Enoncé

Vous allez être sur une solution qui utilise une BDD SQLite basée sur Star Wars.

Elle est composée :

* D’une classe Benchmark permettant de calculer et comparer les performances des différentes méthodes.
* D’un projet IUTBDDTest vous servant à tester les méthodes (et notamment à vérifier que vous n’avez pas cassé les méthodes existantes)
* D’un projet Persistance permettant de générer la BDD. Il contient notamment le model.
* D’un projet RecuperateDatas qui contient les différentes méthodes pour récupérer les données.

Une image contenant texte

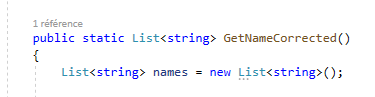
Description générée automatiquement

Dans la classe GetDatas vous allez devoir modifier les requêtes (ainsi que parfois d’autres éléments des méthodes).

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Il vous faudra donc modifier les méthodes « Corrected » dans le but d’améliorer le benchmark de celles-ci.



La méthode GetCharacterFriendLuke ne fonctionne actuellement pas, il vous faudra donc la faire fonctionner (un test vous permettra de vérifier si la méthode est correct)

Une image contenant texte

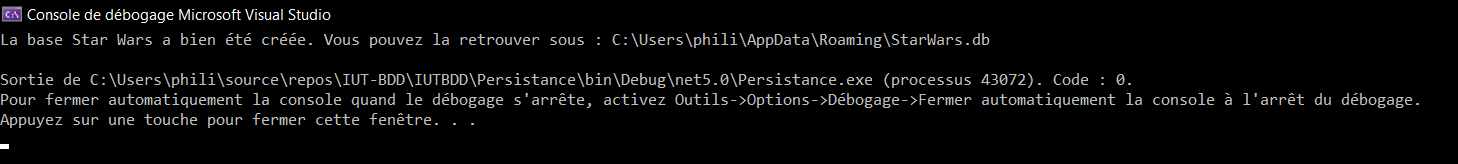
Description générée automatiquement

Se connecter à la BDD.

Il faut d’abord générer la BDD.

Pour cela exécuter le projet Persistance.  


La console affiche l’état de sortie 0.



Pensez à récupérer le chemin du fichier de BDD.

Cliquer sur SQLite/SQL Server Compact Toolbox dans « Outils ».

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Cliquer sur « Add SQLite Connection »

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Cliquer sur Browse.

Une image contenant texte, table

Description générée automatiquement

La base est créée dans le dossier Roaming de AppData, sous votre nom d’utilisateur.

Exemple :

C:\Users\<phili>\AppData\Roaming

Remplacer <phili> par votre pseudo.

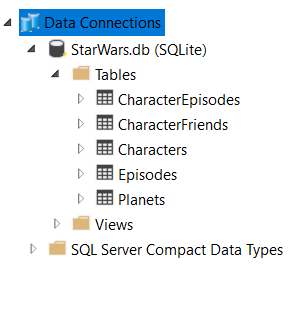
Une image contenant texte, capture d’écran, moniteur, noir

Description générée automatiquement

Cliquer ensuite sur close.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Vous avez maintenant les différentes Tables de la base qui sont affichables.  


Utiliser le Benchmark

Pour faire le Benchmark il faut exécuter le projet IUTBDD-Bechmark en RELEASE.

Il vous sera utile pour comparer le temps d’execution des méthodes.



Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Attention le benchmark met du temps à exécuter les méthodes (plus de 5 minutes au total).

A vous de voir comment vous allez vous en servir.

Utilisation des tests

Cliquer sur exécuter tous les tests.

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Après les modifications tous les tests doivent passer (si vous avez travaillé sur plusieurs machines bien sûr) ce n’est pas obligatoire.