

# **Cahier des Charges**

WR Clicker

Walid – Rémi

Version 1.1

## Table des matières

|   |          |
|---|----------|
| <b>Cahier des Charges</b>                   | <b>1</b> |
| 1. Domaine de gestion                       | 3        |
| 2. Utilisateurs                             | 4        |
| 3. Besoins des utilisateurs                 | 5        |
| 4. Fonctionnalités en réponse à ces besoins | 6        |
| 5. Règles de gestion                        | 7        |

## **1. Domaine de gestion (Précisions techniques)**

- ❖ Architecture : Client-Serveur. Le JavaScript gère l'aspect dynamique (clics, augmentation du score ...) tandis que le PHP assure la liaison avec la base de données.
- ❖ Stockage : Utilisation d'une base de données relationnelle (en MySQL) pour la persistance des données.
- ❖ Compatibilité : Le jeu doit être "Responsive", c'est-à-dire jouable aussi bien sur un navigateur de bureau que sur mobile.

## **2. Utilisateurs**

Le jeu cible les joueurs (occasionnels, réguliers), jeu tout public.

### 3. Besoins des utilisateurs

- ❖ **Compte unique** : Créer un compte (nom d'utilisateur et email uniques) et se connecter.
- ❖ **Progression dynamique** : Voir son score et ses améliorations évoluer en temps réel durant la session.
- ❖ **Challenge** : Comparer sa performance maximale avec les autres joueurs.

#### **4. Fonctionnalités en réponse à ces besoins**

**Gestion de la session :** Le joueur accumule des points et achète des améliorations uniquement pour la session en cours.

**Système de sauvegarde :** L'utilisateur peut choisir de sauvegarder son score à tout moment.

- **Action de sauvegarde :** Le score actuel est envoyé vers la base de données pour mettre à jour le record (High Score) de l'utilisateur.
- **Conséquence :** Immédiatement après la sauvegarde, la session est réinitialisée (score et améliorations reviennent à zéro). Le joueur recommence une nouvelle tentative de zéro.

**Leaderboard (Tableau de bord) :** Une page affiche le classement des meilleurs scores historiques enregistrés par l'ensemble des joueurs.

**Interface :** Affichage dynamique du score et page d'aide/tutoriel pour expliquer ce système de reset.

## 5. Règles de gestion

- ❖ **Connexion obligatoire** : Le joueur doit être connecté pour accéder au jeu et pour que son score puisse être envoyé au leaderboard.
- ❖ **Unicité** : Un seul compte par adresse mail et pas de doublons de pseudos.
- ❖ **Persistance limitée** : Contrairement à un clicker classique, la base de données ne stocke pas l'état actuel des améliorations, mais uniquement le **meilleur score (High Score)** atteint par l'utilisateur.