

# AppJdr

Application Android (voir ios dans le futur) gérant une partie de jeu de rôle.

L'application servirait surtout à gérer :

Les personnages des joueurs : Statistiques (Points de vie, Force, Agilité, ...), équipements (Armes, Armures, ...), inventaires (Potion, Nourriture, Objets divers, ...)

Les combats : Incrémentation et décrémentation des points de vie ou de mana, gestion du gain d'expérience, ...

Les objets : Utilisation des potions, de la nourriture, armes et armures inutilisés

Les lancés de dés : Rencontre, test pour effectuer certaines actions, ...

Il sera possible de créer un personnage (nom, prénom, classe, armes et armures de départ), le faire monter de niveau grâce à l'expérience gagné en combattant, lui octroyer des objets en récompense de quêtes ou de combats, lui faire rencontrer des ennemis et les combattre. Tous cela constitue une interface enlevant le papier, destiné à la bonne conduite de la partie, qui risquait d'être perdu ou détérioré.

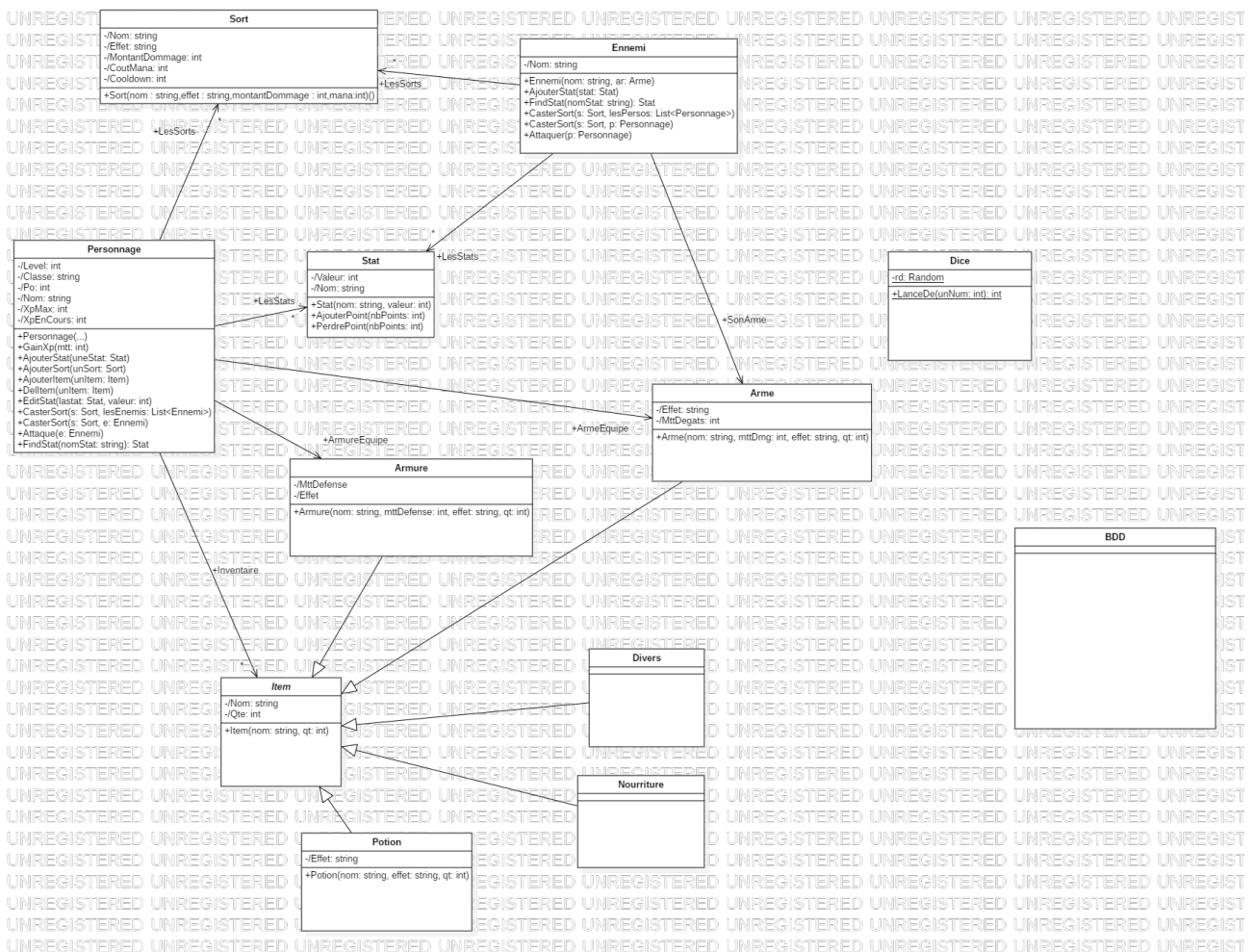


Diagramme de classe de BiblioJdr contenant les classes nécessaires au fonctionnement du jeu, que ce soit les informations données au joueur ou les outils comme le lancé de dés ou la gestion de la base de données.

