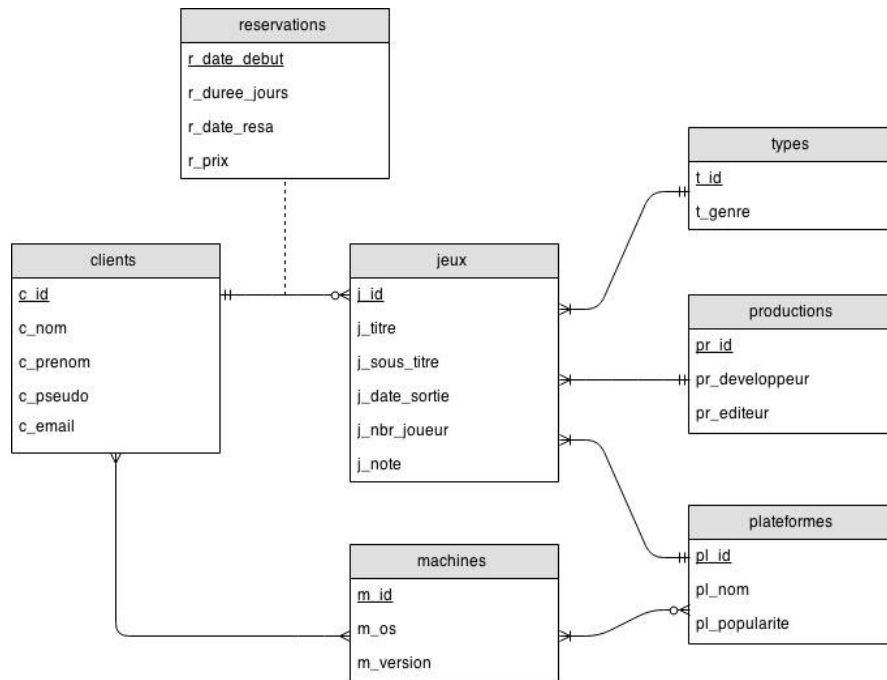


# Base de données L3 : projet

## Schéma relationnel



## Modèle entités-relations

clients(\*c\_id, c\_nom, c\_prenom, c\_pseudo, c\_email)  
types(\*t\_id, t\_genre)  
productions(\*pr\_id, pr\_developpeur, pr\_editeur)  
plateformes(\*pl\_id, pl\_nom, pl\_popularite)  
jeux(\*j\_id, t\_id#, pr\_id#, pl\_id#, j\_titre, j\_sous\_titre, j\_date\_sortie, j\_nbr\_joueur, j\_note)  
machines(\*m\_id, m\_os)  
heberge(\*pl\_id#, \*m\_id#)  
possede(\*c\_id#, \*m\_id#)  
reservations(c\_id#, \*j\_id#, \*r\_date\_debut, r\_duree\_jours, r\_date\_resa, r\_prix)

## Explication

Notre base de données représente un système de réservation de jeux vidéo. Un jeu possède un type ainsi qu'une équipe de production et est stocké sur une plateforme. Une plateforme est hébergée par une machine. Un client a la possibilité de posséder une machine. Un client réserve un jeu, un jeu ne peut être réservé que par un seul client à la fois, un client peut réserver plusieurs jeux à la fois.

## Description des requêtes

Le taux d'occupation a été pensé comme le nombre de jours de réservation sur le nombre de jour total.  
Toute référence au mot lieu a été remplacé par le mot plateforme.  
Toute référence au mot prestation a été remplacé par le mot jeu.  
Un type de prestation est donc un type de jeu, faisant référence à notre table types.