jeu puissance 4

Table des matières

[**Demande** 2](#_Toc49797760)

[Description du projet 2](#_Toc49797761)

[Fonctionnalités attendues 3](#_Toc49797762)

[**Questions Client** 3](#_Toc49797763)

[**Les contraintes sur les données** 3](#_Toc49797764)

[**Dictionnaire** 4](#_Toc49797765)

[**Dépendances fonctionnelles simple/composées** 3](#_Toc49797766)

[**Modèle conceptuel des données (MCD)** 3](#_Toc49797767)

[**Modèle logique des données (MLD)** 3](#_Toc49797768)

[**Modèle Physique des données (MPD)** 3](#_Toc49797769)

[Création des tables 3](#_Toc49797770)

[Création des requetés de test 3](#_Toc49797771)

[Procédures stockées 3](#_Toc49797772)

[Déclencheurs automatiques (évènement SQL) 3](#_Toc49797773)

Jonathan JEANNIARD

# **Demande**

## Description du projet

Puissance 4 est un jeu de stratégie combinatoire abstrait.

**Pour jouer au puissance 4, il vous faut :**

- Le plateau du jeu et ses 42 emplacements pour jetons répartis en 6 lignes et 7 colonnes

- 42 jetons de 2 couleurs différentes

- Être 2 joueurs (ou 1joueur contre une IA)

**Commencer une partie de puissance 4 :** (règle de gestion)

Pour commencer une partie de puissance 4, on désigne le premier joueur.

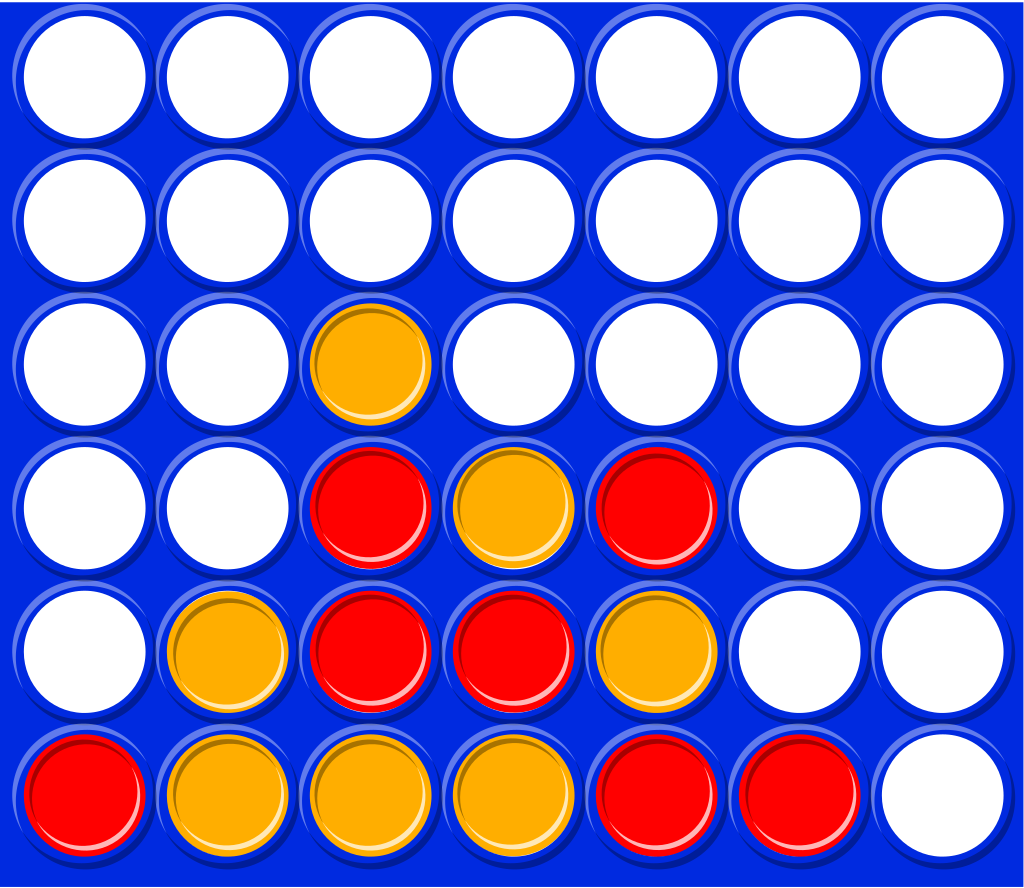
Celui-ci met un de ses jetons de couleur dans l’une des colonnes de son choix. Le jeton tombe alors en bas de la colonne.

Le deuxième joueur insère à son tour son jeton, de l’autre couleur dans la colonne de son choix. Et ainsi de suite jusqu’à obtenir une rangée de 4 jetons de même couleur.

**Gagner une partie de puissance 4 :**

Pour gagner une partie de puissance 4, il suffit d’être le premier à aligner 4 jetons de sa couleur horizontalement, verticalement et diagonalement.

Si lors d’une partie, tous les jetons sont joués sans qu’il y est d’alignement de jetons, la partie est déclaré nulle.



