

Documents

Table des matières

Documents.....	1
I/ Cahier des charges.....	1
Contexte du projet :.....	1
Besoins et Contraintes :.....	1
Outils :.....	2
II/ MCD et MLD.....	2
MCD.....	3
MLD.....	3
III/ Dictionnaires de données.....	5

I/ Cahier des charges

Contexte du projet :

Une base de données en SQL afin de gérer différentes compétitions sur différents jeux, ainsi que les clubs et équipes qui y participent et les joueurs en faisant parti.

Nous commencerons par analyser les informations à prendre en compte dans la création de la base de données, par la suite, nous établirons un modèle conceptuel, puis logique de données, Finalement, nous réaliserons la base de données via MySQL.

Le projet répond à un besoin de faciliter l'organisation des tournois d'e-sport, et de faciliter l'accès aux informations des clubs, équipes, joueurs, tournois et parties.

Besoins et Contraintes :

Afin de réaliser notre base de données dans le cadre de la SAE, nous devons fournir une base de données d'une certaine complexité : c'est à dire, contenant au moins une relation ternaire et au moins une relation réflexive.

Nous devons fournir un MCD et un MLD.

Nous sommes contraints à utiliser le langage SQL sous MySQL.

Nous sommes contraints à rendre le projet fini avant la date maximale du jeudi 11 janvier 2024.

Outils :

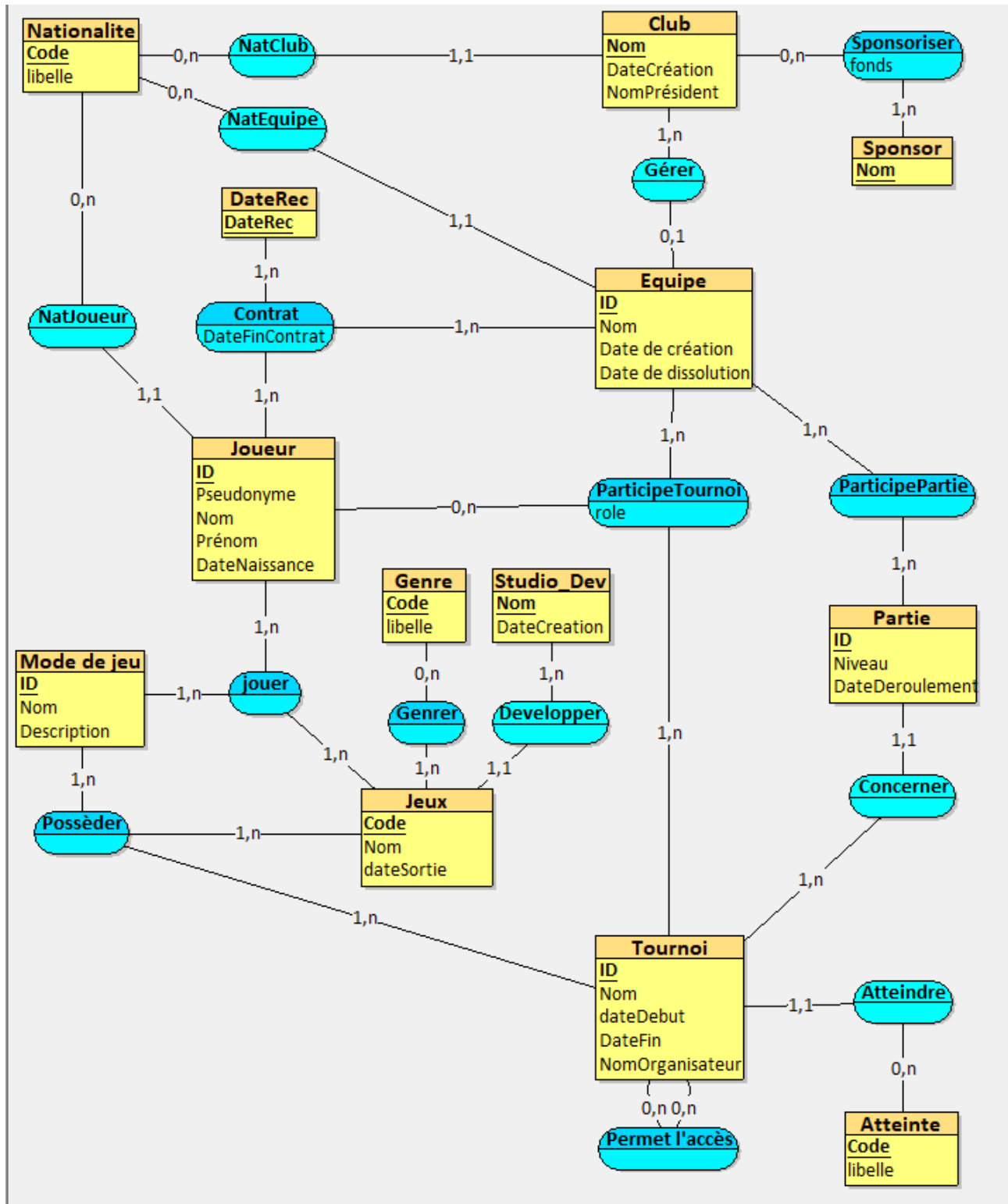
Nous utiliserons Looping afin de modéliser un MCD et un MLD.

