

Rendu phase 2

Groupe 1

Jérémie Santoro, Théo Coutaudier
& Oscar Baume



1. Introduction	3
2. Modélisation conceptuelle	3
2.1 Schéma EA	3
2.2 Explications complémentaires sur certaines entités / attributs / associations	3
2.21 Match, Manche, Round et Kill	3
2.3 Choix de modélisation effectués et liste des CI	4
3. Glossaire	4
4. Conclusion	5

1. Introduction

Ce rapport est destiné à notre professeur de BDR22/23, Monsieur Rentsch. Il a pour but d'expliquer nos choix sur la modélisation de notre schéma EA. Notre projet permet de gérer des tournois pour le jeu vidéo Valorant.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Valorant>

2. Modélisation conceptuelle

2.1 Schéma EA

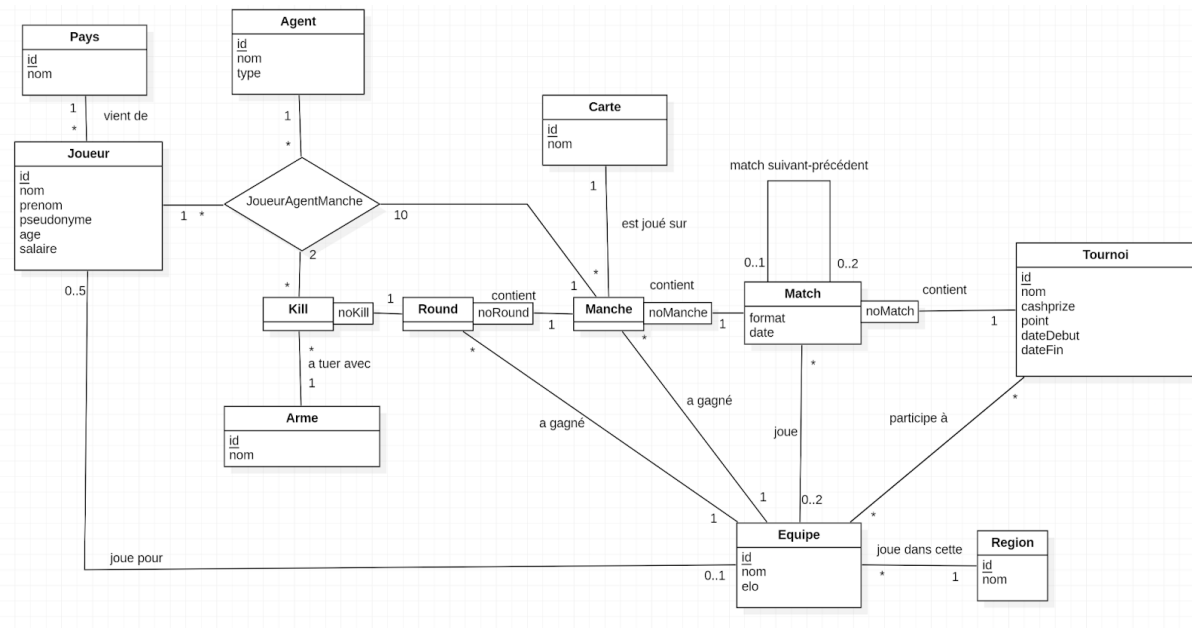


Schéma EA provenant de StarUML

2.2 Explications complémentaires sur certaines entités / attributs / associations

2.2.1 Match, Manche, Round et Kill

Ces différentes entités jouissent chacune les unes avec les autres d'une relation fort-faible.

- Un **match** BOX, se jouera en un maximum de X **manches**. X étant défini via l'attribut **format** de **match**.
- Un **match** fait partie d'un arbre de tournoi, donc pour les vainqueurs d'un **match** un autre **match** les attends. Pour modéliser cela on a une relation **match** à **match**. Cette relation dit qu'un **match** a un **match** suivant et 2 **match** précédent.
- Une **manche** sera jouée entre 13-25 **rounds**.
- Chaque **round** comportera entre 5 et 9 **kills**.

2.3 Choix de modélisation effectués et liste des CI

- Les **matches** d'un **tournoi** doivent être après sa *date de début* et avant sa *date de fin*.
- CI sur les 3 points parlés dans **2.21**
- Un **tournoi** ne peut pas avoir une *date de fin* qui se trouve avant celle de *début*.
- Dans **Kill** un **joueur** ne peut tuer qu'un **joueur** de l'**équipe** adverse.
- Un **joueur** ne peut pas être tué 2x dans le même **round**.
- 2 **agents** ne peuvent pas être pris simultanément dans la même **équipe** lors de la même **manche**
- 2 **manches** du même **match** ne peuvent pas avoir la même carte
- Le *format* (X) doit être un nombre impair (*BOX*)
- Si une **équipe** a gagné $(X / 2 + 1)$ **manche** d'un **match**, alors le **match** est terminé et les autres **manches** ne sont pas jouées. (ex : si le format est BO5 et qu'une équipe a déjà gagné 3 **manches** $(5 / 2 + 1)$ alors les **manches** suivantes ne se jouent pas et le match est terminé).
- Si une **équipe** gagne 13 **rounds** dans une **manche**, alors la **manche** est terminée et les **rounds** restants ne sont pas joués.
- Un **joueur** ne peut pas changer d'**équipe** si ceux-ci sont dans un **tournoi** en cours
- Une **équipe** ne peut pas participer à 2 **tournois** se chevauchant.
- Lors d'un **round**, si les 5 **joueurs** d'une **équipe** ont été "**KILL**", alors le round est terminé, et il ne peut plus y avoir de "**KILL**".
- Un **match** ne peut avoir que 0 ou 2 **matches** précédents. Si il n'a pas de match précédent cela signifie qu'il s'agit d'un match du premier tour.
- Un **match** a toujours un match suivant sauf si il s'agit de la finale.

3. Glossaire

Mot	Définition
BO1, BO3, ...	L'acronyme de "Best Of X", signifie que le match sera joué au maximum en X manches. Pour un BO3 les résultats possibles seraient donc: 2-1, 1-2, 2-0, 0-2
Agent	Personnage joué par un joueur, il peut en prendre un différent pour chaque manche
Kill	Traduit littéralement un "meurtre", est une action d'un joueur sur un autre qui permet d'éliminer ce dernier du round
Région	Europe de l'Ouest, Afrique du Nord, ...

4. Conclusion

Cette partie nous semble bien utile et nécessaire à la réalisation d'un projet de gestion de SGBD. En effet, sans celle-ci il serait trop facile de partir dans tous les sens surtout dans un projet de groupe.