

# Projet de POCA — Role-Play-Game-Over-Internet (RPGOI)

Version 2.0

Université Paris Diderot – Master 2

6 décembre 2018

## 1 Principe du projet

Le projet de POCA vise à vous faire progresser dans votre capacité à *concevoir un système objet extensible*.

Il se déroule en *deux étapes*. Dans la première étape, un sujet vous est fourni. Ce sujet est *volontairement* décrit de façon informelle, sans vous donner d’indication pour le réaliser. Vous devez donc définir vous-même les *requis* (**délivrable 1**) et l’*architecture* (**délivrable 2**) de votre projet.

Une *implémentation* écrite en SCALA de cette première version constitue le **délivrable 3**.

Vous recevrez ensuite un *autre sujet* qui est une extension du premier. Cette extension sera objet du **délivrable 4** (plus de détails seront fournis avec le deuxième sujet) et mettra à l’épreuve votre architecture initiale : un projet bien pensé *n’aura pas besoin de modifier* le code de la première version du projet pour traiter cette extension mais seulement de *rajouter de nouveaux composants*.

## 2 Sujet

On vous propose les extensions suivantes. Si elles sont déjà implémentées dans votre projet, tant mieux ! Sinon, vous devez pour chacune d’elles (i) évaluer et décrire sous la forme d’un projet dédié sur GitHub les tâches précises à réaliser pour les implémenter ; (ii) implémenter l’extension en question. Compte-tenu du nombre important d’extensions proposées, on ne s’attend pas à ce que vous puissiez toutes les implémenter ; par contre, vous devez réaliser l’action (i) pour chacune d’entre elles !

**Remplacement d’un personnage-joueur par un personnage non-joueur** On peut imaginer qu’un joueur souhaite quitter une partie en cours même si son personnage n’a pas été éliminé du jeu. L’extension proposée donne au maître du jeu la possibilité de prendre contrôle d’un personnage-joueur abandonné par un joueur.

**Mise en pause d’une partie** Cette extension donne au maître de jeu la possibilité de mettre une partie en pause pour la reprendre plus tard. Lorsque la partie doit reprendre, le maître du jeu peut décider d’attendre que tous les joueurs soient présents pour relancer effectivement le jeu ou bien alors décider de l’exclusion de certains joueurs absents.

**Persistance des personnages-joueurs** Cette extension rend possible la persistance d’un personnage-joueur à travers plusieurs parties.

**Journal de partie** Cette extension équipe le système d’un mécanisme de “journal de partie” qui prend en note tous les événements de jeu qui se sont déroulés pendant la partie. Ainsi, un maître du jeu peut obtenir une transcription de la partie une fois qu’elle est terminée. Il peut par exemple s’en servir pour décider quelles compétences ont été acquises par les personnages-joueurs.

**Intégration de média** Cette extension permet au maître du jeu de diffuser des médias (images, musiques, vidéos, ...) à un sous-ensemble des joueurs.

**Interface graphique** Cette extension intègre un client graphique au système. Ce client à destination du maître de jeu et des joueurs permet de visualiser certaines informations sur la partie en cours. Bien sûr, c'est le maître de jeu qui décide quelles informations peuvent être communiquées aux joueurs. Le maître de jeu a accès à l'ensemble des informations sur l'état de la partie (position des joueurs, des personnages non joueurs, carte complète, etc) tandis que les joueurs ne peuvent visualiser qu'une information partielle (seulement leur propre position et celles des personnages à proximité, seulement la partie de la carte qu'ils ont exploré, etc).

**Utilisation de Twitter et d'XMPP** Cette extension permet à une partie de se dérouler non seulement sur IRC mais aussi sur Twitter et sur les réseaux utilisant le protocole XMPP.

**Partie organisée par plusieurs maîtres du jeu** Cette extension permet à plusieurs maîtres de jeu de s'associer pour préparer et mener une partie. Faire collaborer plusieurs maîtres de jeu permet de prendre en charge des trames narratives plus complexes, des mondes plus larges et un nombre plus important de personnages-joueurs. Par contre, s'il y a plusieurs maîtres de jeu, il faut s'assurer qu'ils soient tous d'accord sur les décisions d'arbitrages prises durant la partie...

**Interfacage avec un moteur de ChatBot** Dans cette extension, on propose de connecter le système avec un moteur de ChatBot pour automatiser les discussions entre les personnages-joueurs et les personnages non-joueurs. On pourra par exemple utiliser le système proposé par IBM Watson ou `wit.ai`.

## 2.1 Délivrable 4

Vous devez

- Créer un tag **V1** et l'appliquer sur votre dépôt avant de commencer à travailler.
- Rendre la version 2 de votre projet pour le **15 janvier 2018**.
- Créer un tag **V2** et l'appliquer sur votre dépôt quand la seconde version de votre projet sera terminée.