

Rapport d'analyse Tournoi de Jeu

Sommaire

lr	ntroduction		
1	Temps d'éxécution	5	
	1.1 GetAllPlayers		
	1.2 GetAllTeams		
	1.3 GetAllTournaments	6	
	1.4 getAllMatchs	6	
	1.5 Résumé des performances.	7	

Introduction

Ce document présente les temps d'exécution des principales requêtes effectuées sur la base de données. Les mesures ont été effectuées avec des ensembles de données de différentes tailles afin d'évaluer les performances du système.

1 Temps d'éxécution

1.1 GetAllPlayers

Cette requête récupère tous les joueurs enregistrés dans la base de données.

- 1000 joueurs : Temps d'exécution = 36 ms

- 10 000 joueurs : Temps d'exécution = 84 ms

Analyse : Le temps d'exécution augmente de manière proportionnelle avec la

taille des données, indiquant que la requête est optimisée pour les ensembles de

taille moyenne.

1.2 GetAllTeams

Cette requête récupère toutes les équipes enregistrées dans la base de

données.

- 1000 équipes : Temps d'exécution = 13.974 ms

- 10 000 équipes : Temps d'exécution = **65.259 ms**

Analyse : L'augmentation du temps d'exécution reste linéaire, ce qui est

satisfaisant pour cette opération.

5

1.3 GetAllTournaments

Cette requête récupère tous les tournois enregistrés.

- 1000 tournois : Temps d'exécution = 34.248 ms

- 10 000 tournois : Temps d'exécution = 193.258 ms

1.4 getAllMatchs

Cette requête récupère tous les matchs enregistrés.

- 1000 matchs : Temps d'exécution = 21.872 ms

- 10 000 matchs : Temps d'exécution = 117.726 ms

Analyse : Les performances sont satisfaisantes pour un grand nombre d'enregistrements. La structure des données semble adaptée à cette requête.

1.5 Résumé des performances

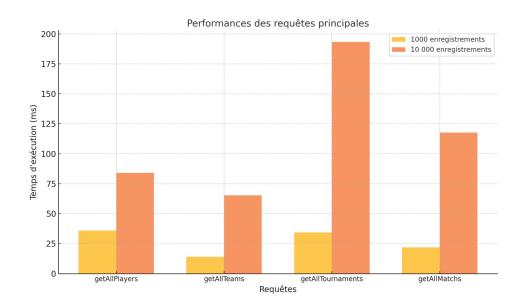


Figure 1: Performances des requêtes principales

Requête	1000 enregistrements	10 000 enregistrements	
	(ms)	(ms)	
getAllPlayers	36	84	
getAllTeams	13.974	65.259	
getAllTournaments	34.248	193.258	
getAllMatchs	21.872	117.726	

Iah		TIA	IIIOC
Iau	162	HU	ures
		3	