

```

1  <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
2  <grammar
3      xmlns="http://relaxng.org/ns/structure/1.0"
4      xmlns:a="http://relaxng.org/ns/compatibility/annotations/1.0"
5      datatypeLibrary="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-datatypes">
6      <!-- Début de la grammaire avec une référence au pattern Collection -->
7      <start>
8          <ref name="Collection"/>
9      </start>
10     <!-- Pattern Collection
11     On a un élément racine collection et on fait référence au pattern Game -->
12     <define name="Collection">
13         <element name="collection">
14             <ref name="Game"/>
15         </element>
16     </define>
17     <!-- Pattern Game
18     On peut avoir un ou plusieurs éléments game dans l'élément collection
19     Chaque élément game aura un attribut rank de type integer
20     On fait alors référence à huit patterns différents à l'intérieur de l'élément
21     game -->
22     <define name="Game">
23         <oneOrMore>
24             <element name="game">
25                 <attribute name="rank"><data type="int"/></attribute>
26                 <ref name="Name"/>
27                 <ref name="Genre"/>
28                 <ref name="Platform"/>
29                 <ref name="Production"/>
30                 <ref name="Year"/>
31                 <ref name="Distribution"/>
32                 <ref name="Critic"/>
33                 <ref name="Rating"/>
34             </element>
35         </oneOrMore>
36     </define>
37     <!-- Pattern Name
38     On a un élément name dans l'élément game
39     On a un élément official de type texte dans l'élément name
40     On a un élément ascii de type texte dans l'élément name -->
41     <define name="Name">
42         <element name="name">
43             <element name="official"><text/></element>
44             <element name="ascii"><text/></element>
45         </element>
46     </define>
47     <!-- Pattern Genre
48     On a un élément genre de type texte dans l'élément game -->
49     <define name="Genre">
50         <element name="genre"><text/></element>
51     </define>
52     <!-- Pattern Platform
53     On a un élément platform de type texte dans l'élément game -->
54     <define name="Platform">
55         <element name="platform"><text/></element>
56     </define>
57     <!-- Pattern Production
58     On a un élément production dans l'élément game
59     On a un élément publisher de type texte dans l'élément production
60     On a un élément developer de type texte dans l'élément production -->
61     <define name="Production">
62         <element name="production">
63             <element name="publisher"><text/></element>
64             <element name="developer"><text/></element>
65         </element>
66     </define>
67     <!-- Pattern Year
68     On a un élément year de type integer dans l'élément game -->
69     <define name="Year">
70         <element name="year"><data type="integer"/></element>
71     </define>
72     <!-- Pattern Distribution

```

```

72 On peut avoir ou non un élément distribution dans l'élément game
73 Il y a au moins un élément sales de type float avec un attribut area de type
74 texte dans l'élément distribution -->
75 <define name="Distribution">
76     <optional>
77         <element name="distribution">
78             <oneOrMore>
79                 <element name="sales">
80                     <attribute name="area"/>
81                     <data type="float"/>
82                 </element>
83             </oneOrMore>
84         </element>
85     </optional>
86 </define>
87 <!-- Pattern Critic
88 On peut avoir ou non un élément critic_score de type float dans l'élément game -->
89 <define name="Critic">
90     <optional>
91         <element name="critic_score"><data type="float"/></element>
92     </optional>
93 </define>
94 <!-- Pattern Rating
95 On peut avoir ou non un élément esrb_rating de type texte dans l'élément game -->
96 <define name="Rating">
97     <optional>
98         <element name="esrb_rating"><text/></element>
99     </optional>
100 </define>
101 </grammar>

```