Nous utiliserons MySQL ainsi que le langage SQL afin de réaliser la base de données.

II/ MCD et MLD

MCD

Voici le MCD que l'on a confectionner :



MLD

Voici le MLD tiré du MCD :

Sponsor = (Nom);

Nom = Clé primaire

Genre = (Code, libelle);

Code = Clé primaire

Nationalite = (Code, libelle);

Code = Clé primaire

Mode_de_jeu = (ID, Nom, Description);

ID = Clé primaire

Atteinte = (Code, libelle);

Code = Clé primaire

Studio_Dev = (Nom, DateCreation);

Nom = Clé primaire

Jeux = (Code, Nom, dateSortie, *Nom_Dev*);

Code = Clé primaire

Nom_Dev = Clé étrangère référant à Nom de la table Studio_Dev

Club = (Nom, DateCréation, NomPrésident, *Code_Nat*);

Nom = Clé primaire

Code_Nat = Clé étrangère référant à Code de la table Nationalite

Equipe = (ID, Nom, Date_de_création, Date_de_dissolution, *Code_Nat*, *Nom_Club*);

ID = Clé primaire

Code_Nat = Clé étrangère référant à Code de la table Nationalite

Nom_Club = Clé étrangère référant à Nom de la table Club

Joueur = (ID, Pseudonyme, Nom, Prénom, DateNaissance, *Code_Nat*);

ID = Clé primaire

Code_Nat = Clé étrangère référant à Code de la table Nationalite

Tournoi = (ID, Nom, dateDebut, DateFin, NomOrganisateur, *Code_Att*);

ID = Clé primaire

Code_Att = Clé étrangère référant à Code de la table Atteinte

Partie = (ID, Niveau, DateDeroulement, *ID_Tournoi*);

ID = Clé primaire

ID_Tournoi = Clé étrangère référant à ID de la table Tournoi

Genrer = (*Code_Genre*, *Code_Jeu*);

Code_Genre + *Code_Jeu* = Clé primaire composée

Code_Genre = Clé étrangère référant à Code de la table Genre

Code_Jeu = Clé étrangère référant à Code de la table Jeux

Sponsoriser = (Nom_Sponsor, Nom_Club, fonds);

Nom_Sponsor + Nom_Club = Clé primaire composée

Nom_Sponsor = Clé étrangère référant à Nom de la table Sponsor

Nom_Club = Clé étrangère référant à Nom de la table Club

Contrat = (ID_Joueur, ID_Equipe, DateRec, DateFinContrat);

ID_Joueur + ID_Equipe + DateRec = Clé primaire composée

ID_Joueur = Clé étrangère référant à ID de la table Joueur

ID_Equipe = Clé étrangère référant à ID de la table Equipe

jouer = (Code_Jeu, ID_Joueur, ID_Mode_jeu);