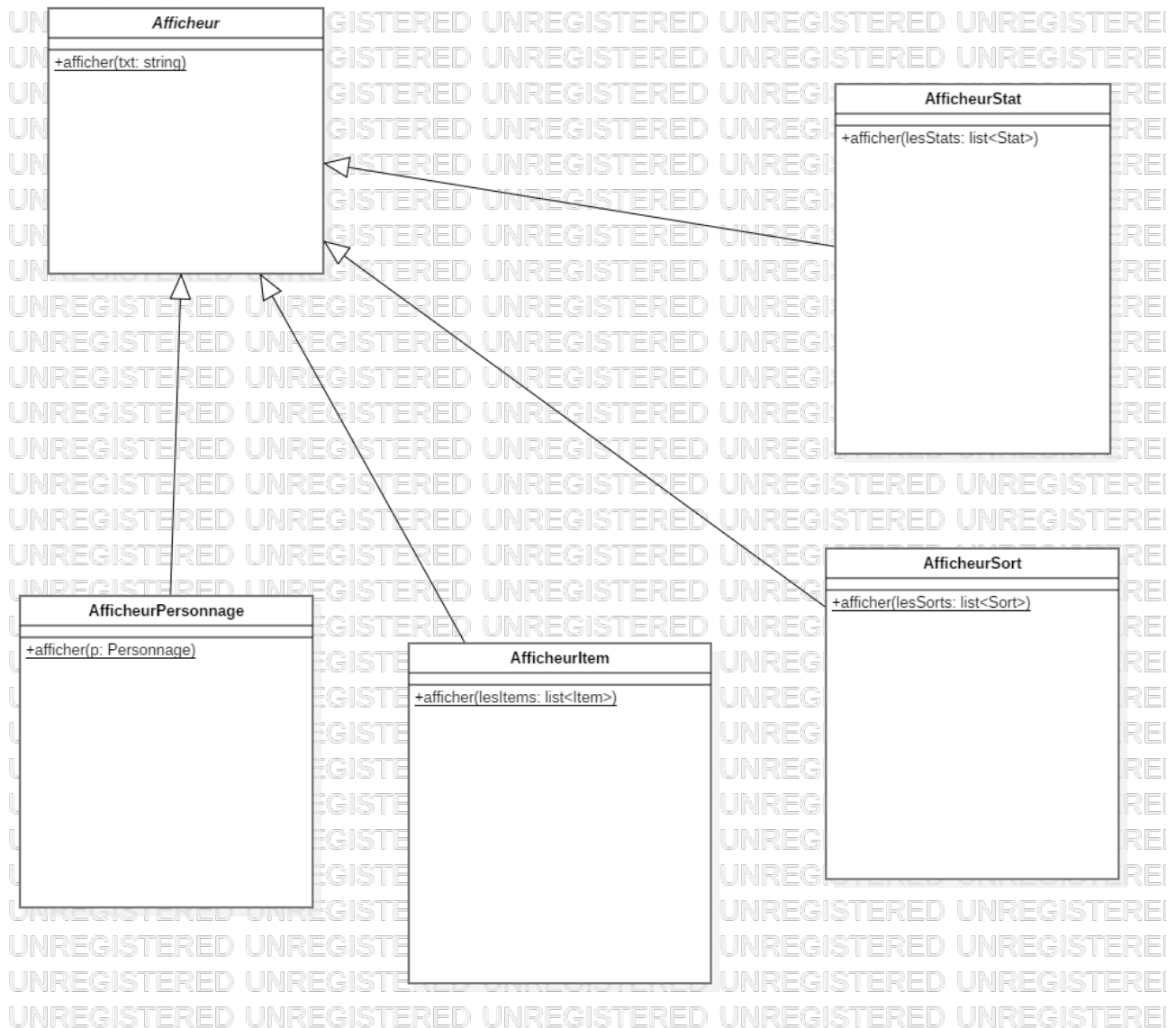
