

BRIEF PROJET

Créer une base de données

Réalisé par : Mr LAHKIM Yahya

1 / Concevoir le modèle logique des données :

Notre modèle de données représente le système de gestion des commandes passées par des clients pour des boîtes personnalisables. Il est structuré autour de trois entités principales : **Client**, **Commande** et **Boîte**.

Client

- id_client (PK) : code unique du client, format xx-123
- nom : nom du client
- Prenom : prenom du client

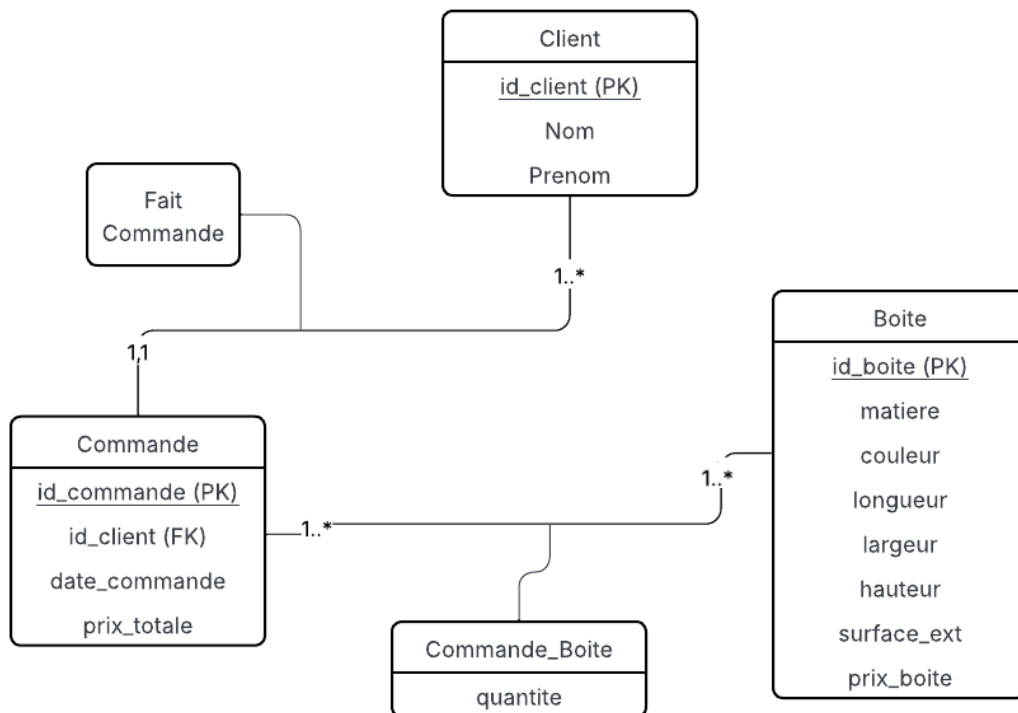
Commande

- id_commande (PK) : identifiant unique de la commande
- id_client (FK) : clé étrangère vers l'entité Client
- id_boite (FK) : clé étrangère vers l'entité Boite
- date_commande : date de la commande
- prix_totale : prix totale de la commande

Boîte

- id_boite (PK) : identifiant unique de la boîte
- matiere : matière de la boîte (ex. plastique, bois, métal)
- couleur : couleur de la boîte
- longueur : longueur en mm (≤ 1000)
- largeur : largeur en mm
- hauteur : hauteur en mm
- surface_ext : surface extérieure de la boîte (en mm²)
- prix_boite : prix unitaire d'une boîte
- quantite : quantité de la boîte commandée

Le diagramme UML :



Relations entre entités :

- Client → Commande : 1 client peut faire plusieurs commandes (1,N).
- Commande → Boite via Commande_Boite : Une commande peut contenir plusieurs types de boîtes, et une boîte peut être commandée dans plusieurs commandes (relation N,N).