

YOHANN CARVALHO

Projet synthèse – 2021

Presentation projet

Lays the prise

Travail présenté à

Mr Monty Pierre-Paul

Cegep du vieux Montreal

PRESENTATION GENERALE:

Mon projet consiste à réaliser un jeu de type Roguelike (« le joueur explore un donjon infesté de monstres qu'il doit combattre pour gagner de l'expérience et des trésors. » Wikipédia) en utilisant les langages de programmation Javascripts et PHP ou Node.js. Ce jeu sera jouable sur navigateur et comportera un système permettant aux utilisateurs de se créer un compte afin de sauvegarder leur progression.

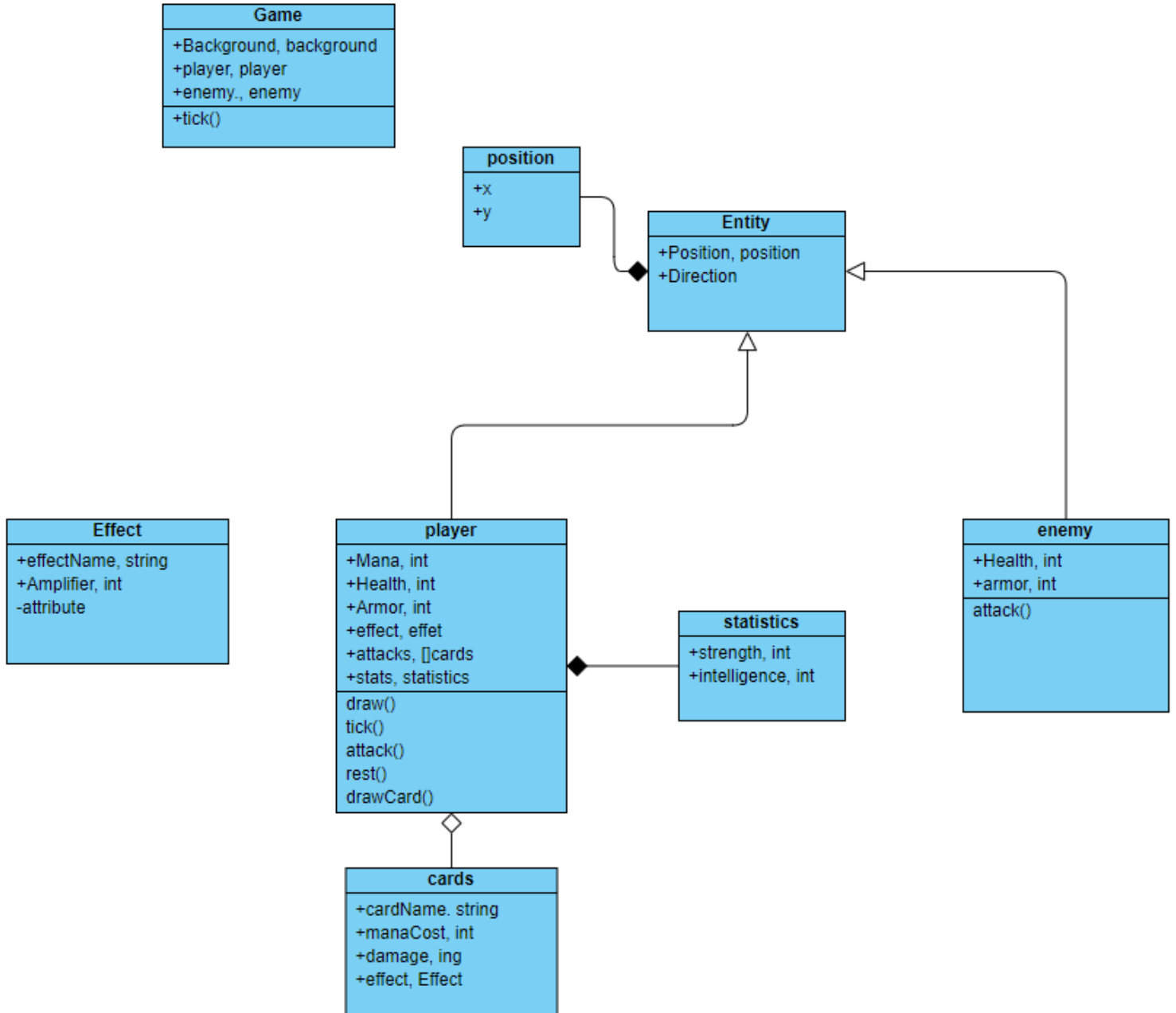
PRESENTATION PRECISE:

