

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

On veut créer les bases d'un jeu de combat d'arène Joueur contre Joueur.

Une fois fini, vous enverrez le fichier de votre script SQL au formateur par MP.

Création de la BDD

Pour cela, Dans Workbench, créer une database jeucombat. Puis créer les tables selon le MCD et le MLD qui vous sont fournis. Faites bien attention au respect des noms, aux champs uniques qui apparaissent en gras, et au renommage de certaines clés étrangères.

Insertion de données

Insérer dans la BDD les données suivantes :

+ TABLE type_personnage (type, point de vie, defense, attaque) :

("Barbare", 125, 5, 15)

("Guerrier", 100, 10, 10)

("Chevalier", 75, 15, 5)

+ TABLE arene (nom) :

("Colisée")

("Muraille")

("Armurerie")

+ TABLE item (nom, bonus point de vie, bonus defense, bonus attaque) :

("Arme de base", 0, 0, 0)

("Bouclier de la Méduse", 25, 15, 10)

("Marteau de Thor", 25, 5, 20)

("Excalibur", 20, 10, 20)

("Egide", 20, 30, 0)

("Sainte Lance", 10, 10, 30)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

+ TABLE costume (nom) :

("La Faucheuse")
("Le Lapin de Pâque")
("La Banshee")
("Jeanne d'Arc")
("Phénix")

+ TABLE carnet_ami (nom) :

("Ma Liste")
("Mes Amis")
("Super Friends")
("The Crew")
("Famille de Coeur")

+ TABLE joueur (pseudo, mot de passe, mail, id_carnet_amis) :

("Dark Schneider","12345","dark.s@gmail.com",1)
("Perceval","Kaamelott31","alexast@sfr.fr",2)
("Guts","berserker#666","ceska@orange.fr",3)
("Broly","cacarot974","guillaume@gmail.com",4)
("Suskiki666","NarutoIsTheBest","hinatainlove@sfr.fr",5)

+ TABLE personnage (nom, id_joueur, id_type_personnage) :

("Power Killer",1,1)
("Mordred",2,3)
("Griffith",3,3)
("Vegeta",4,2)
("Kakashi",5,2)
("Bohort",2,1)
("Lars",1,3)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

+ TABLE combats (date, id_arene, id_vainqueur, id_vaincu) :

("2022-06-23",1,1,2)

("2022-06-23",2,3,2)

("2022-07-01",3,6,5)

("2022-07-13",1,5,7)

("2022-07-15",1,4,1)

("2022-07-17",1,4,1)

+ TABLE obtenir (id_item, id_personnage, equipe) :

(6,1,false)

(6,2,false)

(6,3,false)

(6,4,false)

(6,5,false)

(6,6,true)

(6,7,true)

(1,1,true)

(2,1,false)

(3,2,true)

(4,3,true)

(5,4,true)

(1,5,true)

(3,3,false)

(4,1,false)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

+ TABLE contenir (id_carnet_amis, id_joueurs) :

(3,1)

(1,3)

(3,2)

(2,3)

(1,4)

(4,1)

(4,5)

(5,4)

(5,2)

(2,5)

(5,3)

(3,5)

+ TABLE messages (id_auteur, id_destinataire, date, sujet, message) :

(1,3, "2022-06-21", "Hey", "Salut bro ! Comment tu vas ?")

(3,1, "2022-06-21", "Re:Hey", "Salut poto ! Ca va super. C'est l'éclate ce jeu. :D")

(1,3, "2022-06-22", "ReRe:Hey", "Ha ha, t'as vu, je te l'avais dis. Heureusement que je t'ai bassiné avec pendant des plombes. ;)")

(3,1, "2022-06-22", "ReReRe:Hey", "J'avoue XD Au passage, je viens de me payer la tenue de Jeane D'Arc. Tu sais, la version Fate Apocryphe")

(1,2, "2022-06-23", "Salut", "Coucou toi. Je savais que t'étais sur le jeu. Comment tu vas")

(2,3, "2022-06-23", "Dis, t'aurais pas gaffé", "Hé toi, par hasard, t'aurai pas dit à ton pote que j'étais sur le jeu. Non parce que ce relou vient de m'envoyer un message.")

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

Modification de la BDD

On décide finalement de vouloir garder un oeil sur les sommes dépensées en costume par les joueurs.

Ajouter un champ prix à la table costume.

Puis y insérer les prix suivants :

- 20 euros pour La Faucheuse
- 35 euros pour Le Lapin de Pâque et Phénix
- 15,50 euros pour La Banshee
- 29,50 euros pour Jeanne d'Arc

Insérer les enregistrements d'achat dans la table achat (date, id_joueur, id_costume, id_personnage) :

("2022-05-10",1,1,1)

("2022-06-01",1,2,7)

("2022-06-21",3,4,3)

("2022-06-21",1,3,1)

("2022-06-23",3,5,3)

("2022-07-03",5,1,5)

Consultation des Données

Pour créer nos différents écrans de jeu, on va devoir afficher nos données.

