

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Être capable de comprendre la logique d'une base de données relationnelle

Être capable de mettre en place les relations entre les tables

Être capable de comprendre et manipuler les requêtes CRUD (Create Read Update Delete)

### CRITERES D'EVALUATION

Propreté du code et indentation	5 points
Commentaires	3 points
Création de la base de données	2 points
Commande use	2 points
Création des tables	10 points
Création des clés primaires	2 points
Création des tables d'association	4 points
Création des liens entre les tables (clés étrangères)	8 points
Respect des noms des tables et champs	2 points
Respect des types et propriétés des champs	2 points
Respect des noms des clés étrangères	4 points
Insertions des données	11 points
Pour l'insertion, les champs à remplir sont listés	3 points
Pour les insertions, les types de données sont respectés	3 points
Modification de table	4 points
Modification d'enregistrements	8 points
Requêtes de consultation simple	3 points
Requêtes de consultation avec jointure	10 points
Consultation du journal de combats	4 points

#### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

#### Date création :

25-09-2023

#### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

#### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

Consultation des statistiques de personnages	4 points
Suppression de données	6 points
Bonus : Partie « Evolution de la base de données »	(12 points)
<b>TOTAL</b>	<b>100 points</b>

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Date création :

25-09-2023

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

On veut créer les bases d'un jeu de combat d'arène Joueur contre Joueur.

**Une fois fini, vous enverrez le fichier de votre script SQL au formateur par MP.**

### Création de la BDD

Pour cela, dans Workbench, créez une database jeucombat. Puis créez les tables selon le MCD et le MLD qui vous sont fournis. Faites bien attention au respect des noms, aux champs uniques qui apparaissent en gras, et au renommage de certaines clés étrangères.

### Insertion de données

Insérer dans la BDD les données suivantes :

+ TABLE type\_personnage (type, point de vie, défense, attaque) :

("Barbare", 125, 5, 15)

("Guerrier", 100, 10, 10)

("Chevalier", 75, 15, 5)

+ TABLE arene (nom) :

("Colisée")

("Muraille")

("Armurerie")

+ TABLE item (nom, bonus point de vie, bonus defense, bonus attaque) :

("Arme de base", 0, 0, 0)

("Bouclier de la Méduse", 25, 15, 10)

("Marteau de Thor", 25, 5, 20)

("Excalibur", 20, 10, 20)

("Egide", 20, 30, 0)

("Sainte Lance", 10, 10, 30)

#### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

#### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

#### Date création :

25-09-2023

#### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

+ TABLE costume (nom) :

("La Faucheuse")

("Le Lapin de Pâques")

("La Banshee")

("Jeanne d'Arc")

("Phénix")

+ TABLE carnet\_ami (nom) :

("Ma Liste")

("Mes Amis")

("Super Friends")

("The Crew")

("Famille de Coeur")

+ TABLE joueur (pseudo, mot de passe, mail, id\_carnet\_amis) :

("Dark Schneider","12345","dark.s@gmail.com",1)

("Perceval","Kaamelott31","alexast@sfr.fr",2)

("Guts","berserker#666","ceska@orange.fr",3)

("Broly","cacarot974","guillaume@gmail.com",4)

("Suskiki666","NarutoIsTheBest","hinatainlove@sfr.fr",5)

+ TABLE personnage (nom, id\_joueur, id\_type\_personnage) :

("Power Killer",1,1)

("Mordred",2,3)

("Griffith",3,3)

("Vegeta",4,2)

("Kakashi",5,2)

**Auteur :**

Yoann DEPRIESTER

**Date création :**

25-09-2023

**Relu, validé & visé par :**

☑ Jérôme CHRETIENNE  
☑ Sophie POULAKOS  
☑ Mathieu PARIS

**Date révision :**

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

("Bohort",2,1)

("Lars",1,3)

+ TABLE combats (date, id\_arene, id\_vainqueur, id\_vaincu) :

("2022-06-23",1,1,2)

("2022-06-23",2,3,2)

