**ETUDE DE CAS**

**Bases de données Jeu de cartes**

Dictionnaire des données

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Mnémonique | Signification | Type | Longueur | Contraintes |
| card\_name | Le nom de la carte | AN | 20 | identifiant |
| card\_power | La puissance de la carte | N | 3 | obligatoire. 1 à 100 |
| card\_armor | L’armure de la carte | N | 3 | obligatoire. min=1, max=100 |
| card\_spell | Le pouvoir (sort) de la carte | AN | 150 | facultatif |
| type\_id | Identifiant numérique du type de la carte | N | 10 | identifiant, auto incrémenté |
| type\_name | Nom du type de carte (classe) | A | 20 | obligatoire |
| type-description | Description du type de carte | AN | 500 | facultatif |
| type\_energy | Energie vitale | A | 20 | obligatoire |
| player\_name | Pseudonyme du joueur | AN | 50 | identifiant |
| player\_lastname | Nom du joueur | A | 50 | obligatoire |
| player\_firstname | Prénom du joueur | A | 50 | obligatoire |
| player\_email | Adresse email du joueur | AN | 255 | obligatoire, unique, format email |

Type de données :

A = Alphabétique

AN = AlphaNumérique

N = Numérique

D = Date

DT = DateTime

B = Booléen / Bool (2 valeurs)

Bit 🡪 Bit (unité de mesure 1 et 0)

Byte 🡪 octet /8