

Groupe 1

Chef de projet : Tom Buathier

Collaborateur : Quentin Gilleron

SAÉ 2.4

Sujet :

Notre base de donnée est basé sur une compétition du jeux Counter Strike Globale Offensive (CS:GO)

Les données utilisées ont été récupérées sur une compétition 2022 pour les joueurs et les matchs. Les stats quant à eux ont été générées aléatoirement car elles ne constituent pas une donnée des plus essentielles.

Quelques notions à avoir pour comprendre pleinement notre de données :

Les ‘pseudos’ :

Un pseudo est un nom choisi par une personne pour masquer son identité.

Les ‘kills’ :

C’est le nombre de joueurs ennemis tués

Les ‘death’ :

C’est le nombre de fois qu’un joueur meurt.

Les ‘scores’ :

Dans CS:GO, la partie se déroule en 30 manches par carte. À la mi-temps dès 15 manches jouées, les deux équipes changent de côté. La première équipe à avoir remporté 16 manches gagne la partie. Si les 2 équipes arrivent à 16 manches gagnées toutes les deux alors il y a des prolongations pour connaître l’équipe gagnante. Les prolongations sont gagnées lorsque l’équipe gagne 2 manches d’affilés.

Les ‘maps’ :

Ce sont les différentes cartes sur lesquelles les matchs se déroulent.

Groupe 1

Chef de projet : Tom Buathier

Collaborateur : Quentin Gilleron

Organisation des fichiers :

Suite au visionnage de la vidéo introduction, pour pouvoir ouvrir le premier dossier, “MCD_MLD” pour une première approche de notre base de données, pour chaque dossier, une vidéo explicative y est insérée.

Suite au visionnage de la première partie, passez ensuite à “Création_BDD”, qui comporte la création de la base de données et les insertions de tuples avec automatisation.

Et pour finir dirigez vous dans le dossier “Fonction”, dans lequel vous trouverez toutes nos fonctions avec explication et démonstration.