

ETML

Rapport de projet

Projet Space invaders

Evin Paramanathan
06/10/2023

Rapport de projet

A. Table des matières

UX.....	2
a. Introduction.....	2
b. Analyse	2
1. Conception centrée utilisateur.....	2
2. Choix palette graphique	2
3. Eco-conception.....	2
4. Accessibilité.....	2
c. Conception	2
d. Évaluation.....	2
DB.....	2
a. Importer les données et le schéma de la base de données.....	2
b. Gestions des utilisateurs	2
c. Requêtes de sélection	3
d. Création des index.....	6
e. Backup / Restore	6
POO.....	6
a. Introduction.....	6
b. Analyse fonctionnelle	6
c. Analyse technique	6
d. Test Unitaire	6
e. Chat GPT	6
f. Conclusion	6

UX

a. Introduction

Le projet Consiste à crée un jeu très célèbre, le SpacInvaders. Dans ce cadre la on va parler de la partie UX. Dans ce projet Il y a plusieurs choses à faire, il y les maquettes graphique(haute et basse fidélité),

b. Analyse

1. Conception centrée utilisateur

1.1. Création de personas

2. Choix palette graphique

3. Eco-conception

4. Accessibilité

c. Conception

1. Définition des écrans

2. Choix effectués

3. ChatGPT

Dans cette partie du projet ChatGPT à principalement été utilisé afin de créer les personnas

d. Évaluation

1. Test

DB

a. Importer les données et le schéma de la base de données

Docker exe -i

b. Gestions des utilisateurs

Crée un Utilisateur pour chaque Partie :

Administrateur : CREATE USER 'admin'@'localhost' IDENTIFIED BY 'admin' ;

on utilise CREATE USER pour dire qu'on créer un nouveau utilisateur ensuite on lui donne un nom et attribut un serveur, l'IDENTIFIED BY permet de donner un mot de passe a cet utilisateur.

Joueur : CREATE USER 'joueur1'@'localhost' IDENTIFIED BY 'joueur1' ;

Gestionnaire : CREATE USER 'gestion'@'localhost' IDENTIFIED BY 'gestion'

Créer des rôles :

Administrateur : CREATE ROLE 'Administrateur';

Joueur : CREATE ROLE 'Joueur';

Gestionnaire de la boutique : CREATE ROLE 'Gestionnaire';

Donner les rôles à chaque utilisateur :

Admin : GRANT 'r_administrateur' TO 'admin'@'localhost' ;

Joueur : GRANT 'r_player' TO 'joueur1'@'localhost' ;

Gestionnaire de la boutique : GRANT 'r_manager' TO 'gestion'@'localhost';

Attribution des rôles à tout l'utilisateur

Admin : Grant *, select ON *.* To 'r_administrateur' ;

Joueur :

Gestionnaire :

c. Requêtes de sélection

Requêtes n°1 :

```
SELECT * FROM `t_joueur` ORDER BY jouNombrePoints DESC LIMIT 5 ;
```

				idJoueur	jouPseudo	jouNombrePoints
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	5	SpaceRanger	6200
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	3	PlayerThree	6000
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	10	AstroAce	5750
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	9	StarStriker	5600
<input type="checkbox"/>	Éditer	Copier	Supprimer	2	PlayerTwo	5500

On sélection toutes les colonnes de la table t_joueur et on affiche les 5 joueurs qui ont le plus de point dans l'ordres décroissant

Requêtes n°2

```
SELECT Max(armPrix) AS PrixMaximum, MIN(armPrix) AS prixMinimum, AVG(armPrix) AS PrixMoyen FROM `t_arme`;
```

PrixMaximum	prixMinimum	PrixMoyen
5000	100	1773.6842

On sélection armPrix, on prend son maximum et on le renomme PrixMaximum, on prend aussi la moyenne d'armPrix et on renomme par PrixMoyen et pour finir on prend le minimum de armPrix et on le renomme Prixmoyen. Tout ça dans la table t_arme.

Requêtes n°3

```
SELECT fkJoueur AS idJoueur, COUNT(fkJoueur) AS NombreCommandes FROM t_commande GROUP BY fkJoueur ORDER BY COUNT(fkJoueur) DESC;
```

idJoueur	NombreCommandes
1	3
7	3
2	2
4	2
5	2
6	2
8	2
9	2
3	1
11	1

On sélection fkjoueur et on change son nom par Id Joueur

Requêtes n°4

```
SELECT fkJoueur AS idJoueur, COUNT(fkJoueur) AS NombreCommandes FROM t_commande
GROUP BY fkJoueur HAVING COUNT(fkJoueur)>2 ORDER BY COUNT(fkJoueur) DESC;
```

idJoueur	NombreCommandes
1	3
7	3

Requêtes n°5

```
SELECT t_joueur.jouPseudo AS Pseudo, t_arme.armNom AS NomArme FROM t_commande
JOIN t_detail_commande ON t_commande.idCommande = t_detail_commande.fkCommande
JOIN t_arme ON t_detail_commande.fkArme = t_arme.idArme JOIN t_joueur on
t_commande.idCommande = t_joueur.idJoueur;
```