Code_Jeu + ID_Joueur + ID_Mode_jeu = Clé primaire composée

Code_Jeu = Clé étrangère référant à Code de la table Jeu

ID_Joueur = Clé étrangère référant à ID de la table Joueur

ID_Mode_jeu = Clé étrangère référant à ID de la Mode_de_jeu

Posséder = (Code_Jeu, ID_Mode_jeu, ID_Tournoi);

Code_Jeu + ID_Mode_jeu + ID_Tournoi = Clé primaire composée

Code_Jeu = Clé étrangère référant à Code de la table Jeu

ID_Mode_jeu = Clé étrangère référant à ID de la table Mode_de_jeu

ID_Tournoi = Clé étrangère référant à ID de la table Tournoi

ParticipeTournoi = (ID_Joueur, ID_Equipe, ID_Tournoi, role);

ID_Joueur + ID_Equipe + ID_Tournoi = Clé primaire composée

ID_Joueur = Clé étrangère référant à ID de la table Joueur

ID_Equipe = Clé étrangère référant à ID de la table Equipe

ID_Tournoi = Clé étrangère référant à ID de la table Tournoi

Permet_I_accès = (ID_Tournoi, ID_Tournoi_Accès);

ID_Tournoi + ID_Tournoi_Accès = Clé primaire composée

ID_Tournoi = Clé étrangère référant à ID de la table Tournoi

ID_Tournoi_Accès = Clé étrangère référant à ID de la table Tournoi

ParticipePartie = (ID_Equipe, ID_Partie);

ID_Equipe + ID_Partie = Clé primaire composée

ID_Equipe = Clé étrangère référant à ID de la table Equipe

ID_Partie = Clé étrangère référant à ID de la table Partie

III/ Dictionnaires de données

Dans notre MCD nous avons utiliser plusieurs données. Voici un tableau résumant les Données, leur types, leur taille ou valeurs et enfin une petite description rapide :

Données	Type	Taille/Valeurs	Description
CodeN	Varchar	2	Code de la nationalité
LibelleN	Varchar	10	Quelle pays représente le code
Nom_Club	Varchar	50	Nom du Club
DateCreation_Club	Date		La date de création du Club
NomPresident	Varchar	50	Nom du dirigeant du Club
Fonds	Int	11	Les fonds donnée par les sponsors
NomS	Varchar	50	Nom des sponsors
DateRec	Date		Date de recrutement du joueur
DateFinContrat	Date		Date du fin de contrat avec le joueur
ID_Equipe	Varchar	10	L'identifiant de l'équipe
Nom_Equipe	Varchar	50	Le nom de l'équipe
DateCreation_Equipe	Date		Date de création de l'équipe
DateDissolution	Date		Date de dissolution de l'équipe
ID_Joueur	Varchar	5	Identifiant du joueur
Pseudo	Varchar	50	Le nom utiliser lors de tournois
Nom_membre	Varchar	50	Nom du membre
Prenom_membre	Varchar	50	Prénom du membre
Role	Varchar	50	Rôle du membre dans la compétition : joueur, entraîneur, coach, etc.
Nom_Dev	Varchar	50	Nom du studio de développement
DateCreation_Dev	Date		Date de création du studio de développement
Code_genre	Varchar	5	Identifiant du genre
Libelle_genre	Varchar	50	Ce qui l'identifiant signifie

Code_jeu	Varchar	10	Identifiant du jeu
Nom_jeu	Varchar	50	Nom du jeu
DateCreation_jeu	Date		Date de création du jeu
ID_modejeu	Varchar	10	Identifiant du mode de jeu
Nom_modejeu	Varchar	50	Nom du mode de jeu
Description	Text		Description du mode ces particularités, spécificités, etc.
ID_tournoi	Varchar	10	Identifiant du tournoi
Nom_tournoi	Varchar	50	Nom du tournoi
DateDebut	Date		Date de début d'un tournoi
DateFin	Date		Date de fin d'un tournoi
NomOrganisateur	Varchar	50	Nom de l'organisateur du tournoi
ID_partie	Varchar	10	Identifiant de la partie
Niveau	Varchar	10	Niveau des joueurs : pro, semi-pro, amateur, etc.
DateDeroulement	Date		Date où s'effectue la partie