Guide de test pour le projet final Base de donnée

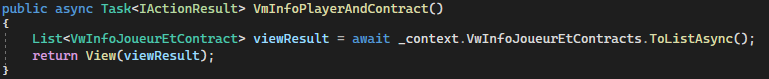
1. Ouvrir le projet *ProjetFinalBD.sln*
2. Exécuter le script *InitialCreate.sql* dans le projet
3. Exécuter les migrations evolve disponibles dans le fichier .txt « EvolveMigration.txt »:

evolve migrate sqlserver -c "Data Source=.\SQLEXPRESS;Initial Catalog=BD1\_BengalsCincinnati\_TP1;Integrated Security=True;PersistSecurityInfo=False;Pooling=False;MultipleActiveResultSets=False;Encrypt=False;TrustServerCertificate=False;" --target-version 1.5

1. générées les entités à l’aide de SCAFFOLD (disponible aussi dans le fichier .txt « EvolveMigration.txt ») : dotnet ef dbcontext scaffold Name=BD1\_BengalsCincinnati\_TP1 Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer -o Models --context-dir Data --data-annotations –force
2. Démarrer le projet et observer les boutons de la page Index

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

1. **V\_1\_2\_VueContractParJoueurEtStatus** : Action créée dans (PlayersController) -Bouton :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

VUE : Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

1. **V1\_3\_\_ChiffrementDePositionEtProcedureDeDéchiffrement :** Action autogénérée lors de la génération des entités

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquementCliquer sur n’importe quel lien et voir le bouton de décryptage :

Le message décrypté devrait apparaitre : Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Le code dans le PlayersController fait appel à une procédure pour décrypter : Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

1. **V1 4 ProcedureStockeeMasterDetail :** Cette procédure nous liste tous les joueurs qui sont dans la même équipe que le joueur sélectionné

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Vue : Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Code de l’action dans PlayersController : Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

1. **V1\_5 TraitementDesImages** :

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquementVue :

Rentrer un nom de famille d’un des joueurs dans l’espace « Nom » ex : « Burrow »

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, logiciel

Description générée automatiquementVoir les ImagesTests dans le projet puis l’insérer dans « Fichier image : » puis téléverser

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Une image contenant texte, capture d’écran, homme, Site web

Description générée automatiquementOn voit ici que la vue est une vue de détail du joueur qui maintenant contient une image dans son profil (vue de détail) :

1. **V1\_6\_Performance** : Il y a 2 index dans la page index afin de limiter le nombre de joueurs affiché sur une page.

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, ligne

Description générée automatiquement

Cliquer dessus nous amène à la 2e section de la liste des joueurs

Une image contenant texte, capture d’écran, nombre, Police

Description générée automatiquement

Voici le code qui génère les vues : Index et IndexPage2

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement