

RAPPORT

Schéma relationnel:

Porte_monnaie(Id_monnaie, solde)

Genre(Id_genre, nom_genre)

Entreprise(Nom, pays)

Succes(Code, intitule, condition, #Id_jeu)

FK (id_jeu) **REFERENCES** jeu(id_jeu)

Jeux(Id_jeu, titre, prix, date_sortie, age_min, synopsis, #nom_edite, #nom_dev)

FK (nom_edite) **REFERENCES** entreprise(nom),

FK (nom_dev) **REFERENCES** entreprise(nom)

Joueur(Id_joueur, pseudo, mdp, nom, mail, date_naissance, #Id_monnaie)

FK (id_monnaie) **REFERENCES** porte_monnaie(id_monnaie)

Debloquer(#Id_joueur, #Id_jeu, #code, date_obtention)

FK (id_joueur) **REFERENCES** joueur(id_joueur),

FK (id_jeu) **REFERENCES** jeu(id_jeu),

FK(code) **REFERENCES** succes(code)

Partage(#Id_joueur1, #Id_joueur2, #Id_jeu)

FK (id_joueur1) **REFERENCES** joueur(id_joueur),

FK(id_joueur2) **REFERENCES** joueur(id_joueur),

FK (id_jeu) **REFERENCES** jeu(id_jeu)

Achat(#Id_joueur, #Id_jeu, note, commentaire)

FK (id_joueur) **REFERENCES** joueur(id_joueur),

FK(id_jeu) **REFERENCES** jeu(id_jeu)

Reapprovisionner(#Id_joueur, #Id_monnaie, date_transaction, montant)

FK (id_joueur) **REFERENCES** joueur(id_joueur),

FK (id_monnaie) **REFERENCES** porte_monnaie(id_monnaie)

Classer(#Id_jeu, #Id_genre)

FK (id_jeu) **REFERENCES** jeu(id_jeu),

FK (id_genre) **REFERENCES** genre(id_genre)

Justification :

- Le mot de passe d'un joueur ne peut être nul car il est utilisé pour la connexion au compte.
- On considère qu'un jeu n'a pas forcément un titre unique.
- Le prix d'un jeu est de type numérique(5, 2) car on considère que le prix d'un jeu est entre 0 et 999.
- La note pour l'achat d'un jeu est de type note numérique(2, 1) (CONSTRAINT noteMAX CHECK (note <= 5)) car on a décidé de mettre les notes sur 5.
- La date de transaction ne peut être nulle car on veut avoir un historique des transactions.
- Le montant d'un réapprovisionnement est forcément supérieur à 0 sinon il ne sert à rien.
- La date d'obtention est forcément pas nulle car on doit l'enregistrer.

Contrainte non garantie par la base de données :

- On peut partager un jeu à soit même.
- une granularité d'une journée pour la vue rapport.

View :

- le nombre de ventes,
- le nombre de prêts de jeux,
- le chiffre d'affaire réalisé,
- la notation moyenne de ses jeux,
- le nombre total de succès obtenus sur ses jeux.

On aura été ajouté dans une vue nommée rapport qui sera donc actualisée après dans le code chaque jour.