

Secteur Tertiaire Informatique
Filière « Etude et développement »

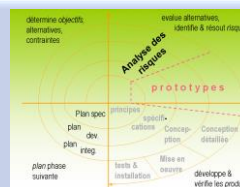
BDD – Equipe sportive

Persistance de données

Apprentissage

Mise en situation

Evaluation



1. CONTEXTE

L'objectif est ici de modéliser une BDD permettant de stocker les informations relatives à l'organisation de matchs de sport collectif (sport indéfini) entre des équipes.

1.1 REGLES DE GESTION

Une équipe est caractérisé par un code équipe qui permet de l'identifier, ainsi qu'un nom et une date de création.

Chaque équipe est composée d'un ensemble de joueurs. Chaque joueur est identifié par un numéro d'immatriculation et est désigné par un nom, un prénom et une date de naissance.

Un joueur appartient à une seule équipe.

Chaque match entre deux équipes est désigné par un numéro, une date, une heure de début et un résultat.

Un match est dirigé par un arbitre. Chaque arbitre est identifié par un numéro et a un nom et un prénom. Un arbitre peut diriger plusieurs matchs.

2. TRAVAIL A EFFECTUER

1. Créez le dictionnaire de données de la base de données.
2. Construisez le modèle conceptuel de données ainsi que le modèle logique de données.
3. Ecrivez (ou générez) le ou les scripts permettant de créer la base de données.

CREDITS

ŒUVRE COLLECTIVE DE L'AFPA

Sous le pilotage de la DIIP et du centre d'ingénierie sectoriel Tertiaire-Services

Equipe de conception (IF, formateur, mediatiseur)

Michel Coulard – Formateur Evry

Chantal Perrachon – IF Neuilly sur Marne

Date de mise à jour : 07/06/2022

Reproduction interdite

Article L 122-4 du code de la propriété intellectuelle.

« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »

Persistance de données