



Avenue des Facultés
80000 Amiens

Explications de l'Architecture de la Base de Données

SAE Semestre 5

*Victor DA SILVA LOURENCO MARQUES, Lorenzo VATRIN, Justin LARGILLIÈRE, Liam
TARGET, Malcolm WALTER, Lucas GONTHIER*

BUT3 Informatique
Tous parcours

Année
2024 - 2025



1. Tables Principales.....	3
players.....	3
maps.....	3
ressources.....	3
servers.....	3
shop.....	3
crafts.....	3
parties.....	4
ennemies.....	4
farmables.....	4
armour.....	4
weaponstools.....	5
2. Tables de Liaison.....	5
playershop.....	5
friendplayer.....	5
craftressources.....	5
playersparty.....	5
droptypefarm.....	6
droptypemobs.....	6
craftweapontoolwithweapontool.....	6
craftarmourwitharmour.....	6
3. Relations Globales.....	6
4. Schéma de la Base de Données.....	7



1. Tables Principales

players

- Représente les joueurs.
- **Champs :**
 - id_player (INT, PK) : Identifiant unique du joueur.
 - username (VARCHAR(50)) : Nom d'utilisateur.
 - money (INT) : Argent disponible.
 - level (INT) : Niveau du joueur.
 - kills (INT) : Nombre de kills réalisés.
 - death (INT) : Nombre de morts subies.
 - boss_killed (INT) : Nombre de boss tués.

maps

- Représente les cartes du jeu.
- **Champs :**
 - id_map (INT, PK) : Identifiant unique de la carte.
 - map_name (VARCHAR(100)) : Nom de la carte.

ressources

- Représente les ressources récupérables dans le jeu.
- **Champs :**
 - id_ressource (INT, PK) : Identifiant unique de la ressource.
 - ressource_name (VARCHAR(50)) : Nom de la ressource.
 - category (VARCHAR(50)) : Catégorie de la ressource (ex. "minéral", "plante").
 - value_food (INT) : Valeur nutritionnelle.

servers

- Représente les serveurs de jeu.
- **Champs :**
 - id_server (INT, PK) : Identifiant unique du serveur.
 - server_name (VARCHAR(50)) : Nom du serveur.

shop

- Représente les articles disponibles dans les boutiques du jeu.
- **Champs :**
 - id_item (INT, PK) : Identifiant unique de l'article.
 - item_name (VARCHAR(100)) : Nom de l'article.

crafts



- Représente les objets fabriqués via des recettes de crafting.
- **Champs :**
 - id_craft (INT, PK) : Identifiant unique de l'objet crafté.
 - craft_name (VARCHAR(50)) : Nom de l'objet.
 - quantity_out (INT) : Quantité produite par le craft.

parties

- Représente les parties dans lesquelles les joueurs peuvent s'inscrire.
- **Champs :**
 - id_party (INT, PK) : Identifiant unique de la partie.
 - name_party (VARCHAR(50)) : Nom de la partie.
 - is_private (BOOLEAN) : Indique si la partie est privée.
 - password (VARCHAR(25)) : Mot de passe de la partie (si privée).
 - id_map (INT, FK) : Référence vers la table maps.
 - id_server (INT, FK) : Référence vers la table servers.

ennemies

- Représente les ennemis dans le jeu.
- **Champs :**
 - id_enemies (INT, PK) : Identifiant unique de l'ennemi.
 - name (VARCHAR(255)) : Nom de l'ennemi.
 - health_points (INT) : Points de vie.
 - type (VARCHAR(50)) : Type d'ennemi (ex. "monstre", "boss").
 - behavior (VARCHAR(50)) : Comportement de l'ennemi.
 - attackRange (INT) : Portée d'attaque.
 - searchRange (INT) : Portée de recherche.
 - actionDelay (VARCHAR(50)) : Délai entre les actions.

