

Rapport de projet base de données

Projet Games of Thrones

Pour ce projet j'ai mis en place une base de données mysql sous le version 8, dans laquelle j'ai mis 19 tables. La plupart des tables sont formées autour de la table personnage qui permet d'avoir les informations voulu sur un personnage.

Concernant la construction des données d'insertion j'ai mis en place des script de récupération de données sur un site wiki got, cela me permet de récupérer de grande quantités de données très rapidement, bien que certains script ne soit pas optimisé et demandent donc un peu de nettoyage dans les requêtes, cela m'a permis d'accélérer grandement la création de ma base.

J'ai donc les tables :

- Personnages qui à une place centrale qui est composé d'un id_famille qui mène à la table maison et prénom du personnage, suivi du nom et prénom de l'acteur qui l'interprète. De sa mort (qui ou comment), de sa civilisation, origine et de son nombre d'apparition dans la série.
- déplacement qui prend donc un id de personnage et un id de ville
- maison qui représente les différentes familles de got
- Chateau qui possède un nom et appartient à une famille et un localité
- Batard qui répertorie les enfants de sang mêlés
- a_couché qui répertorie les consommations charnelles
- enfant_de qui répertorie un enfant avec son père et sa mère
- a_tue permet de savoir qui a tué qui
- allegiance_maison répertorie un personnage qui porte allégeance à une maison
- allegiance répertorie un personnage et le nom d'une allégeance à une entité
- marie_a répertorie les couples mariées
- armée qui répertories les différentes armée grâce à un nom et un chef
- appartenance_armee permet de savoir à qu'elle armée appartient un personnage
- guerre répertorie les guerres avec un id, un lieu, une année de début et de fin
- armee_guerre permet de savoir quelle armée a participé à quelle guerre
- continent
- region
- ville
- deplacement répertorie les différents déplacements d'un personnage dans une ville
- Civilisation répertorie les différentes civilisation de l'univers de got

Il y'a plusieurs procédures notamment une qui grâce au nom d'une guerre donnée permet de connaître le nombre de participant à cette guerre.

Les autres procédures travaille sur les déplacements, `deplacement_perso` donne le nombre de déplacement d'un personnage grâce à son ID, `deplacement_perso_with_data` donne les villes emprunté par notre personnage.

La procedure `deplacement_famille_int` donne le nombre de déplacement d'une famille donnée en paramètre, `deplacement_famille_total` donne le nombre de déplacement par famille, `deplacement_famille_trie_int` donne le nombre de déplacement par membres d'une famille données en paramètre classée par ordre croissant.

Au vu du nombre d'insert dans mon script, certain ne sont pas viable, cela permet de voir qu'en cas de mauvaise structure de la requête elle ne sera pas accepté.

Il y'a 2 triggers mis en place, un permettant de s'assurer qu'un enfant ne peut être déclarer comme étant le père ou la mère d'un de ses propres parents.

Le deuxième est une vérification sur la date de début et de fin du guerre de façon qu'une guerre de puisse finir avant son début.

Le script mysql se trouve dans le dossier script bdd.

Les dossiers data et data généré sont mes fichiers des données.

Le dossier procédures contient mes 3 fichiers de procédures.

Le dossier triggers contient mon fichier de triggers.

Le dossier requete_non_trivial contient mon fichier de requêtes.

Lien GitHub de mon projet : https://github.com/Gregoryarnal/projet_BDD_GOT