

## Chevaleresk, détails d'implémentation du sprint 1, acheter des items

Date début : semaine du 11 mars. Date remise : Le 04 ou 05 avril, selon le groupe.

Liste des fonctionnalités : Voici la liste des fonctionnalités attendues pour le sprint 1. (ce sont les fonctionnalités et non des user-stories. Pour les US, referez-vous à votre Backlog.

Énoncé des fonctionnalités	Priorité
Afficher et rechercher des items selon un critère et voir le détail d'un item	M
Inscription d'un joueur et connexion de celui-ci	M
Ajouter un item au panier	M
Supprimer un item du panier	M
Modifier la quantité d'un item dans panier	M
Consulter son panier	M
Payer son panier <ul style="list-style-type: none"> <li>Mise à jour du solde du joueur</li> <li>Mise à jour de l'inventaire du joueur</li> <li>Mise à jour de la quantité en inventaire. (Item)</li> </ul>	M
Rechercher des items selon plusieurs critères (critères combinés)	S
Consulter son inventaire	S

- Le prix d'un item est de l'ordre de 1 à 200 Ecus
- Le montant initial d'un joueur est : 1000 Ecus
- Le prix d'une potion est plus élevé que le prix d'un élément : Voir les triggers.

Stories techniques	Détails
Vérifier la connexion au serveur PHP	Chaque membre de l'équipe doit faire le test qu'il peut bien transférer une page sur le serveur
Créer et peupler la base de données	<p>Vous devez vérifier que votre modèle de données répond, puis :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Créer les tables de la base de données à partir de votre modèle</li> <li>Ajouter toutes les contraintes check</li> <li>Créer les deux triggers pour contrôler les prix des potions et des éléments.</li> <li>Créer les procédures stockées pour insérer des items. Ici les procédures stockées sont obligatoires pour garantir la cohérence des données.</li> <li>Appel des procédures pour faire les insertions. Au moins 5 items de chaque type.</li> </ol> <p>Pour le point 1, vous devez garder une copie de votre modèle au cas où vous aurez à recréer la BD.</p> <p>Pour les points 2 à 5 vous devez garder un fichier SQL.</p>
Configurer GitHub	Chaque membre de l'équipe doit avoir un compte GitHub

	Un membre de l'équipe sera chargé de créer le dépôt dans son propre compte GitHub et doit inviter les membres de son équipe.
Créer son tableau de tâches verticale avec Trello ou Jira ou autre outil de gestion de projet	Même principe. Un membre va créer le Trello pour le sprint 1 et invite les co-équipiers.

**Les tests :** À titre d'indication, voici un ensemble non exhaustif de tests qui seront réalisés pour Chevaleresk --- sprint1.

<b>Tests le compte du joueur</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Validation de tous les champs.</li> <li>- L'alias est unique.</li> <li>- Le courriel est unique s'il y a lieu</li> <li>- Afficher les cas d'erreur (alias dupliqué, courriel dupliqué etc..)</li> <li>- Connexion réussie : afficher les infos pertinentes du joueur.</li> <li>- Connexion non réussie : afficher le message erreur</li> </ul>	
<b>Tests , rechercher d'item</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aucun critère</li> <li>- Tous les critères (un à la fois)</li> <li>- Recherche selon un critère : Exemple Potion. Tous les critères seront testés</li> <li>- Recherche selon deux critères. Exemple Potion et Arme. Toutes les combinaisons seront testées</li> <li>- Recherche selon trois critères. Toutes les combinaisons seront testées</li> <li>- Afficher les détails pertinents pour un item</li> <li>- Trier le résultat de la recherche.</li> <li>- Interface conviviale et intuitive. Facilité de navigation</li> </ul>	
<b>Tests, le panier</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajouter un item au panier : Quantité disponible, le montant s'affiche. Le montant total du panier s'affiche</li> <li>- Modifier la quantité d'un item : Quantité disponible. Le montant total du panier est mis à jour</li> <li>- Supprimer un item du panier : le montant total du panier se met à jour</li> <li>- Ajouter un item au panier, quantité non disponible</li> <li>- Modifier la quantité du panier, quantité non disponible</li> <li>- Payer son panier : le joueur a le montant. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Le nombre de pièces (ecus) est mis à jour</li> <li>o L'inventaire du joueur est mis à jour</li> <li>o Le magasin (la boutique) ou l'item est mis à jour.</li> <li>o Le panier est vidé.</li> </ul> </li> <li>- Payer son panier : le joueur n'a pas le montant : indiquer que le joueur n'a pas le solde pour payer.</li> <li>- Acheter sans se connecter. --&gt; erreur</li> <li>- Acheter un élément si le joueur n'est pas alchimiste. --&gt; erreur</li> </ul>	
<b>Tests l'inventaire du joueur</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aucun critère : on affiche tous les items.</li> <li>- (optionnel) afficher selon un critère : Exemple Potion. Tous les critères seront testés</li> <li>- (optionnel) afficher selon des critères combinés</li> </ul>	