



WoW! des items pour la quête sombre : DarQuest¹

Objectifs

Ce travail vise principalement à vous faire expérimenter les aspects suivants:

- Appliquer l'approche agile de gestion de projets, « SCRUM » pour mener à bien le développement d'un projet
- Concevoir une base de données.
- Concevoir la logique applicative.
- Concevoir un prototype visuel.
- Effectuer les tests unitaires, d'intégration et d'acceptation.
- Produire un document de conception.
- Travailler en équipe.

Mise en situation

Nous sommes dans un environnement du jeu vidéo de type **médiéval** style World of Warcraft et nous souhaitons développer l'application **Darquest** qui permet l'achat en ligne d'un certain nombre d'items concernant le jeu, la gestion des items pour le jeu et l'évaluation de l'efficacité d'un item.

Dans l'environnement du jeu, il y a plusieurs joueurs. Chaque joueur peut acheter plusieurs items et des joueurs différents peuvent acheter des items identiques. La quantité d'un item acheté peut être supérieure à 1. **Pour les achats, nous utiliserons un panier d'achat.**

¹ Source de l'image : <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=159670>

Items du jeu :

1. Un item du jeu a un numéro unique, un nom, une quantité en stock, un type d'item (armes, armures, sorts, potions etc..), un **prix unitaire en pièces d'or**, et une photo.
2. Les armes ont une efficacité, un genre (une main, deux mains) une description.
Exemples : Flèches, arc, marteau, épée, bâton de pierre, sabre etc...
3. Les armures on matière qui compose l'armure et la taille : exemple capuche flamboyante, masques crâniens, etc....)
4. Les potions ont un effet attendu et la durée pour l'effet. Exemple : Potion de vitesse, potion de protection, potion de soin etc...
5. Les sorts peuvent être instantanés ou non, ont le nombre de points de vie que ça enlève à votre ennemi. Exemple : Toucher de déchéance, Geyser corrompu, etc.... Les items de type sors sont plus chers que n'importe quel type d'item

Les joueurs :

1. Un joueur a un alias unique, un nom, un prénom et **un montant initial en pièces d'or, d'argent et de bronze**. Les joueurs sont identifiés par un numéro séquentiel. Certains joueurs sont des « mages »
2. Tous les joueurs peuvent acheter n'importe quel item sauf les sorts.
3. Seuls les mages peuvent acheter des sorts.
4. Un joueur peut devenir mage en résolvant 5 énigmes en rapport à la magie

Les pièces :

1. Initialement tous les joueurs ont un nombre fixe de pièces d'or, d'argent et de bronze.
2. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent.
3. Une pièce d'argent vaut 10 pièces de bronze.

Les joueurs peuvent augmenter leur capital de la façon suivante :

- Faire une quête. Une quête consiste à résoudre une énigme. Chaque quête a un nombre de pièces d'or, d'argent ou de bronze.
- Demander à l'administrateur. L'administrateur augmente le nombre de pièces avec un montant fixe. La première demande on donne un nombre de pièces d'or, la seconde fois , des pièces d'argent puis la troisième fois des pièces de bronze.
- Vendre un item. Le prix de vente d'un item est de 60 % du prix initial sauf pour un sort qui représente 110% du prix initial

Indications concernant l'application d'achat en ligne de *Darquest*

Lorsque la personne n'est pas un joueur inscrit (pas de nom usager ni de mot de passe), alors on peut consulter les items selon les critères suivants: (ce sont des critères de recherches et non un tri)

1. Tous les items : l'affichage doit être ordonné par type.
2. Par type d'item : l'affichage doit se faire par prix. Ici on souhaite consulter la liste des items selon le type. Par exemple, je veux juste afficher les armes.
3. En combinant plusieurs types : l'affichage doit être ordonné par type, puis par prix. Ici on souhaite consulter la liste des items selon des types combinés. Par exemple, je veux juste afficher les armes et les sorts
4. Si aucun type n'est sélectionné, alors on doit pouvoir afficher tous les items.
5. S'inscrire au site.

Si la personne est un joueur inscrit alors le joueur peut :

1. S'identifier avant d'acheter.
2. Faire un achat en ligne d'un ou plusieurs items et mettre à jour la BD après un achat.
 - Lors d'un achat, on doit pouvoir ajouter, supprimer ou modifier la quantité d'un item dans le « **panier** ».
 - Lors d'un achat, on ne doit pas pouvoir acheter un item avec une quantité N, si cette quantité est plus grande que la quantité en stock → équivalent à dire : Je ne peux pas acheter 2 potions s'il en existe juste 1
 - Lors d'un achat, si le montant total de l'achat est plus élevé que le capital du joueur, alors il ne peut pas acheter à moins de modifier son panier ou d'augmenter son capital.
 - Si le joueur n'est pas un mage, il ne peut pas acheter de sort.
3. Modifier son profil.
4. Consulter la liste de ses items dans son inventaire
5. Évaluer et commenter un item qu'il a acheté. Chaque joueur poste un commentaire sur un item qu'il a déjà acheté et évalue l'item en donnant une note de 1 à 5 pour : Efficacité.
6. Consulter les évaluations des items. Nous souhaitons :
 - Afficher le nombre de personnes ayant attribué un nombre d'étoiles (exemple 3 personnes ont donné 4 étoiles, une personne a donné 3 étoiles, 2 personnes ont donné 2 étoiles).
 - Afficher la moyenne des évaluations. (Tel item a en moyenne 3 étoiles...) et effectuer une recherche selon le nombre d'étoiles (exemple tous les items avec le nombre d'étoiles 3 ou plus).

Indications concernant la partie administration de l'application *Darquest*

Minimalement, l'application doit permettre :

- Augmenter le capital du joueur.
- L'ajout d'un item (nouvelle arme, nouvelle armure, etc.)

Enigma, pour les quêtes

Les quêtes pour augmenter le capital du joueur sont réalisées à l'aide de l'application **Enigma**. L'application doit fournir au joueur des énigmes à résoudre. Lorsque le joueur a réussi à résoudre l'énigme le capital du joueur est augmenté.

Ce ne sont pas toutes les énigmes qui donnent le même montant. Avant de résoudre l'énigme, le joueur doit se connecter à l'application.

Les énigmes difficiles donnent 10 pièces d'or, les énigmes de difficulté moyenne donnent 10 pièces d'argent et les énigmes facile donnent 10 pièces de bronze. L'énigme à résoudre est tirée de manière aléatoire, mais le joueur pourrait décider de choisir la difficulté ou la catégorie de l'énigme . Toutes les énigmes en rapport à la magie (sorts) sont difficiles. Nous avons des énigmes sur la magie, les potions, les armes, les armures et autres. (vous pouvez mettre plus de catégories)

Dans **Enigma**, nous pouvons également garder un certain nombre de statistiques comme : le nombre d'énigmes résolues, le nombre d'énigme échouées etc...

Recommandation pour la conception

Pour le projet, nous exigeons d'utiliser la technologie WAMP ou LAMP. Votre application doit être hébergée. Votre environnement doit être testé avant le début du sprint 1.

Afin de prévenir les injections SQL et pour faciliter le travail d'équipe, Il est recommandé d'utiliser des procédures stockées pour votre base de données.

Le développement

Le développement est un développement agile SCRUM, donc le backlog est **VIVANT** et **le client peut apporter des changements en tout temps.**

La description de ce qui est attendu dans l'application peut être complétée par les clients concernés en tout temps. Il est de votre responsabilité de clarifier les éléments du backlog en tout temps