("2022-07-01",3,6,5)

("2022-07-13",1,5,7)

("2022-07-15",1,4,1)

("2022-07-17",1,4,1)

+ TABLE obtenir (id\_item, id\_personnage, equipe) :

(6,1,false)

(6,2,false)

(6,3,false)

(6,4,false)

(6,5,false)

(6,6,true)

(6,7,true)

(1,1,true)

(2,1,false)

(3,2,true)

(4,3,true)

(5,4,true)

(1,5,true)

(3,3,false)

(4,1,false)

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Date création :

25-09-2023

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

+ TABLE contenir (id\_carnet\_amis, id\_joueurs) :

(3,1)

(1,3)

(3,2)

(2,3)

(1,4)

(4,1)

(4,5)

(5,4)

(5,2)

(2,5)

(5,3)

(3,5)

+ TABLE messages (id\_auteur, id\_destinataire, date, sujet, message) :

(1,3, "2022-06-21", "Hey", "Salut bro ! Comment tu vas ?")

(3,1, "2022-06-21", "Re:Hey", "Salut poto ! ça va super. C'est l'éclate ce jeu. :D")

(1,3, "2022-06-22", "ReRe:Hey", "Ha ha, t'as vu, je te l'avais dit. Heureusement que je t'ai bassiné avec pendant des plombes. ;)")

(3,1, "2022-06-22", "ReReRe:Hey", "J'avoue XD Au passage, je viens de me payer la tenue de Jeanne D'Arc. Tu sais, la version Fate Apocryphe")

(1,2, "2022-06-23", "Salut", "Coucou toi. Je savais que t'étais sur le jeu. Comment tu vas")

(2,3, "2022-06-23", "Dis, t'aurais pas gaffé", "Hé toi, par hasard, t'aurais pas dit à ton pote que j'étais sur le jeu. Non parce que ce relou vient de m'envoyer un message.")

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

### Date création :

25-09-2023

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

### Modification de la BDD

On décide finalement de vouloir garder un œil sur les sommes dépensées en costume par les joueurs.

Ajouter un champ prix à la table costume.

Puis y insérer les prix suivants :

- 20 euros pour La Faucheuse
- 35 euros pour Le Lapin de Pâque et Phénix
- 15,50 euros pour La Banshee
- 29,50 euros pour Jeanne d'Arc

Insérer les enregistrements d'achat dans la table achat (date, id\_joueur, id\_costume, id\_personnage) :

("2022-05-10",1,1,1)

("2022-06-01",1,2,7)

("2022-06-21",3,4,3)

("2022-06-21",1,3,1)

("2022-06-23",3,5,3)

("2022-07-03",5,1,5)

### Consultation des Données

Pour créer nos différents écrans de jeu, on va devoir afficher nos données.

- 1) Toute la liste des joueurs inscrits -> Afficher la liste des joueurs (uniquement leur pseudo)
- 2) Page profil d'un joueur -> Afficher le pseudo et le mail du troisième joueur inscrit
- 3) Liste des personnages -> Afficher le pseudo du premier joueur et sa liste de personnages
- 4) Liste des costumes -> Afficher le pseudo du premier joueur et la liste des costumes achetés pour chacun de ses personnages (afficher aussi les personnages du coup)

#### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

#### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

#### Date création :

25-09-2023

#### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

5) Afficher le montant total dépensé par chaque joueur, classé par ordre décroissant (vous utiliserez la fonction d'agrégation `sum()` )

6) Liste d'ami -> Afficher le pseudo du troisième joueur et la liste de ses amis

7) Messagerie -> Afficher le pseudo du troisième joueur, la liste des messages qu'il a envoyés, puis afficher la liste des messages qu'il a reçus

--ATTENTION : DIFFICILE--

-- Si vous restez bloqués, passez aux questions suivantes --

8) Afficher le journal de combat du premier joueur. On doit voir apparaître la date de chaque combat, le nom de l'arène, le nom du vainqueur et le nom du vaincu

9) Stat des personnages -> Afficher les caractéristiques des personnages du premier joueur. Chaque caractéristique (Point de vie, Attaque, Defense) doit apparaître ajustée par l'item équipé (Point de vie = Point de vie du type de perso + Bonus de Point de vie de l'item). Afficher aussi l'item équipé par ces personnages.

