identification de la Partie	int	GENERATED ALWAYS AS IDENTITY	
	vue d'ensemble	Nom & Thématique de la Partie	text	NOT NULL	
	état	État de la partie	text	NOT NULL	
	début	Début de la partie	text	NOT NULL	
	ton_début	Mode clair ou sombre du début	boolean	NOT NULL,	
	fin	Fin de la partie	text	NOT NULL	
	ton_fin	mode clair ou sombre de la fin	boolean	NOT NULL	
	creator_id	clé étrangère vers la table user	int	REFERENCES user(id)	
	current_player_id	clé étrangère vers la table user	int	REFERENCES user(id)	

focus	description	Description du focus	text	NOT NULL	
	author_id	auteur du focus	int	NOT NULL	
	position	position à l'ordre de création du focus	int	NOT NULL, UNIQUE	
period	text	Description de la période	text	NOT NULL,	
	period_tone	Mode clair ou sombre de la période	boolean	NOT NULL	
	position	Ordre de placement de la période	int	NOT NULL	
event	texte	Description de l'évènement	text	NOT NULL, UNIQUE	
	event_tone	Mode clair ou sombre de l'évènement	boolean	NOT NULL	
	position	Ordre de placement de l'évènement	int	NOT NULL	
scene	texte	Description de la scène	text	NOT NULL, UNIQUE	
	scene_ton	Mode clair ou sombre de la scène	boolean	NOT NULL	
	position	Ordre de placement de la scène	int	NOT NULL	
palette	text	Description de la palette	text	NOT NULL	
	status	Statut de la palette	boolean	NOT NULL	
participation	id_membre	Identification du membre participant	int	NOT NULL, UNIQUE	
	id_partie	Identification de la partie auquel on participe	int	NOT NULL, UNIQUE	
	position	Position du joueur dans la liste des joueurs	int	NOT NULL	

### Outils De Gestion

- Trello
- Github
- Sqitch

### Rôles

- Pablo: Project Owner, Lead Dev Back
- Adlen: Lead Dev Front
- Victor: Project Manager
- Jeremy: Git Master