

League Of Legends

Mini-projet Objet-Relationnel

Meryll Essig
Tamara Rocacher

HMIN106M - Base de données Avancées

16 Novembre 2016

Le jeu

League of Legends

The screenshot displays the League of Legends client interface. At the top, a team summary bar shows a score of 39/30/52 and 30/39/43. Below this, two players are listed: Toxic Tweaps (Heimerdinger) with a 10/3/10 K/D/A and 16,7k gold, and Hi im Maiden (Vayne) with a 14/8/7 K/D/A and 16,5k gold. The main profile section is for Toxic Tweaps, showing a 'Victoire' (Victory) status, a 'Faillie de l'invocateur' (Summoner's Rift) mode, and a 'Classé (mode Draft)' (Classified) status. The interface includes tabs for Profil, Ligues, Historique, Champions, Runes, Maîtrises, Sorts, and Sets d'objets. A search bar for 'Trouver invocateur' is also visible.

Player	Champion	K/D/A	Gold	Score
Toxic Tweaps	Heimerdinger	10/3/10	16,7k	292
Hi im Maiden	Vayne	14/8/7	16,5k	230

Toxic Tweaps OpZzrot Créer une équipe classée

Profil Ligues Historique Champions Runes Maîtrises Sorts Sets d'objets Trouver invocateur

Victoire
Faillie de l'invocateur
Classé (mode Draft)

24/2/17 +101 PI 21k 192 36:23 23 Octobre 2016

Approche

- Concept de joueur central
- Conception orientée objet
- Données statiques en externe (XML/JSON)

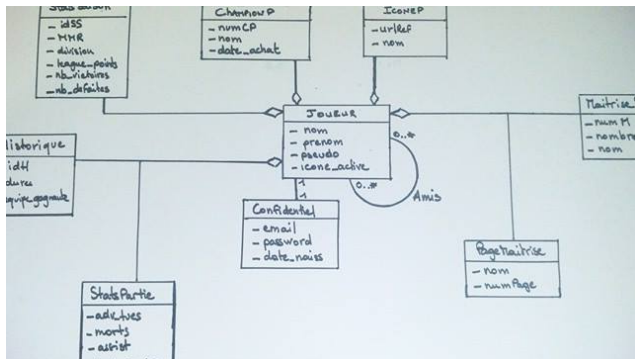
Gestion de projet

- Trois phases :
 - Conception : Analyse du jeu et modélisation OR
 - Réalisation : Création, remplissage de la base
 - Tests : Interrogation de la base
- Organisation des tâches
- Communication : git

Conception

Modèle conceptuel

Représentation des entités objets



Conception

Modèle logique

Les entités principales deviennent les tables objets.

Joueur(pseudo String, info_personnelles Confidentiel_t, icone_act String)

Historique(idH Entier, duree_sec Entier, equipe_gagnante Entier)

StatsPartie(joueur REF Joueur_t, Historique REF Historique_t, adv_tues Entier, morts Entier, assist Entier, num_equipe Entier)

StatSaison(MMR Entier, division String, league_points Entier, nb_victoires Entier, nb_defaites Entier, joueur REF Joueur_t)

...

Réalisation

1 Types

```
CREATE OR REPLACE TYPE Joueur_t AS OBJECT (pseudo  
VARCHAR(50), info_personnelles Confidentiel_t, icone_act  
VARCHAR(50));  
/
```

2 Table

```
CREATE TABLE Joueur of Joueur_t(CONSTRAINT ps_pk  
PRIMARY KEY(pseudo));
```

3 Insertion

```
INSERT INTO Joueur VALUES ('Exece',  
Confidentiel_t('jean.bon@mail.com', 'zzzgaze', 'Bon', 'Jean',  
TO_DATE('11-11-1991', 'DD-MM-YYYY')), 'Duck');
```

Conclusion

Merci pour votre attention.

Exemple de requête

```
/* Joueur avec le plus de maitrises */  
SELECT j.pseudo FROM Joueur j, MaitriseP m WHERE REF(j) =  
m.joueur HAVING COUNT(*) >= ALL (SELECT COUNT(*)  
FROM MaitriseP m2 GROUP BY m2.joueur) GROUP BY  
j.pseudo ;
```