## Suppression de Données

10) Le premier joueur n'a plus envie de jouer son premier personnage, et décide de le supprimer. Le supprimer de la Base de Données.

11) Finalement, après avoir joué pendant un temps, le joueur numéro 2 décide de quitter le jeu et de supprimer son compte. Le supprimer de la Base de Données.

## BONUS : Evolution de la BDD

On décide de faire évoluer le jeu, en ajoutant un système de guildes et de capacité spéciale.

12) Ajouter la table Guilde. On doit pouvoir y renseigner son nom et sa date de création. Elle sera reliée à la table personnage. Un personnage ne pourra rejoindre aucune guilde au minimum, et une seule guilde au maximum. Côté guilde, elle sera rejointe par au minimum zéro personnage, et au maximum plusieurs personnages.

(NOTE : n'oubliez pas de modifier la table personnage pour y insérer l'id\_guilde en clé étrangère)

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

### Date création :

25-09-2023

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.



## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

13) Ajouter la table Technique. On doit pouvoir y renseigner le nom d'une technique, sa description, et son coût. Elle sera reliée à la table type\_personnage. Un type de personnage aura au minimum zéro technique, et au maximum plusieurs techniques. Une technique sera attribuée au minimum à zéro type de personnage et au maximum à un seul type de personnage.

14) Insérer dans la table technique les données suivantes (nom\_technique, description, coût, id\_type\_personnage)

("Charge Brutale", "Le personnage charge un adversaire à moins de 10m et lui assène un coût dévastateur.", 20, 1)

("Riposte", "Le personnage retourne la technique utilisée par un adversaire contre ce dernier.", 30, 2)

("Grande Parade", "Le personnage se met en position défensive. Il ne peut attaquer, mais ne reçoit aucun dégât.", 15, 3)

Le joueur Dark Schneider est excité par ces nouvelles fonctionnalités, et vous demande de rejoindre le jeu pour monter sa Guilde

15) Créez-vous un compte et un personnage. Celui-ci ne sera équipé que de l'arme de base.

16) Rejoignez la liste d'amis de Dark Schneider, et ajoutez le à votre liste d'amis, et échangez un message (il vous souhaite la bienvenue, et vous lui répondez).

17) Dark Schneider, avec son personnage Lars, crée sa guilde à la date du 29 Juillet 2022 qu'il nomme Metalicanna. Votre personnage ainsi que Griffith, le personnage du joueur Guts, rejoignent sa guilde. Mettez à jour les données.

18) Affichez le profil de la guilde : Nom, Date de Création, nombre de membres, nom des membres.

19) A la date du 29 Juillet 2022, vous remportez votre premier combat d'arène contre Kakashi, et obtenez l'item le Marteau de Thor en récompense. Vous décidez d'en équiper votre personnage. Mettez à jour les données.

20) A la date du 01 Août 2022, S'ensuit une série de duel -> Mettez à jour les données :

- Lars gagne une fois contre Kakashi, et une fois contre Vegeta

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

### Date création :

25-09-2023

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

## Evaluation SQL : Jeu de Combat d'Arène

- Griffith gagne une fois contre Vegeta, mais perd une fois contre Kakashi
- Vous gagnez une fois de plus contre Kakashi, perdez une fois contre Vegeta, et gagnez une fois contre Vegeta

21) Afficher le profil de la guild Metalicanna, en faisant apparaître son nombre de victoires, et son nombre de défaites (ne comptez que les duels qui ont eu lieu à partir du 29 Juillet 2022)

### Auteur :

Yoann DEPRIESTER

### Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE  
☒ Sophie POULAKOS  
☒ Mathieu PARIS

PAG

### Date création :

25-09-2023

### Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.