Pseudo	NomArme
PlayerOne	Laser basique
PlayerOne	Missile nucléaire
PlayerTwo	Canon à plasma
PlayerTwo	Bouclier magnétique
PlayerThree	Bombes à fragmentation
PlayerThree	Rayon gelant
GalacticGamer	Torpilles cosmiques
GalacticGamer	Désintégrateur
SpaceRanger	Ondes soniques
SpaceRanger	Électro-pulse
InvaderZapper	Lance-roquettes quantique
InvaderZapper	Vortex noir
LunarLander	Bouclier énergétique
LunarLander	Champ de force magnétique
CosmicCrusader	Drone protecteur
CosmicCrusader	Miroir réfléchissant
StarStriker	Générateur de brouillard
StarStriker	Capsule temporelle
AstroAce	Distorsionneur spatial
NULL	Laser basique
NULL	Missile nucléaire

Requêtes n°6

```
SELECT t_joueur.jouPseudo AS Pseudo, t_arme.armNom AS NomArme FROM t_commande
JOIN t_detail_commande ON t_commande.idCommande = t_detail_commande.fkCommande
JOIN t_arme ON t_detail_commande.fkArme = t_arme.idArme JOIN t_joueur on
t_commande.idCommande = t_joueur.idJoueur;
```

Pseudo	NomArme
PlayerOne	Laser basique
PlayerOne	Missile nucléaire
PlayerTwo	Canon à plasma
PlayerTwo	Bouclier magnétique
PlayerThree	Bombes à fragmentation
PlayerThree	Rayon gelant
GalacticGamer	Torpilles cosmiques
GalacticGamer	Désintégrateur
SpaceRanger	Ondes soniques
SpaceRanger	Électro-pulse
InvaderZapper	Lance-roquettes quantique
InvaderZapper	Vortex noir
LunarLander	Bouclier énergétique
LunarLander	Champ de force magnétique
CosmicCrusader	Drone protecteur
CosmicCrusader	Miroir réfléchissant
StarStriker	Générateur de brouillard
StarStriker	Capsule temporelle
AstroAce	Distorsionneur spatial
NULL	Laser basique
NULL	Missile nucléaire

Requêtes n°7

```
SELECT t_joueur.jouPseudo AS joueur, t_commande.comNumeroCommande AS
t_commande FROM `t_joueur` LEFT JOIN t_commande ON t_commande.fkJoueur =
t_joueur.idJoueur WHERE t_joueur.jouPseudo IS NOT NULL;
```

joueur	t_commande
PlayerOne	CMD010
PlayerOne	CMD014
PlayerOne	CMD020
PlayerTwo	CMD011
PlayerTwo	CMD012
PlayerThree	CMD013
GalacticGamer	CMD001
GalacticGamer	CMD004
SpaceRanger	CMD005
SpaceRanger	CMD015
InvaderZapper	CMD006
InvaderZapper	CMD016
LunarLander	CMD003
LunarLander	CMD007
LunarLander	CMD017
CosmicCrusader	CMD008
CosmicCrusader	CMD018
StarStriker	CMD009
StarStriker	CMD019
AstroAce	NULL

Requêtes n°8

```
SELECT t_joueur.jouPseudo AS JOUEUR, t_commande.comNumeroCommande AS
t_commande FROM `t_joueur` RIGHT JOIN t_commande ON t_joueur.idJoueur =
t_commande.fkJoueur;
```

JOUEUR	t_commande
GalacticGamer	CMD001
NULL	CMD002
LunarLander	CMD003
GalacticGamer	CMD004
SpaceRanger	CMD005
InvaderZapper	CMD006
LunarLander	CMD007
CosmicCrusader	CMD008
StarStriker	CMD009
PlayerOne	CMD010
PlayerTwo	CMD011
PlayerTwo	CMD012
PlayerThree	CMD013
PlayerOne	CMD014
SpaceRanger	CMD015
InvaderZapper	CMD016
LunarLander	CMD017
CosmicCrusader	CMD018
StarStriker	CMD019
PlayerOne	CMD020

Requêtes n°9

Requêtes n°10

d. Création des index

e. Backup / Restore

POO

a. Introduction

Dans le Projet SpicyInvaders nous avons aussi une partie C# qui est de donné vie à ce projet grâce à l'orienté objet.

b. Analyse fonctionnelle

c. Analyse technique

1. Diagramme de classe
2. Explications

d. Test Unitaire

e. Chat GPT

f. Conclusion