

Modélisation UML d'une base de données de jeux de société

Vous devez modéliser une base de données pour un site web consacré à la **création de jeux de société** et à la **création/adaptation de règles personnalisées** pour des jeux existants.

Le site se composera de **deux parties principales** :

1. Une section dédiée aux **jeux de société originaux** créés de toutes pièces par les utilisateurs.
 2. Une section destinée aux utilisateurs souhaitant **créer ou adapter des règles personnalisées** pour des jeux de société déjà existants sur le marché.
-

Utilisateurs

Les utilisateurs devront pouvoir s'inscrire et posséder un **profil** contenant les informations suivantes :

- Pseudonyme
 - Adresse e-mail
 - Image de profil
 - Description personnelle
-

Création de jeux de société originaux

Les utilisateurs auront la possibilité de **soumettre un jeu de société** qu'ils ont eux-mêmes créé. Chaque jeu comportera les informations suivantes :

- Titre du jeu
- Image
- Description des règles
- Nombre de joueurs minimum et maximum
- Temps moyen d'une partie
- Tags (pour indiquer le type de jeu : stratégie, famille, cartes, etc.)
- Auteur (l'utilisateur créateur du jeu)

Les autres utilisateurs pourront :

- **Commenter** les jeux
 - Leur attribuer une **note sur 5**
-

Création ou adaptation de règles de jeux existants

Les utilisateurs auront également la possibilité de **proposer des règles personnalisées** pour des jeux de société existants.

Deux cas peuvent se présenter :

a) Le jeu existe déjà dans la base de données :

L'utilisateur associe directement ses règles à la fiche du jeu existant.

b) Le jeu n'existe pas encore dans la base de données :

L'utilisateur pourra **créer une fiche pour ce jeu**, en fournissant les éléments suivants :

- Titre du jeu
- Lien vers sa fiche sur un site externe (ex : site Bidule)
- Image
- Proposition(s) de règles personnalisées

Comme pour les jeux originaux, il sera possible pour les autres utilisateurs de :

- **Commenter**
- **Noter** (note sur 5)