Digital campus

Charte graphique

Mai 2023

Digital Campus

Présentation de Runic - arena

Runic arena : un TCG

Brief

Le studio de jeux vidéo indépendant « Goblins » souhaite développer le jeu « Runic Arena ». Il s'agirait d'un jeu par navigateur de type TCG (Trading Card Game) permettant à des joueurs de collectionner des cartes et de s'affronter avec, dans des batailles au tour par tour.
Vous êtes l'équipe en charge de développer :

- L'API qui sera utilisée par l'application pour gérer la bibliothèque de cartes.
- Une interface d'administration (CRUD) réactive exploitant cette API.

📌 Contrainte technique : le studio Goblins développe ses APIs avec le framework JavaScript Express, couplé à l'ORM Prisma. Pour ce qui est de la création d'interfaces réactives, Vue.js est privilégié.

Comprendre le jeu

Les cartes
Une carte, appelée « invocation » va combattre pour vous dans les batailles.
Elle est définie par :

- Un nom
- Une illustration
- Un type parmi 2 : 🌑 Chaos et ☀️ Halo.
- Une classe parmi 5 : Mage, Soigneur, Guerrier, Archer, Assassin
- Une puissance (ex : 75)
- De 1 à 2 capacité(s) active(s)
- Une unique capacité passive

Présentation prise sur https://laconsole.notion.site/Runic-Arena-backend-eeca84d14efb4edcaed8f48ed8f507b1

Compétences

L'issue d'un duel est fortement influencée par le déclenchement de compétences via des capacités actives ou passives . Voici les compétences qui existent :

👉 Ces compétences peuvent être déclenchées par une capacité **passive** ou **active**.

Capacités (actives et passives)

- Capacités actives
- Pour qu'une capacité active soit déclenchée, il faut que son coût en cube élémentaire soit satisfait.
- Capacités passives
- Pour qu'une capacité passive soit déclenchée, il faut qu'une condition soit vérifiée. Voici les 4 conditions existantes :

Gameplay (algorithme de combat)

💡 La connaissance du gameplay n'est pas décisive sur ce projet puisqu'il s'agit de la mise en place du backend mais voici pour information en quoi consiste le jeu de carte correspondant.
Un combat est constitué de 3 à 5 duels (3 duels gagnants sont nécessaires) opposant une carte d'un joueur avec une carte de son adversaire.
👉 Si les joueurs remportent un nombre de duels identiques (causé par des égalités), alors le résultat du combat est un match nul.
Les decks de chaque joueur sont affichés ouvertement.
À chaque duel, un des deux joueurs annonce avec quelle carte il compte attaquer. Ce joueur est défini aléatoirement au tout premier tour, puis c'est chacun son tour par la suite.

L'API

L'API comprendra des endpoints de type CRUD commençant par :

- /cards pour gérer les cartes
- /skills pour gérer les compétences
- /classes pour gérer les classes
- /types pour gérer les types

Un endpoint particulier GET /cards/name-generator permettra de générer un nom aléatoirement pour vos cartes. Il sera utilisé en cliquant sur un bouton depuis le formulaire de création de carte de l'interface d'administration pour pré-remplir le champ du nom de la carte si l'utilisateur le souhaite.

