

# Conception : Guilde

Sujet donné par 1 étudiant...

## Contexte

Dans le cadre d'un jeu vidéo, les joueurs peuvent se rassembler dans une guilde (une sorte de clan). Le projet consiste à créer une application Web permettant de créer et de gérer le trésor de guilde.

## Règles de gestion

- Un membre de la guilde est un utilisateur
- Un utilisateur a un pseudo et un mot de passe
- Un utilisateur peut faire un don au trésor de guilde
- Un don contient un nombre  $x$  de ressources différentes, pour chaque ressources, il peut y avoir un nombre  $y$  de quantité (Exemple: Un don peut être composé de 15 fleurs rouges et 18 fleurs bleues)
- Un don est fait à une date (Sauvegarde de la date)
- Un don est lié à un utilisateur, un utilisateur peut faire plusieurs dons
- Le trésor de guilde contient tous les dons de tous les utilisateurs
- La base de données contiendra la liste de toutes les ressources du jeu
- Une ressource est définie par sa catégorie, son nom et son image
- Si deux dons différents contiennent la même ressources (Ex: Don n°1: 5 fleurs rouges, don n°2 : 10 fleurs rouges) celles-ci s'additionneront dans le trésor de guilde (Il y aura donc 15 fleurs rouges)
- Le trésorier (Admin de la BDD) peut vendre une certaine quantité d'une ressource, les ressources vendues seront retirées du trésor de guilde
- Lors d'une vente, le montant de la vente sera indiqué par le trésorier sur le site web.
- Une vente est définie par la ressource vendue, le nombre vendu et le gain total de la vente
- Lors d'une vente, le gain sera placé dans une cagnotte
- Avec l'argent de la cagnotte, le trésorier pourra décider d'acheter un autre bien (Qui ne sera pas une ressource du jeu)
- L'intitulé du/des bien(s) sera mentionné par le trésorier
- Le bien acheté sera gardé en historique dans la base de données et le montant d'argent du bien acheté sera déduit de la cagnotte

From:

<http://slamwiki2.kobject.net/> - **SlamWiki 2.1**

Permanent link:

<http://slamwiki2.kobject.net/slam1/td3b?rev=1518440228>

Last update: **2019/08/31 14:38**

