# MicroGameZone conception

#### Dictionnaire des données:

- 1. Titre jeu
- 2. id plateforme
- 3. libellé plateforme
- 4. ID genre
- 5. Libellé genre
- 6. Prix jeu
- 7. Description jeu
- 8. Image jeu
- 9. Nombre exemplaires
- 10. Nom client
- 11. Prenom client
- 12. Adresse client
- 13. ID client
- 14. ID jeu
- 15. id éditeur
- 16. nom editeur
- 17. id développeur
- 18. nom développeur
- 19. ID avis
- 20. Texte avis
- 21. Note avis
- 22. Numéro commande
- 23. Date commande

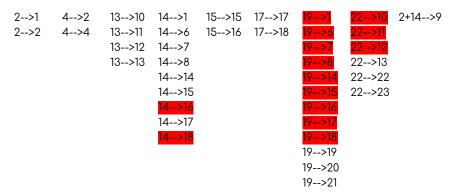
## Création de la matrice des DFs :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	11	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2	2 2	2 3
1	×													×					×				
2		×																					
3		×	×																				
4				×																			
5				×	×																		
6						×								×					×				
7							×							×					×				
8								×						×					×				
9									×														
10										×			×									×	
11											×		×									×	
12												×	×									×	
13													×									×	
14														×					×				
15														×	×				×				
16														×	×	×			×				
17														×			×		×				
18														×			×	×	×				
19																			×				
20																			×	×			
21																			×		×		
22																						×	
23																						×	×

# Création de la matrice des DFs simplifiée :

	2	4	13	14	15	17	19	22	2+14
1	Х			Х			Х		
2	Х								
3		Х							
4		X							
5									
6				X			X		
7				X			X		
8				X			Х		
9									×
10			X					Х	
11			X					Х	
12			X					Х	
13			X					X	
14				Х			X		
15				Х	X		X		
16				X	X		X		
17				X		X	X		
18				Х		X	X		
19							X		
20							X		
21							X		
22								X	
23								X	

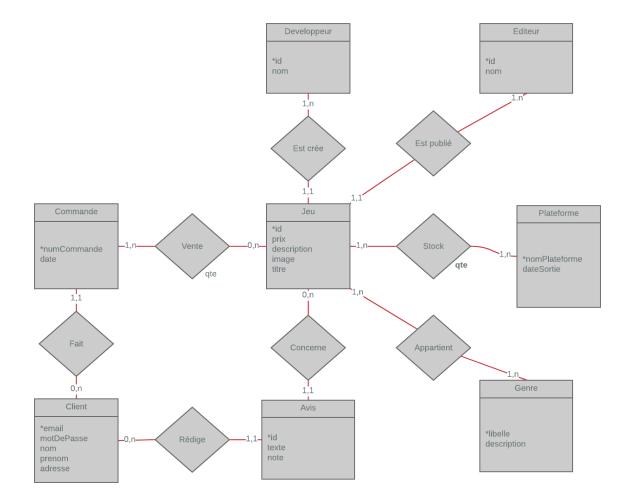
#### Recopie des DF:



#### Modèle relationnel:

- Plateforme(<u>nomPlateforme</u>, dateSortie)
- Genre(<u>libelle</u>, description)
- Client(<u>email</u>, motDePasse, nom, prenom, adresse)
- Jeu(id, prix, description, image, titre, #idEditeur, #idDeveloppeur)
- Editeur(<u>id</u>, nom)
- Développeur(id, nom)
- Avis(<u>id</u>, texte, note, #idJeu)
- Commande(numCommande, date, #emailClient)
- Vente(#idJeu, #numCommande, qte)
- Stock(#nomPlateforme, #idjeu, qte)
- GenreJeu(#idJeu, #libelleGenre)

#### MEA:



#### Contraintes particulières et règles de gestion

Pour cette base de donnée, on relève les contraintes et règles de gestion suivantes :

- Effectuer un contrôle REGEX sur l'adresse e-mail d'un client
- (trigger) Un client ne peut rédiger un avis que sur un jeu qu'il a acheté
- (trigger) La date d'une commande ne doit pas être antérieure au moment de sa réalisation

### Liste des fonctionnalités offertes par la BDD

Les fonctionnalités (PG/SQL) offertes par la BDD sont :

- Obtenir le jeu le plus vendu par plateforme
- Obtenir le jeu le plus vendu par genre
- Obtenir le genre le plus populaire
- Obtenir une liste de jeux classés par leur note (voir les jeux les mieux notés)
- Obtenir le meilleur jeu (meilleure note) d'un éditeur par période