

AIDE POUR L'UTILISATION DE LA BASE DE DONNÉES LASER GAME

Pour commencer, si vous préférez suivre cette aide en vidéo, voici le lien pour la suivre:

<https://youtu.be/nqKoaPyDwSI>

Étape 1 Création de table:

En premier lieu, nous allons utiliser le fichier de création nommé, "creation_table.sql", ce fichier contient toutes les créations de tables dans l'ordre nécessaire.

Étape 2 Insertion des fonctions et des triggers de remplissage:

Pour cette deuxième étape, nous allons utiliser les fichiers de fichier qui commencent par "fonction_ajout_", ces fichiers nous permettent de remplir nos tables de classement de points.

Étape 3 Première insertion:

Pour cette étape, nous allons utiliser le fichier nommé, "premiere_insertion.sql", celui-ci contient les insertions pour les tables, type_arme, arme, ville, equipe, joueur et terrain. Grâce à nos anciennes fonctions insérées et aussi à nos triggers, nos tables de classement se remplissent.

Étape 4 Les fonctions, les triggers et procédures:

Dans cette quatrième étape, nous allons insérer les fichiers des fonctions, de triggers et les procédures. Nous allons commencer par tous les fichiers qui commencent par "fonction_actualisation_classement", ses fonctions et triggers permettent, à l'insertion dans la table eliminer ou confrontation, de modifier les tables de classement.

Ensuite nous allons insérer les procédures pour les fichiers qui commencent par "top_", ces procédures permettent d'afficher le classement dans l'ordre pour chaque classement.

Étape 5 Les dernières insertions:

Enfin, nous allons utiliser le fichier nommé, "derniere_insertion.sql", celui-ci contient les insertion pour les tables, confrontation, jouer contre et eliminer. Grâce à nos anciennes fonctions insérées et aussi à nos triggers, nos tables de classement affichent les points.