

Atelier 1 - Statistiques de parties

Par groupe de 3 ou 4, vous initiez un projet consistant à structurer, alimenter et exploiter un entrepôt de données pour l'analyse du détail des parties d'un jeu vidéo.

Étape 1 - Jeu de données

Trouver un jeu de données de parties d'un jeu vidéo au choix, en respectant les contraintes suivantes :

- plusieurs (dizaines de) milliers de parties,
- statistiques "in-game", pas simplement le-s joueur-s et le résultat,
- jeu à fortes interactions, pas les jeux "puzzles" et portages de jeux de plateau (échecs, ...).

Étape 2 - Stack technique

Dans un dépôt Github, poser les bases d'une stack technique SANS backend :

- une partie applicative de type page web ou notebook,
- un stockage supporté par l'application comme DuckDB ou Sqlite (tous deux utilisables en web ou notebook).

Dans le readme, reporter :

- le lien vers le jeu de données
- une présentation brève de son contenu et ses principales caractéristiques,
- le prénom et initiale du nom des membres de l'équipe.

Étape 3 - Modèle relationnel

Pour placer le projet dans une situation plus représentative d'architectures d'entreprises, il nous faut partir de données opérationnelles souvent stockées en base relationnelles.

Modéliser un modèle relationnel (ERD et/ou MCD) respectant la [forme normale](#) destiné à stocker les informations de le jeu de données.

L'inclure dans le readme.

Étape 4 - Chargement des données

Écrire un code qui crée ce schéma si il n'existe pas et y charge les données du jeu de données.

Remise

Le lien du dépôt Github ou gitlab à sylvain.labasse@mail-formateur.net avant le 10/02/26.