farmables

- Représente les éléments pouvant être farmés (minéraux, plantes, etc.).
- **Champs :**
 - id_farmable (INT, PK) : Identifiant unique du farmable.
 - type (VARCHAR(50)) : Type de farmable (ex. "arbre").
 - health_points (INT) : Points de vie du farmable.

armour

- Représente les armures craftables.
- **Champs :**
 - id_armour (INT, PK) : Identifiant unique de l'armure.
 - armour_name (VARCHAR(50)) : Nom de l'armure.
 - is_craftable (BOOLEAN) : Indique si l'armure peut être craftée.
 - effect (VARCHAR(50)) : Effet conféré par l'armure.
 - resistance (INT) : Résistance de l'armure.



- id_craft (INT, FK) : Référence vers la table crafts.

weaponstools

- Représente les armes et outils craftables.
 - **Champs :**
 - id_weapon (INT, PK) : Identifiant unique de l'arme.
 - weapon_name (VARCHAR(50)) : Nom de l'arme.
 - is_craftable (BOOLEAN) : Indique si l'arme peut être craftée.
 - range_tool (INT) : Portée de l'arme.
 - angle (INT) : Angle d'attaque.
 - farmabledamage (INT) : Dégâts infligés aux farmables.
 - attackdamage (INT) : Dégâts infligés aux ennemis.
 - id_craft (INT, FK) : Référence vers la table crafts.
-

2. Tables de Liaison

playershop

- Associe les joueurs aux articles achetés.
- **Champs :**
 - id_player (INT, PK, FK) : Référence vers players.
 - id_item (INT, PK, FK) : Référence vers shop.
 - item_cost (INT) : Coût de l'article.

friendplayer

- Gère les relations d'amitié entre joueurs.
- **Champs :**
 - id_player (INT, PK, FK) : Référence vers players.
 - id_player_1 (INT, PK) : Référence vers un autre joueur.

craftressources

- Associe les ressources nécessaires à un craft.
- **Champs :**
 - id_ressource (INT, PK, FK) : Référence vers ressources.
 - id_craft (INT, PK, FK) : Référence vers crafts.
 - quantity_needed (INT) : Quantité de la ressource nécessaire.

playersparty

- Associe les joueurs aux parties.
- **Champs :**
 - id_player (INT, PK, FK) : Référence vers players.



- id_party (INT, PK, FK) : Référence vers parties.

droptypefarm

- Gère les ressources lâchées par les farmables.
- **Champs :**
 - id_ressource (INT, PK, FK) : Référence vers ressources.
 - id_farmable (INT, PK, FK) : Référence vers farmables.

droptpemobs

- Gère les ressources lâchées par les ennemis.
- **Champs :**
 - id_ressource (INT, PK, FK) : Référence vers ressources.
 - id_ennemies (INT, PK, FK) : Référence vers ennemies.

craftweapontoolwithweapontool

- Associe des outils/armes nécessaires à la fabrication d'autres armes/outils.
- **Champs :**
 - id_craft (INT, PK, FK) : Référence vers crafts.
 - id_weapon (INT, PK, FK) : Référence vers weaponstools.
 - quantity_needed (INT) : Quantité d'armes/outils nécessaires.

craftarmourwitharmour

- Associe des armures nécessaires à la fabrication d'autres armures.
- **Champs :**
 - id_craft (INT, PK, FK) : Référence vers crafts.
 - id_armour (INT, PK, FK) : Référence vers armour.
 - quantity_needed (INT) : Quantité d'armures nécessaires.

3. Relations Globales

- Les joueurs peuvent acheter des objets (playershop) et rejoindre des parties (playersparty).
 - Les parties sont associées à des cartes (maps) et des serveurs (servers).
 - Les ennemis et farmables peuvent laisser tomber des ressources (droptpemobs, droptpefarm).
 - Les crafts nécessitent des ressources ou d'autres items (craftressources, craftweapontoolwithweapontool, craftarmourwitharmour).
-



4. Schéma de la Base de Données