## Fonctionnalités attendues

Exemple de fonctionnement du jeu en ligne :

- https://lululataupe.com/tout-age/686-puissance-4

Les fonctionnalités attendues sont :

**Joueur**

- Ajouter un joueur

- Modifier un joueur

- Supprimer un joueur

- Désactiver un joueur (sans le supprimer)

- Lister les joueurs

- Afficher les détails d'un joueur

**Parties**

- Un joueur s'identifie par son pseudo (pas de mot de passe dans un 1er temps)

- Un joueur peut créer une partie (règle de gestion)

- Une partie est composée de "tours de jeu"

- Le joueur peut arrêter une partie à tout moment (et perdre)

- La partie se termine

* quand un joueur aligne 4 jetons et gagne
* quand un joueur quitte et perd
* quand tous les jetons sont joués sans alignement de 4 : partie nulle

**Tour de Jeu**

- Un tour de jeu se termine lorsque le joueur placé un jeton dans une colonne

**Scores**

- Les scores de chaque partie sont sauvegardés

- Il est possible d'afficher le % de réussite, % de nul, % de défaite d'un joueur

## Information complémentaire

Un joueur est caractérisé en plus :

* Email
* Nombre de partie (donnée calcul)
* Date de création du joueur
* Dernière connexion du joueur
* Si le joueur est en ligne ou pas (type logique)
* Score totale (donnée calcul)

# **Questions Client**

Le pseudo du joueur est-il égale au username ?

Veut-on aussi voire l'heure de connexion du joueur ?

Une partie gagnée par un joueur donne combien de point ?

# **Les contraintes sur les données**

Un joueur peut avoir une et une seule information complémentaire

Une information complémentaire peut appartenir à un seul et un seul joueur

# **Dictionnaire**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Mnémonique | Signification | Type | Longueur | Contraint |
| pl\_pseudo | Pseudo ou username du joueur | AN | 11 | identifiant |
| pl\_username | Prenom du joueur | A | 30 | Obligatoire |
| pl\_password | Mot de passe du joueur | AN | 15 | Obligatoire, doit être de maximum 15 caractère AN |
| pl\_email | Email du joueur | AN | 50 | obligatoire |
| pl\_register | Date de l'enregistrement du joueur | Date |  | Obligatoire, format "YY-M-D" |
| pl\_lastConnect | Dernière connexion du joueur | Date & Heure |  | Facultatif, format "YY-M-D H:m:s" |
| score\_pl\_1 | Score du joueur 1 | N | 3 | Obligatoire |
| score\_pl\_2 | Score du joueur 2 | N | 3 | obligatoire |
| complet\_id | Identifiant pour l'association d'information complémentaire du joueur | N | 11 | Identifiant, auto-incrémentation |
| complet\_win | Nombre de partie | N | 5 | Obligatoire, défaut "0" |
| complet\_null | Nombre de partie nulle | N | 5 | Obligatoire, défaut "0" |
| Complet\_defeat | Nombre de défait | N | 5 | Obligatoire, default "0" |

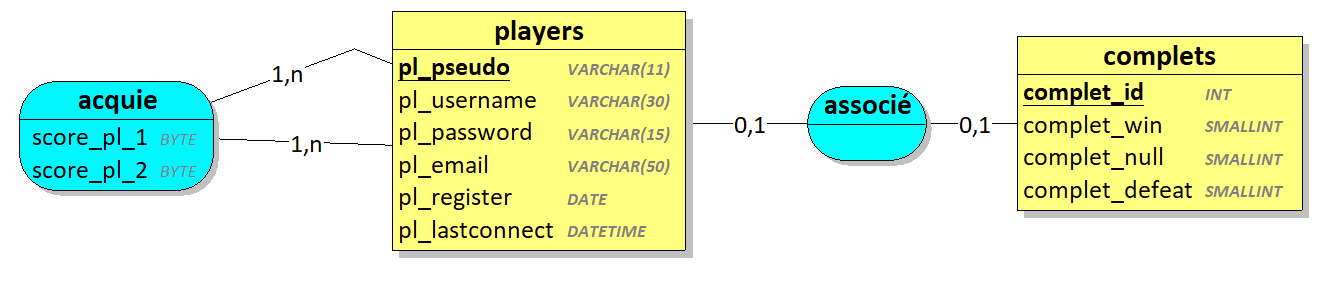
# **Dépendances fonctionnelles simple/composées**

pl\_pseudo -> pl\_password, pl\_email, pl\_register, pl\_lastConnect, complet\_id

complet\_id -> complet\_win, complet\_null, complet\_defeat

acquie -> pl\_pseudo, pl\_pseudo\_1, score\_pl\_1, score\_pl\_2

# **Modèle conceptuel des données (MCD)**



# **Modèle logique des données (MLD)**

Players = (**pl\_pseudo**, pl\_username, pl\_password,pl\_email, pl\_register, pl\_lastconnect, #complet\_id)

Complets = (**complet\_id**, complet\_win, complet\_null, complet\_defeat)

Acquie = (**#pl\_pseudo,#pl\_pseudo\_second**, score\_first\_pl, score\_last\_pl)

# **Modèle Physique des données (MPD)**

## Création des tables

## Création des requetés de test

## Procédures stockées

## Déclencheurs automatiques (évènement SQL)