

Application “Dédale” : Concepts

Dans ce document, je vais détailler les différents concepts et objets qui seront représentés et sauvegardés dans une base de données.

1) Les Joueurs

Un joueur est une personne physique utilisant l'application. Pour exister un joueur aura remplis un formulaire d'inscription (connexion via facebook ou mail + mot de passe). Et celui-ci devra être connecté pour pouvoir bénéficier des fonctionnalités de l'application.

| Concept | Explication |
|--------------------------------------|--|
| Email | Adresse e-mail du joueur. Propre à celui-ci (pas deux comptes avec la meme <u>adresse</u>). |
| Mot de passe | Mot de passe encrypté qui permet d'identifier le joueur (token facebook si la connexion est faite via facebook). |
| Photo de profil | Lien vers l'image de profil du joueur |
| Positionnement | Position géographique du joueur (la dernière coordonnée GPS relevée avant la déconnexion). |
| Nom + prenom + sexe + date naissance | Série d'information sur le joueur. |

2) Posts

Un poste est une publication qui apparaîtra dans le fil d'actualité des joueurs. Ceux-ci auront été publiés par d'autres joueurs. Ils sont composés de texte simple et/ou d'une image. On pourra aussi mentionner un jeu dans ceux-ci

| Concept | Explication |
|------------|---|
| Texte | Texte de la publication (illimité) |
| Image | Illustration accompagnant la publication |
| Jeu | Le jeux qui est éventuellement cité dans la publication. |
| Date | Date de publication du poste (pour l'affichage chronologique) |
| Visibilité | Publique : tout le monde peut le voir Privé : seul mes amis peuvent voir la publication. |

Les posts pourront être commentés. Ces commentaires auront les attributs suivants :

| Concept | Explication |
|---------|---------------------------------|
| Texte | Texte du commentaire |
| Date | Date de création du commentaire |

3) Jeux

Un jeu est une présentation d'un jeu de société physique. La présentation contiendra les éléments suivants :

| Concept | Explication |
|----------------------|---|
| Numéro de code barre | Permettra d'identifier de manière unique le jeu en question |
| Nom | Le nom du jeu |
| Description | Description du concept du jeu |
| Note | Note allant de 1 à 5 à propos du jeu. |

3) Catégorie

Une catégorie représente un ensemble de jeux partageant les mêmes caractéristiques (ex: jeux de réflexions)

| Concept | Explication |
|-------------|--|
| Nom | Nom de la catégorie |
| Description | Description des caractéristiques des jeux de cette catégorie |

Un jeu ne peut faire partie que **d'une et une seule** catégorie

4) Les badges

Un badge est une récompense visible sur le profil d'un joueur le félicitant pour ses hauts faits sur un jeu ou une catégorie de jeu

| Concept | Explication |
|---------|-------------|
|---------|-------------|

| | |
|-------------|------------------------------------|
| Nom | Nom du badge |
| Logo | Image du badge |
| Description | Description du haut fait accomplis |
| Condition | Condition d'obtention. |

5) Une partie

Une partie représente l'interaction entre les joueurs et un jeu. Plusieurs joueurs pourront se réunir pour mener à bien une partie et poster leur résultat sur l'appli.

| Concept | Explication |
|-------------|---|
| Date | Date de la rencontre (doit être dans le passé) |
| Photo | Photo du plateau de jeu |
| Jeu | Jeu joué |
| Commentaire | Commentaire du joueur aillant poster la partie. |

Tous les scores seront sauvegardés pour chaque joueur aillant participés à la partie.

6) Un évènement

Un évènement permet à des joueurs de planifier des parties. Un évènement sera créé par un joueur. D'autres joueurs peuvent en faire partie.

| Concept | Explication |
|-------------|---|
| Date | Date et heure de l'évènement |
| Nom | Nom de l'évènement |
| Description | Résumé de ce qu'il se passera lors de cet évènement |
| Visibilité | Publique : visible par tous, privé: visible seulement par le joueur créateur et les personnes invitées. |

Diagramme

Le diagramme permet de visualiser la manière dont les différents concepts cités interagissent entre eux.

Explications :

Nous allons passer en revue les entités de haut en bas.

Un **Post** peut être publié par un **joueur**. Le **joueur** peut publier plusieurs posts et peut **commenter** plusieurs **posts**.

Un **badge** concerne un jeu particulier ou une catégorie (pas les deux). Un **Joueur** peut remporter plusieurs badges.

Un **Joueur** peut créer un ou plusieurs **événements** ou participer à aucun ou plusieurs **événements**. Un **événement** peut faire intervenir un ou plusieurs jeux différents.

Un **joueur** peut jouer à une ou plusieurs **parties** ces parties ne concernent qu'un et un seul **jeu**.

Un **jeu** appartient obligatoirement à une et une seule **catégorie**

Mise en place de l'environnement de test et affichage des images.

Une DB de test de Prestashop est disponible à l'adresse suivante :

<https://sql.phpnet.org>

serveur : cl1-sql21

name : p6597_1

pwd : inkjxkLxGOC9

Les tables les plus importantes sont :

- les tables **ps_product_xxx**, avec entre autre:
- **ps_product_lang** qui contient les noms des jeux
- **ps_product** qui contient la catégorie (par défaut et les autres)

- les tables **ps_image** qui permettent de faire le lien entre l'**id_product** et les photos.
La logique est la suivante :
- exemple (cet exemple vient du site de production, vous n'allez probablement pas trouver ces infos dans la DB de test) : Man in the maze est un jeu avec l'**Id_product** = 8265 dans la table **ps_product** (et **ps_product_lang**); dans **ps_image**, il y a 3 entrées pour cet article car il y a 3 photos sur la fiche article : les entrées **id_image**=10459, 10460 et 10461. L'id 10459 a en plus le champ "cover"=1 car c'est la photo de couverture (celle qui nous intéresse !). Pour retrouver l'image en question, il faut aller voir dans le répertoire : www.dedale.be/www/img/p/1/0/4/5/9
- l'image porte le nom : 10459.jpg (il y en a plusieurs avec plusieurs formats).
-