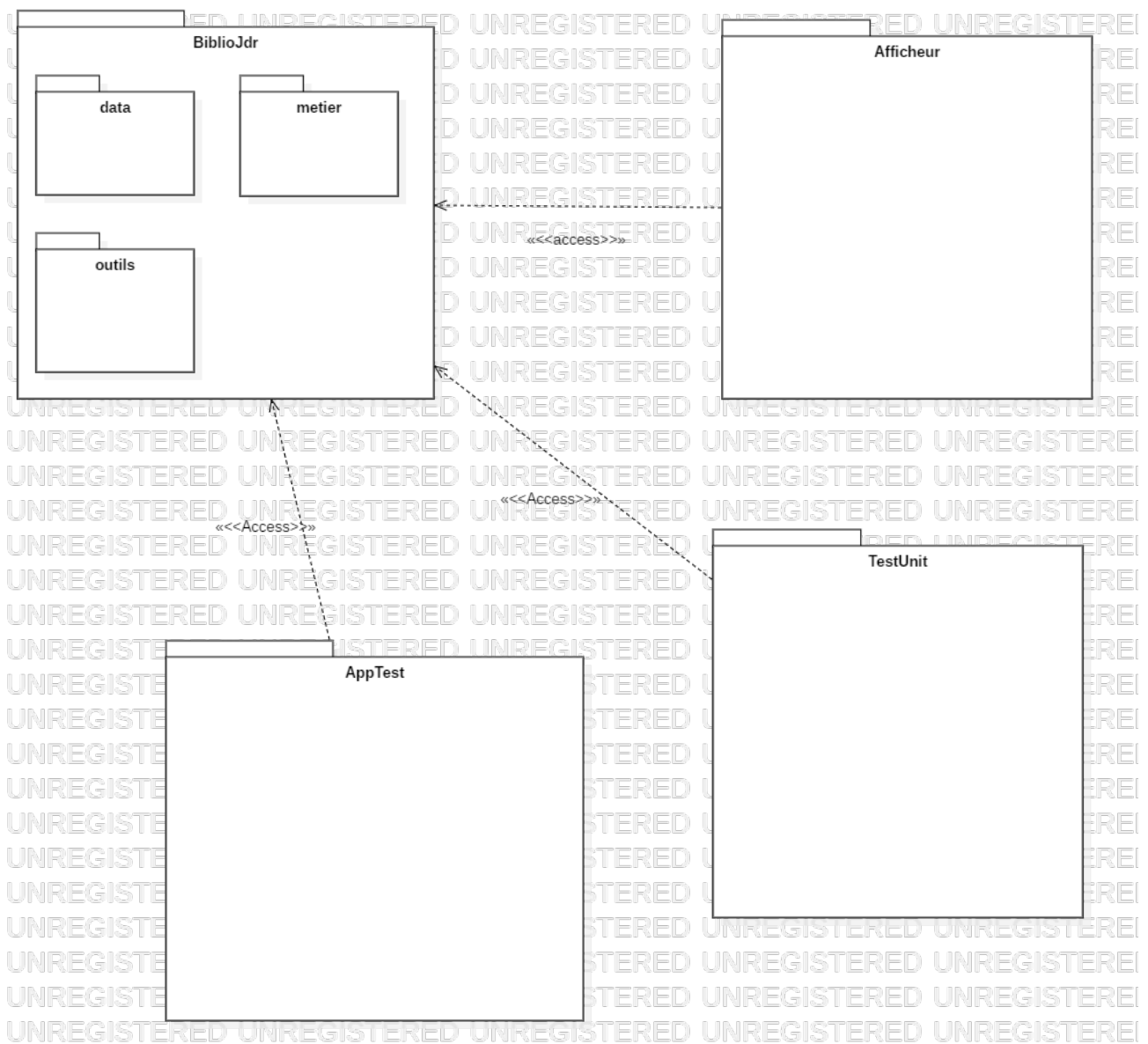