Le projet consiste à créer un jeu ex nihilo. Ce jeu sera principalement codé en JavaScript et sera jouable sur navigateur. De plus, une base de données sera ajoutée à ce jeu dans le but de sauvegarder les informations de partie d'un utilisateur (voir DB Diagram). Cette fonctionnalité inclura un système de compte utilisateur (login, sign up). La partie base de données sera réalisée principalement en PHP ou Node.js. Le jeu est une inspiration du jeu déjà existant : « Slay the spire ». Le fonctionnement du jeu est l'utilisateur incarne un personnage qui se retrouve dans un donjon infesté de monstre. Le joueur possède plusieurs caractéristiques : La vitalité, l'armure, le mana, la force et l'intelligence. La vitalité représente les points de vie du joueur. Le mana est le nombre de point d'action du joueur par tour. L'armure représente des points de bouclier permettant d'absorber les dégâts physiques du joueur. La force et l'intelligence sont des statistiques non apparentes en jeu, ces dernières peuvent être améliorées grâce à de l'expérience accumulé après chaque combat. De plus, le joueur a la possibilité de recevoir des effets bon ou mauvais comme un damage boost ou un poison. Les combats fonctionnent de la sorte : Le joueur à en sa main des cartes, chaque carte à un cout en mana et un effet (dégâts, bouclier, boost). (Voir mockup 3) La progression du joueur dans le jeu se fait à l'aide d'une carte, à la fin de chaque combat le joueur se voit offrir la possibilité de choisir quelle sera sa prochaine

destination. (Voir mockup 4). La carte n'offre que 3 possibilités différentes. Combat, le joueur se lancera dans un nouveau combat. Feu de camp, cette case permet au joueur de se reposer et récupérer ses points de vie et assigner ses points de statistiques. Trésor, cette case permet au joueur d'avoir de nouvelle carte en main ou d'en améliorer des déjà en main.

Diagrammes :

Diagrammes de classe :



Diagrammes de cas d'utilisation :

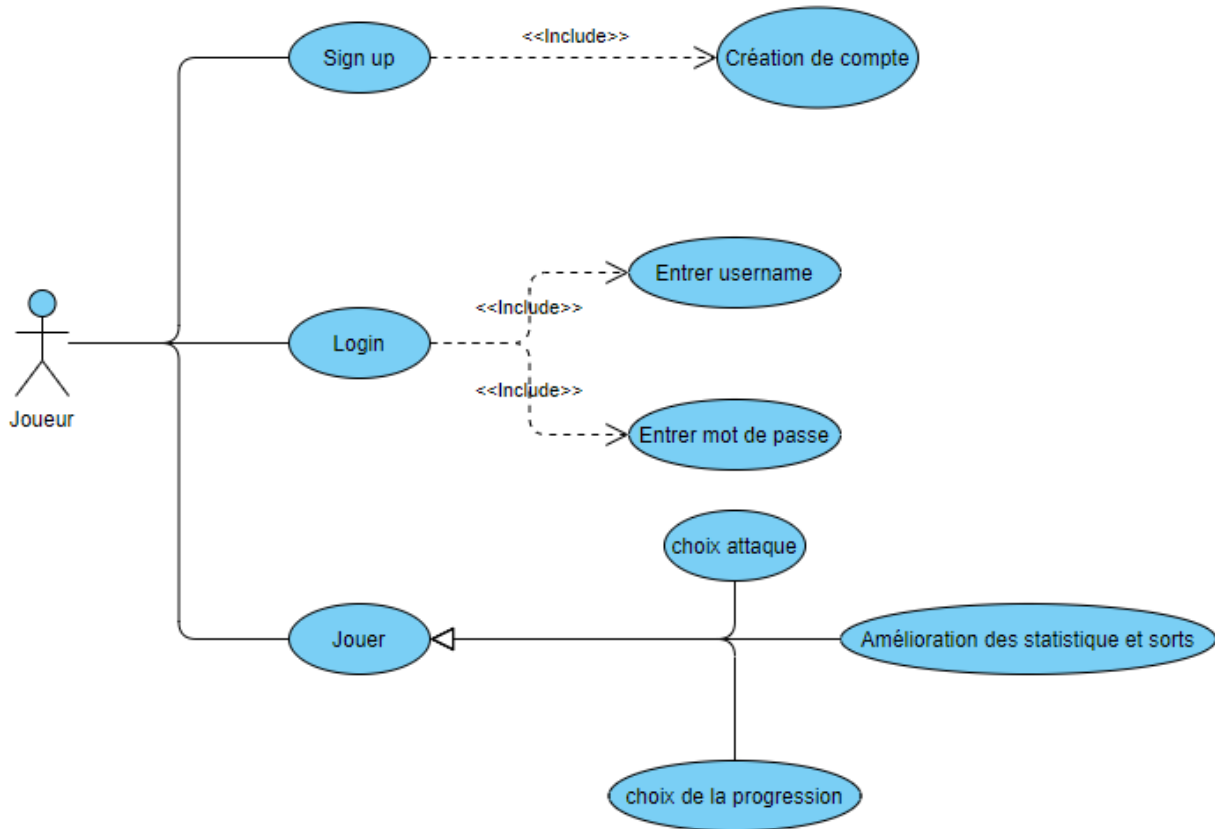


Diagramme base de données :

game

accounts_id **int**

player

user_id **int**

name varchar

Health int

Mana int

progression int

cards []card

statistics

id **int**

intelligence int

vitality int



Mockups :

jeu-B65

https://Projet-B65.com

Sign Up

* Name:

* Password:

* Re-type password: ?

Sign up

jeu-B65

https://Projet-B65.com

Q

Login

name

Password:

Login

[Forgot password?](#)