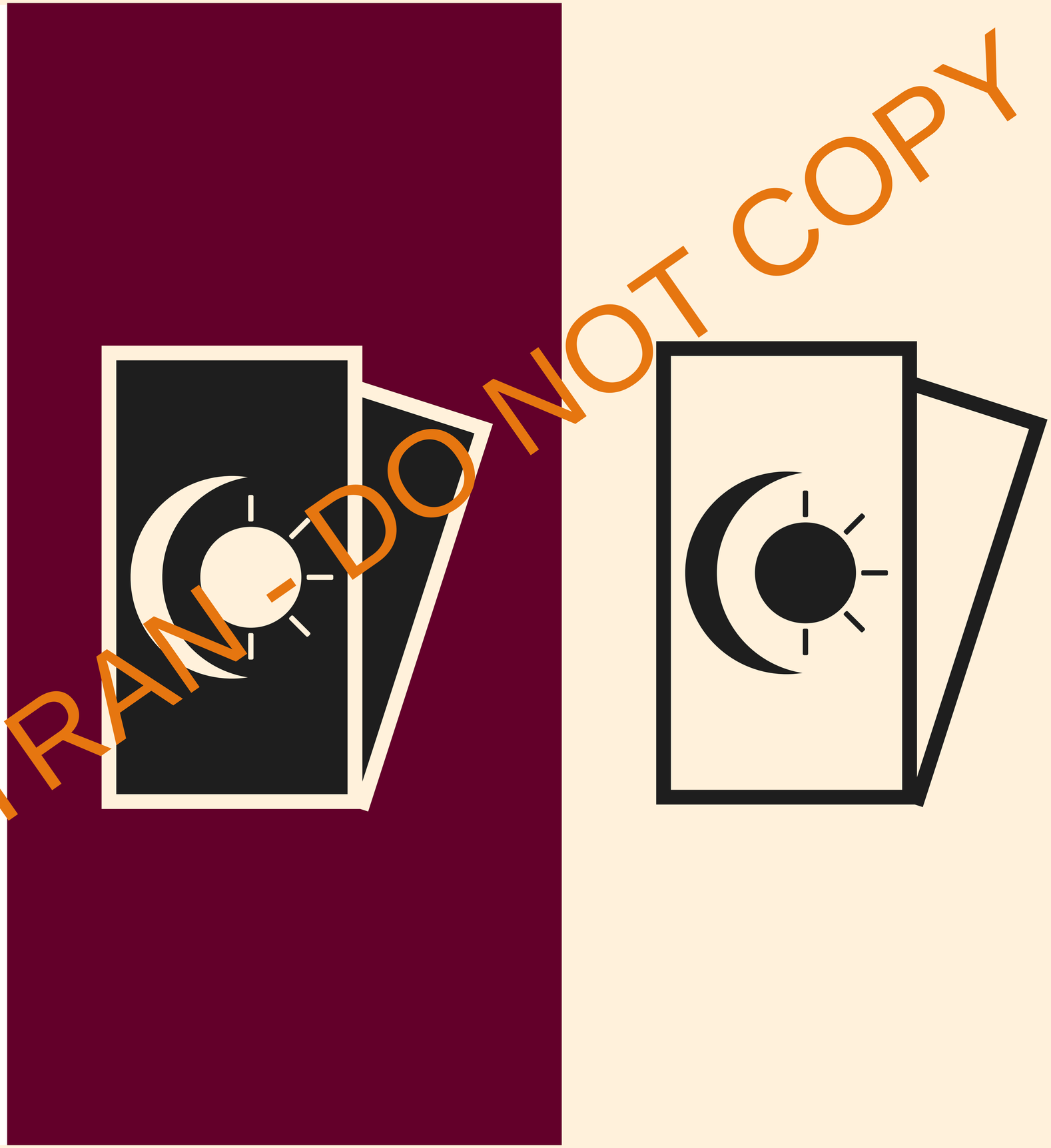
💡 Je vous encourage à réaliser une modélisation de votre base de données avant l'élaboration de votre Schema Prisma.
Lors de l'ajout d'une carte via l'API, l'illustration de la carte devra être uploadée et potentiellement retravaillée sur votre serveur Node.js. Pour cela, je vous recommande les paquets multer et jimp.

L'interface d'administration

Cette interface réactive permettra de gérer les cartes et compétences en exploitant l'API via des appels fetch() par exemple.
💡 Le module [cors](https://www.npmjs.com/package/cors) vous permettra d'autoriser votre frontend à interagir avec votre back**end.**

Le logo

Déclinaison sur fond



Couleurs

La gamme

Hexa : A62A3D	Hexa : 00057A	Hexa : FFF1DB	Hexa : 1E1E1E
R : 166 G : 42 B : 61	R : 0 G : 5 B : 122	R : 255 G : 241 B : 219	R : 30 G : 30 B : 30
H : 351° S : 75% B : 65%	H : 238° S : 100% B : 48%	H : 36° S : 14% B : 100%	H : 0° S : 0% B : 12%

Typographie

Présentation

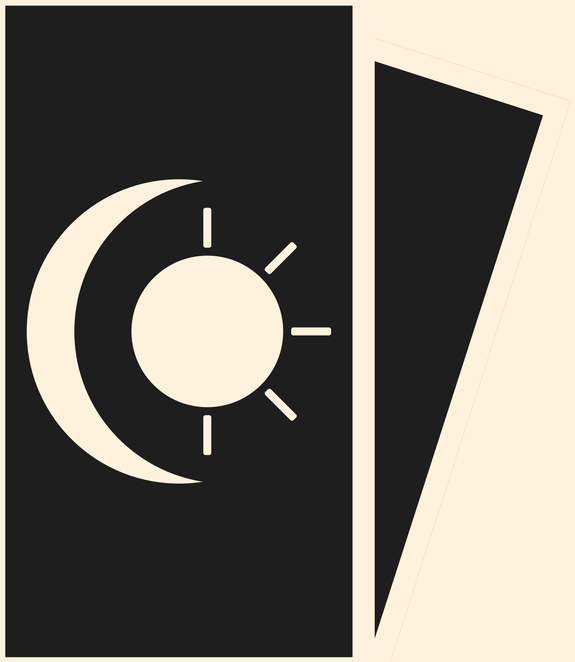
Lato

Utilisation sur l’interface et les cartes

Lato est utilisé dans tous les textes de l’interface. Il est utilisé en trois graisses différentes : Bold, Regular et Light.

Styles typographiques

Titre 1	**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz** **0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #**	32 Bold
Titre 2	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #	17 Regular
Titre 5	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #	14 Bold
Titre 4	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #	12 Bold
Titre 3	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #	12 Regular
Paragraphe	Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 - / : (à é $ € * @ #	11 Regular



Etudiants

Kim-Anh TRAN

Alexandre AJUSTE

Charte graphique reprise du template de charte graphique de YouLoveWords.fr et reprise de la charte graphique existante de Capi Consult.

Les illustrations