|  |
| --- |
| ETML |
| Projet Space Invaders |
| Space Invaders Pixels Old Classic Retro Game Poster | Space invaders ... |

|  |
| --- |
| Auteur : Tiago Rodrigues Sousa  Chef de projet : Mathieu Meylan  Version : 1  11/09/2023 |

[1 POO 2](#_Toc145333042)

[2 UX 2](#_Toc145333043)

[3 DB 2](#_Toc145333044)

[3.1 Importer les données et le schéma de base de données 2](#_Toc145333045)

# POO

# UX

# DB

## Importer les données et le schéma de base de données

Lancez le terminal (conseil : allez dans l’endroit où il y a la base de données est dans le chemin d’accès mettez cmd) :

Une image contenant texte, ligne, logiciel, capture d’écran

Description générée automatiquement

Puis mettez la commande suivante : docker exec -i cec776015692 mysql -uroot -proot < db\_space\_invaders.sql

Docker = met en lien avec l’application docker

exec = exécuter

-i = identifiant docker

cec776015692 = identifiant du container

mysql = met en lien avec MySQL

-u = utilisateur MySQL

-p = mot de passe

root = nom et mot de passe admin dans MySQL par défaut

< = importer vers MySQL

db\_space\_inavaders.sql = chemin d’accès à la base de données

(PS : Pour copier l’identifiant docker, il suffit d’aller dans docker, puis le menu des containers et de cliquer sur l’icône pour copier)

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement

Normalement cela devrait avoir implémenter la base de données sur le serveur mysql.

## Gestion des utilisateurs

## Requêtes de sélection

### Explication quelques commandes

SELECT = permet de sélectionner des colonnes

FROM = indique depuis quelle table on fait le select

WHERE = permet de mettre une condition au donnée

ORDER BY = permet de mettre en ordre les résultats (par défaut croissant mais peut être décroissant grâce au mot DESC)

LIMIT = permet de mettre un nombre défini de résultat

MAX = sélectionne le plus grand

MIN = sélectionne le plus petit

AVG = Fais la moyenne

AS = permet de renommer une méta donnée (si on l’utilise, on doit utilisé le surnom si la méta donnée réapparait)

COUNT = compte le nombre de données lorsqu’il y a un group by

GROUP BY = permet de regroupé par ligne qui ont la même donnée

HAVING = permet de mettre une condition au regroupement, ne peut être utilisé qu’après des GROUP BY

INNER JOIN (ou JOIN) = permet de joindre 2 tables grâce aux clés primaires (id) et aux clés étrangères (fk) qu’on va regrouper avec le ON et puis regroupe uniquement ceux qui sont en commun

### Requêtes

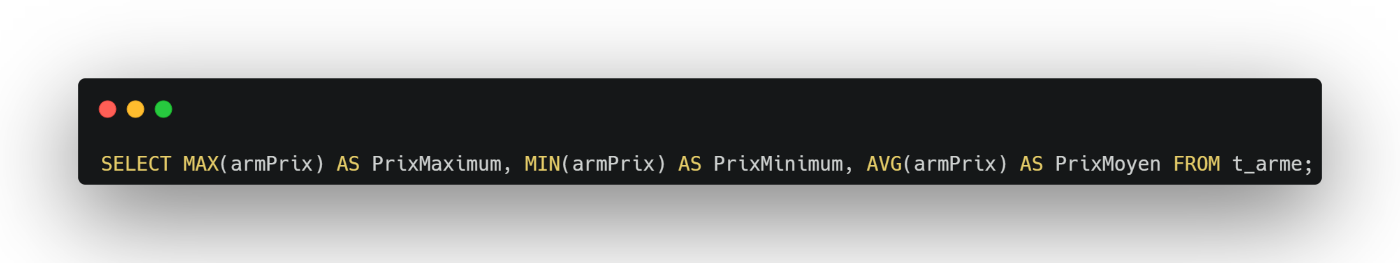
Voici les différentes requêtes :

Requête n°1 :



Cela va tout (\*) sélectionner (SELECT) de la table t\_joueur (FROM), par ordre (ORDER BY) décroissant (DESC) par rapport au nombre de point et se limitant (LIMIT) au 5 premier résultat.

Requête n°2 :



Cela va sélectionner l’arme la plus chère (MAX()) et la renommer PrixMaximum grâce au « *AS* », l’arme la moins chère (MIN()) et la renommer PrixMinimum et le prix moyen des armes (AVG()) et la renommer PrixMoyen depuis la table t\_arme.

Requête n°3 :

Cela va sélectionner l’id des joueurs la renomment idJoueur, le nombre de commande (COUNT()) et le renommer NombreCommande depuis la table t\_commande. Puis les grouper (group by) par l’id des joueurs et les ordonner par le nombre de commande décroissant.

Requête n°4 :

Cela va sélectionner l’id des joueurs la renomment idJoueur, le nombre de commande et le renommer NombreCommande depuis la table t\_commande. Puis les grouper par l’id des joueurs qui ont plus de 2 commandes (HAVING).

Requête n°5 :

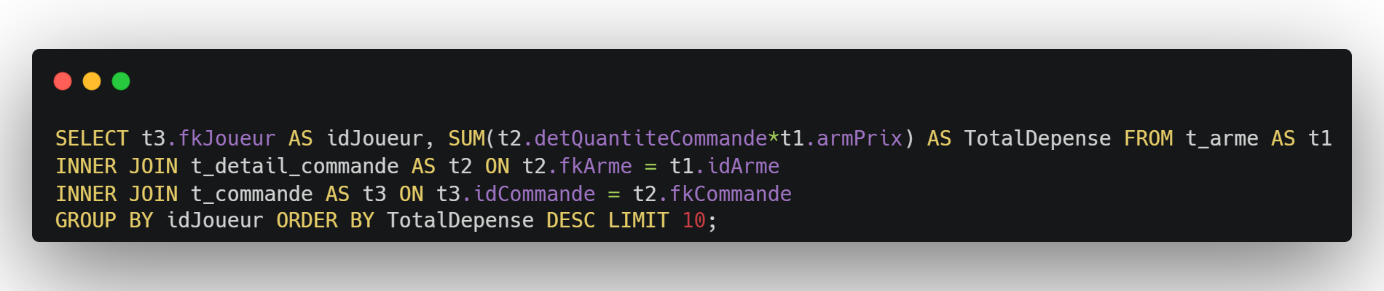
Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Cela va sélectionner le nom du pseudo (table : t\_joueur), l’id de la commande (table : t\_commande) et le nom de l’arme (table : t\_arme). Puis on va joindre la table t\_joueur et la table t\_commande via l’id du joueur (INNER JOIN), on va joindre la table t\_detail\_commande et la table t\_commande via l’id des commandes et on va joindre la table t\_detail\_ commande et la table t\_arme via l’id de l’arme.

L’INNER JOIN a été choisi car il regroupe uniquement ce qui est en commun car certaines personnes n’ont pas acheté d’arme.

Requête n°6 :



Cela va sélectionner l’id des joueurs, la somme de tous les calculs prix de l’arme \* la quantité, tout ça regroupé par joueur. On va joindre t\_detail\_commande à t\_arme puis on va regrouper t\_commande avec t\_detail\_commande pour avoir accès à l’id des joueurs et au nombre de quantité de commande.

On va regrouper le tout par joueur, mettre en ordre décroissant par le total dépensé et ne mettre que les 10 premières réponses.

Requête n°7 :

