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	
b		Gestions des utilisateurs	2
C.		Requêtes de sélection	. 3
d		Création des index	6
е		Backup / Restore	6
PO	O		.6
a		Introduction	
b	•	Analyse fonctionnelle	6
C.		Analyse technique	6
d		Test Unitaire	6
е	•	Chat GPT	6
£		Conclusion	6



UX

a. Introduction

Le projet Consiste à crée un jeu très célèbre, le SpaceInvaders. Dans ce cadre la on va parler de la partie UX. Dans ce projet II 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 ;



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';

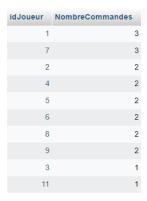
PrixMaximum	prixMinimum	PrixMoyen
5000	100	1773.6842

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;





On sélection fkjoueur et on change son nom par Id Joueur

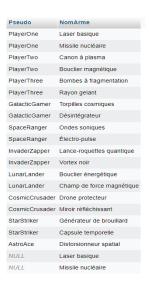
Requêtes n°4

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



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;



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;



Requêtes n°7

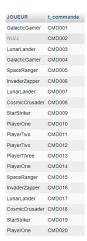
SELECT t_joueur.jouPseudo AS joueur, t_commande.comNumeroCommande AS t_commande FROM `t_joueur` LEFT JOIN t_commande ON t_commande.fkJoueur = t_joueur.idJoueur WHERE t_joueur.jouPseudo IS NOT NULL;



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;





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