

ANIMATEURS

RÉALISATION

REELWENS

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

UTILITAIRE PERMETTANT
D'INTRODUIRE DES ANIMATEURS

RÉALISÉ EN FÉVRIER 2017



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

SamaGames va désormais disposer de membres de l'équipe disposant du grade **[Animateur]**. Ce cahier des charges permet de mettre en évidence le rôle et les différentes tâches de ces membres. Il définira aussi ses besoins en développement.

I – RÔLE DE L'ANIMATEUR

Un animateur est destiné à animer les hubs et les jeux de SamaGames. Son rôle ne sera pas d'animer les salons vocaux, mais cela pourra l'être dans le futur.

Ses tâches se divisent en **3 parties** :

1) Le tchat du Hub.

L'animateur a pour rôle premier d'animer le tchat du hub de la même façon qu'un Guide pourrait le faire, en leur laissant tout de même la priorité s'ils sont déjà présents. Il peut répondre aux joueurs, à leurs interrogations, à leurs dialogues.

Il a cependant autant de permission de modération qu'un Builder, un Graphiste.

2) Les événements dans le Hub

L'animateur a la possibilité d'organiser des événements dans le Hub. Afin de l'aider dans l'organisation de ses événements, il dispose de la commande `/event win <pseudo> <importance du gain allant de 1 à 5>`.

Cette commande lui permet de faire gagner un nombre fixe de cadeau à un joueur (voir III), de lui donner envie d'écouler tous les lots à sa disposition, tout en limitant les abus.

Les événements peuvent être variés : Devinettes, question pour un Sama, cache-cache, course... La seule limite est l'imagination.

Il est rigoureusement demandé de faire preuve de justice et d'équité dans les différents événements.

3) Événements en jeu

L'animateur a la possibilité de réaliser des événements en jeu. Pour créer un événement à gain, il disposera de la commande */event make <NomJeu_Map> <importance du gain allant de 1 à 5>* à taper dans un Hub.

Cette commande affichera à tous les joueurs des hubs un message visible indiquant l'événement, le gain et un lien cliquable pour le rejoindre :

[Event] Une animation a débuté en DoubleRunner. Récompense : 50 coins. [Cliquez ici]

L'animateur est alors en gamemode 3 et ne joue pas, et chacun de ses messages deviennent visibles de tous et d'une couleur entièrement violette. Il anime le tchat. Le lot est attribué automatiquement au gagnant.

II - BESOINS EN DÉVELOPPEMENT

Liste des commandes :

/event

/event win

/event make

/event win <pseudo> <importance du gain allant de 1 à 5>

Attribue un cadeau fixe au pseudo renseigné. Le nombre correspond au gain donné.

- Cette commande ne peut être utilisée que par un animateur, ou un administrateur.
- Elle ne peut pas être appliquée à autre animateur (abus).
- Chaque utilisation est loguée et lisible immédiatement par un responsable de l'équipe (date précise, serveur, pseudo de l'animateur, gain, pseudo du gagnant).
- Un message est donné au gagnant du lot (précisant de déco/reco pour voir son lot attribué ?)
- Un message de confirmation est donné à l'animateur qui a tapé la commande

N°	Gain	Utilisation
1	Attribue 50 coins.	Utilisable 1 fois toutes les 60 secondes .
2	Attribue 200 coins.	Utilisable 1 fois toutes les 20 minutes .
3	Attribue 1 perle.	Utilisable 1 fois toutes les 60 minutes .
4	Attribue 500 coins et 1 perle.	Utilisable 1 fois toutes les 12 heures .In
5	Attribue 2 000 coins et 3 perles.	Utilisable 1 fois tous les 5 jours .

/event

Informe l'animateur de ses lots disponibles via une GUI.

/event make <NomJeu_Map> <importance du gain allant de 1 à 5>

- 1) Commande au gestionnaire de serveur la map demandée
- 2) TP l'animateur dans la map dès qu'elle est chargée
- 3) Le met en gm 3 et en dehors de la partie
- 4) Ses messages sont tous en violet
- 5) Envoi ce message à tous les joueurs du hub + *ding* :

[Event] Une animation a débuté en **[JEU]**. Récompense : **[Récompense]**.
[\[Cliquez ici\]](#)

6) Attribue le gain au gagnant à la fin de la partie (en suivant les conditions de /event win).

Note :

/event make + tab -> Autocompletion avec proposition des choix de map.