Diagramme de classe des afficheurs pour les test en console.



## Diagramme de paquetage

### Dépendances :

Il y a des dépendances internes au projet :

- Afficheur avec BiblioJdr
- TestBiblioJdr avec BiblioJdr
- AppTest avec BiblioJdr

et des dépendances externes :

SQLite (.Net)

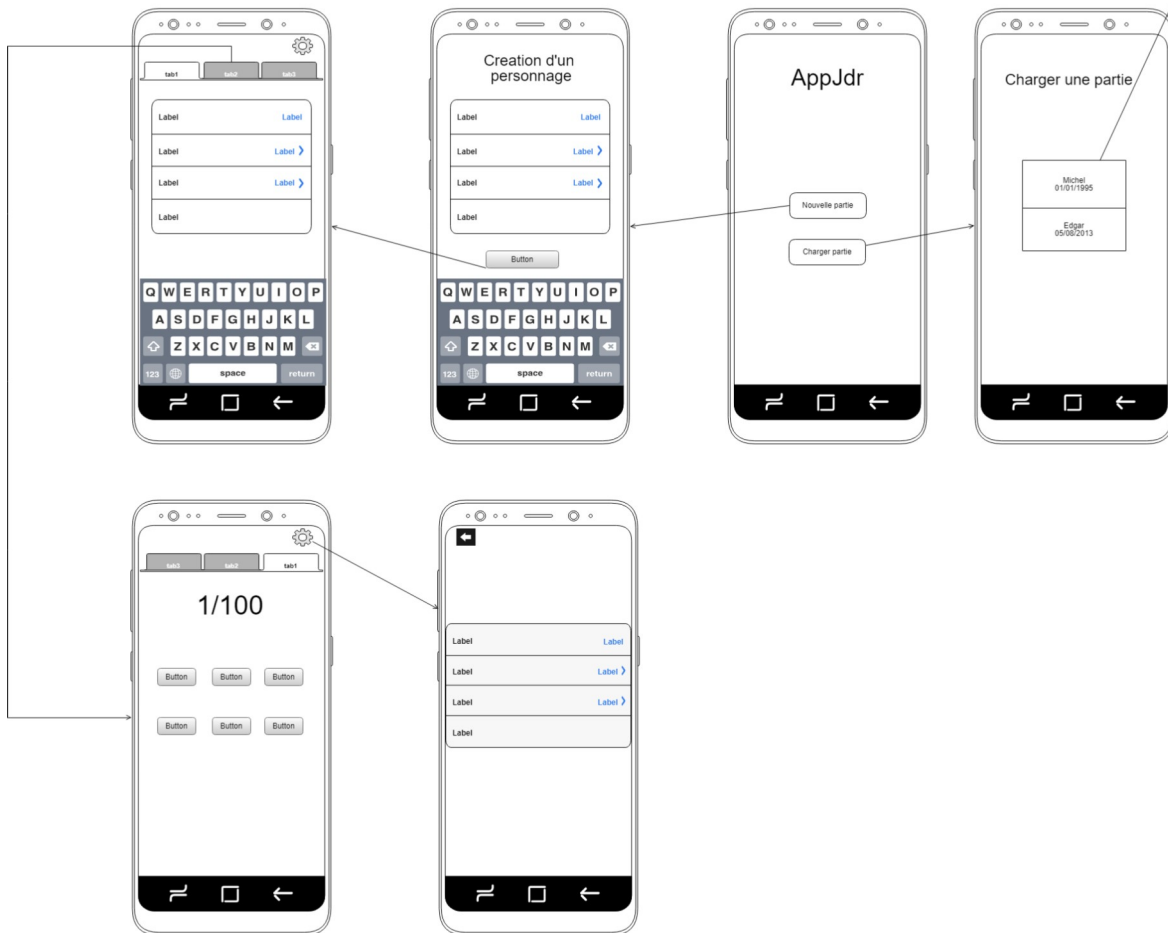
## Mockups :

Les tabs serviront pour chaque fonctionnalités :

- Personnage
- Inventaire
- Combats au Cac
- Lancer de sorts
- Dés

Liste contenant toutes les caractéristiques liées au personnage à créer a remplir par l'utilisateur. Un bouton valider pour créer le personnage dans la base de données.

Liste contenant tous les personnages sauvegardés avec leur histoire liée



Les buttons représenteront les dés les plus communs (2/4/6/8/12/100). En dessous, une zone de texte pour les dés personnalisés (50/20/30 et autres). Plus une animation de lancé de dés avec un son.

Réglages de l'application :

- Mode jour et nuit
- Effacer toutes les données
- Activer ou désactiver les animations

Personas :

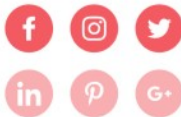
## Sarah Pelle



**Age**  
25 to 34 years

**Highest Level of Education**  
Doctorate (e.g. PhD, EdD)

**Social Networks**



**Industry**  
Pharmaceutical

**Organization Size**  
1-10 employees

### Preferred Method of Communication

- Face-To-face
- Email
- Phone

### Tools They Need to Do Their Job

- Email

### Job Responsibilities

Analyse de cadavres

### Their Job Is Measured By

Au nombre de mort

### Reports to

A l'hôpital

### Goals or Objectives

Découvrir les causes du décès

### They Gain Information By

Conférence et recherche

### Biggest Challenges

- Communication
- Navigating Client Relationships & Communications
- Employee Morale
- Professional Development
- Collaboration & Creativity

# Timothé Cuisson



**Age**  
35 to 44 years

**Highest Level of Education**  
Master's degree (e.g. M.

**Social Networks**



**Industry**  
Finance

**Organization Size**  
1001-5000 employees

## Preferred Method of Communication

- Email
- Phone
- Face-To-face

## Tools They Need to Do Their Job

- Email
- Accounting and Bookkeeping Systems
- Business Intelligence Dashboards

## Job Responsibilities

Gerer l'agent

## Their Job Is Measured By

Productivity

## Reports to

PDG

## Goals or Objectives

Gerer les revenus

## They Gain Information By

Formations

## Biggest Challenges

- Communication
- Employee Morale