

CTP Kahoot Multi-Joueurs : Schémas et explications

MASSE Gautier et LELEU Mariette

1. La base de données

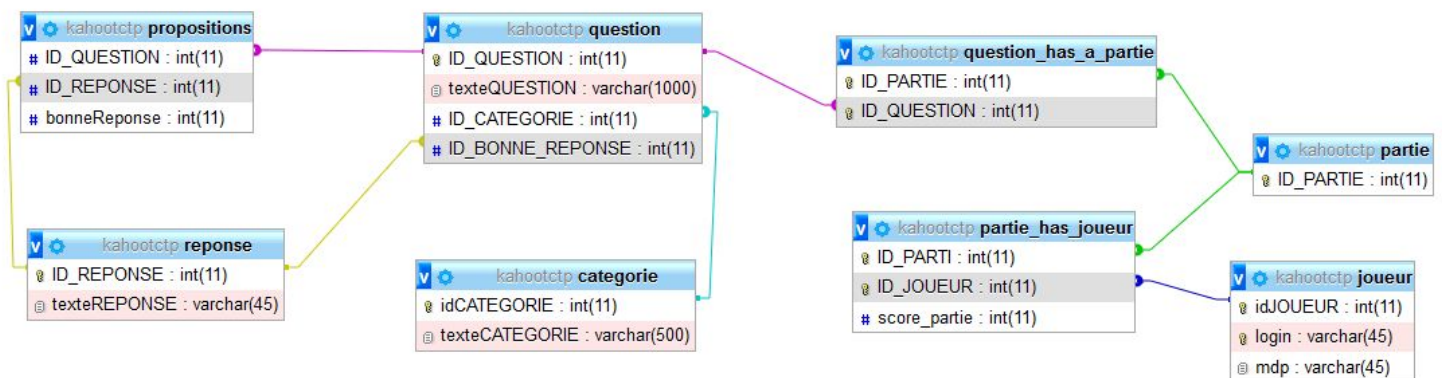


Figure 1 : Schéma BDD kahoot CTP

- La BDD présentée dans le schéma ci-dessus permet de sauvegarder différentes informations sur le kahoot dans la base de données :
 - Les quizzes : Ce sont des fichiers JSON importés dans la base de données via une fonction d'import. Ils remplissent les tables "catégorie", "question", "reponse" et "proposition".
 - Les joueurs : Stockés dans la table "joueur", ils permettent de réaliser la connexion au début des parties et de stocker le score d'une partie.
 - Les informations sur la parties : Représentées par les tables "partie", "partie_has_joueur" et "question_has_a_partie", elles permettent de gérer les questions et joueurs d'une partie.
- Voici le déroulé d'une partie afin d'illustrer le fonctionnement de la base de donnée :
 - Import d'un quizz : Ajout de la catégorie du quiz, puis pour chaque question ajout des réponses, de la question puis de tous les couples question-réponses dans "propositions".
 - Création de la partie : création d'une nouvelle partie (donc nouvel id)

- Connexion des joueurs : Ajout des joueurs (déjà existants ou après création en base), vérification de la connexion avec login et mot de passe puis liaison des joueurs à une partie avec "partie has_joueur".
- Préparations des questions : Prise au hasard d'une catégorie, On prend 10 questions aléatoires de cette catégorie et on les lie avec la partie dans la table "question_has_a_partie".
- Quiz : Récupération des questions et de leurs attributs (réponses, bonne réponse, texte question et texte réponse). Puis l'application pose les questions et compte les points
- Fin de partie : Mise à jour du score dans la table "partie has_joueur".

2. Diagrammes de classe

Figur