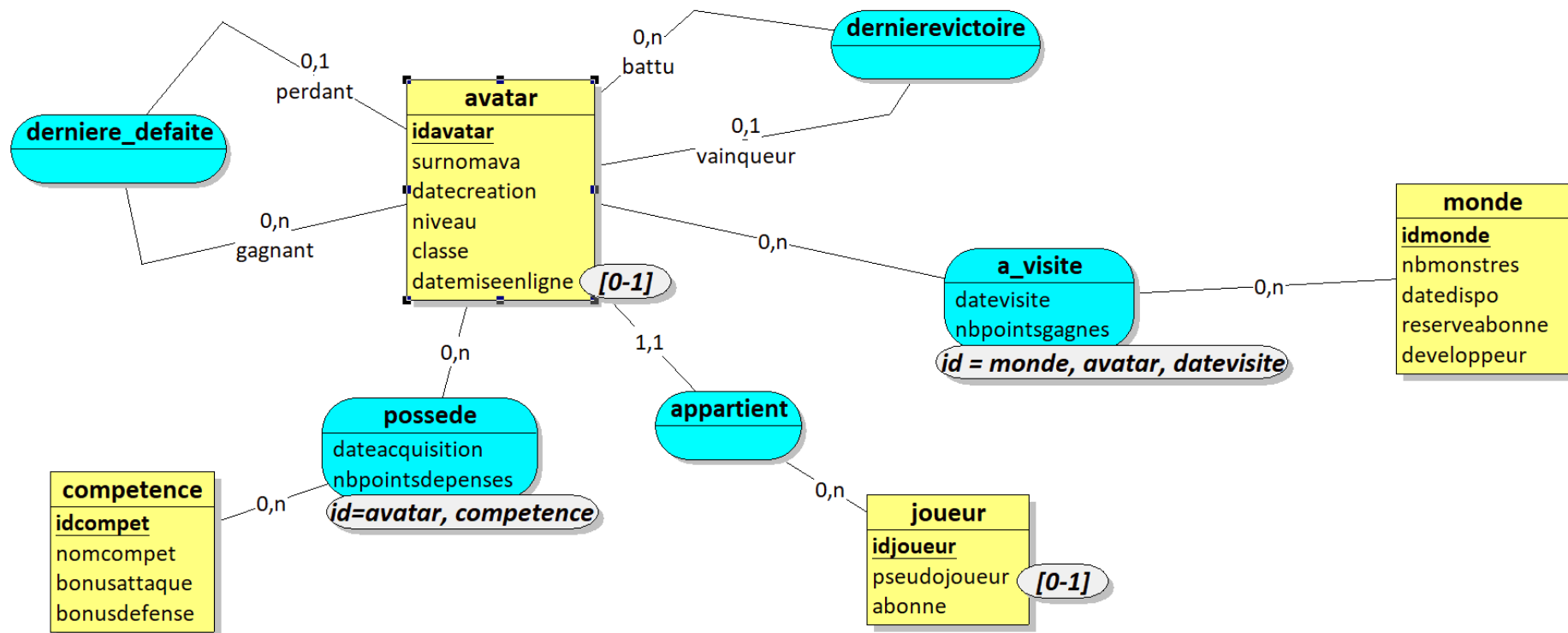


Schéma entités-associations et description des données dans les tables SQL de l'exercice 3



Nom de la donnée	Description
Table : avatar	
Idavatar	Identifiant unique de l'avatar
Surnomava	Surnom donné à l'avatar
Datecreation	Date de création de l'avatar
Niveau	Niveau de l'avatar (valeur numérique, 0 étant le moins fort)
Classe	Classe de l'avatar (ex : sorcier, barbare, ...)
Datemiseenligne	Date à laquelle l'avatar a été rendu disponible en ligne (vaut null si l'avatar n'est disponible que localement)
Idavatarvictoire	Identifiant du dernier avatar contre qui l'avatar a gagné
Idavatardefaite	Identifiant du dernier avatar contre qui l'avatar a perdu
Idjoueur	Identifiant du joueur à qui appartient l'avatar

Table : competence	
Idcompet	Identifiant unique de la compétence
Nomcompet	Nom de la compétence
Bonusattaque	Bonus d'attaque octroyé par la compétence
Bonusdefense	Bonus de défense octroyé par la compétence

Table : joueur	
Idjoueur	Identifiant unique du joueur
Pseudojoueur	Pseudo (facultatif) du joueur
Abonne	Vaut 1 si le joueur est abonné au jeu, 0 sinon

Table : monde	
Idmonde	Identifiant unique du monde
Nbmonstres	Nombre de monstres présents dans le monde
Datedispo	Date de début de disponibilité du monde
Reserveabonne	Vaut 1 si le monde est réservé aux abonnés du jeu, 0 sinon
Developpeur	Nom de la société qui a développé le monde

Table : a_visite	
Idmonde	Identifiant du monde visité
Idavatar	Identifiant de l'avatar qui a visité le monde
Datevisite	Date de la visite du monde par l'avatar
Nbpointsgagnes	Nombre de points gagnés par l'avatar lors de sa visite du monde

Table : possede	
Idcompet	Identifiant de la compétence acquise

Idavatar	Identifiant de l'avatar qui possède désormais la compétence
Dateacquisition	Date à laquelle la compétence a été acquise par l'avatar
Nbpointsdepenses	Nombre de points dépensés par l'avatar pour acquérir la compétence