- 1) Toute la liste des joueurs inscrit -> Afficher la liste des joueurs (uniquement leur pseudo)
- 2) Page profil d'un joueur -> Afficher le pseudo et le mail du troisième joueur inscrit
- 3) Liste des personnages -> Afficher le pseudo du premier joueur et sa liste de personnage
- 4) Liste des costumes -> Afficher le pseudo du premier joueur et la liste des costumes achetés pour chacun de ses personnages (afficher aussi les personnages du coup)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

5) Afficher le montant total dépensé par chaque joueur, classé par ordre décroissant (vous utiliserez la fonction d'agrégation `sum()`)

6) Liste d'ami -> Afficher le pseudo du troisième joueur et la liste de ses amis

7) Messagerie -> Afficher le pseudo du troisième joueur, la liste des messages qu'il a envoyés, puis afficher la liste des messages qu'il a reçus

--ATTENTION : DIFFICILE--

-- Si vous restez bloqués, passez aux questions suivantes --

8) Afficher le journal de combat du premier joueur. On doit voir apparaître la date de chaque combat, le nom de l'arène, le nom du vainqueur et le nom du vaincu

9) Stat des personnages -> Afficher les caractéristiques des personnages du premier joueur. Chaque caractéristique (Point de vie, Attaque, Defense) doit apparaître ajustée par l'item équipé (Point de vie = Point de vie du type de perso + Bonus de Point de vie de l'item). Afficher aussi l'item équipé par ces personnages.

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023



Toute reproduction, représentation, diffusion ou rediffusion, totale ou partielle, de ce document ou de son contenu par quelque procédé que ce soit est interdite sans l'autorisation expresse, écrite et préalable de l'ADRAR.

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

Suppression de Données

10) Le premier joueur n'a plus envie de jouer son premier personnage, et décide de le supprimer. Le supprimer de la Base de Données.

11) Finalement, après avoir joué pendant un temps, le joueur numéro 2 décide de quitter le jeu et de supprimer son compte. Le supprimer de la Base de Données.

Evolution de la BDD

On décide de faire évoluer le jeu, en ajoutant un système de guildes et de capacité spéciale.

12) Ajouter la table Guilde. On doit pouvoir y renseigner son nom et sa date de création. Elle sera reliée à la table personnage. Un personnage pourra rejoindre aucune guilde au minimum, et une seule guilde au maximum. Côté guilde, elle sera rejointe par au minimum zéro personnage, et au maximum plusieurs personnage.

(NOTE : n'oubliez pas de modifier le table personnage pour y insérer l'id_gilde en clé étrangère)

13) Ajouter la table Technique. On doit pouvoir y renseigner le nom d'une technique, sa description, et son coût. Elle sera reliée à la table type_personnage. Un type de personnage aura au minimum zéro technique, et au maximum plusieurs technique. Une technique sera attribuée au minimum à zéro type de personnage et au maximum à un seul type de personnage.

14) Insérer dans la table technique les données suivantes (nom_technique, description, coût, id_type_personnage)

("Charge Brutale", "Le personnage charge un adversaire à moins de 10m et lui assène un coût dévastateur.", 20, 1)

("Riposte", "Le personnage retourne la technique utilisée par un adversaire contre ce dernier.", 30, 2)

("Grande Parade", "Le personnage se met en position défensive. Il ne peut attaquer, mais ne reçoit aucun dégât.", 15, 3)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Relu, validé & visé par :

☑ Jérôme CHRETIENNE
☑ Sophie POULAKOS
☑ Mathieu PARIS

Date création :

25-09-2023

Date révision :

25-09-2023

TP SQL : Jeu de Combat d'Arène

Le joueur Dark Schneider est excité par ces nouvelles fonctionnalités, et vous demande de rejoindre le jeu pour monter sa Guilde

15) Créez-vous un compte et un personnage. Celui-ci ne sera équipé que de l'arme de base.

16) Rejoignez la liste d'ami de Dark Schneider, et ajoutez le à votre liste d'ami, et échangez-vous un message (il vous souhaite la bienvenue, et vous lui répondez).

17) Dark Schneider, avec son personnage Lars, crée sa guilde à la date du 29 Juillet 2022 qu'il nomme Metalicanna. Votre personnage ainsi que Griffith, le personnage du joueur Guts, rejoignez sa guilde. Mettez à jour les données.

18) Affichez le profil de la guilde : Nom, Date de Création, nombre de membre, nom des membres.

19) A la date du 29 Juillet 2022, vous remportez votre premier combat d'arène contre Kakashi, et obtenez l'item le Marteau de Thor en récompense. Vous décidez d'en équiper votre personnage. Mettez à jour les données.

20) A la date du 01 Août 2022, S'ensuit une série de duel -> Mettez à jour les données :

- Lars gagne une fois contre Kakashi, et une fois contre Vegeta
- Griffith gagne une fois contre Vegeta, mais perd une fois contre Kakashi
- Vous gagnez une fois de plus contre Kakashi, perdez une fois contre Vegeta, et gagnez une fois contre Vegeta

21) Afficher le profil de la guilde Metalicanna, en faisant apparaître son nom de victoire, et son nombre de défaite (ne comptez que les duels qui ont eu lieu à partir du 29 Juillet 2022)

Auteur :

Yoann DEPRIESTER

Date création :

25-09-2023

Relu, validé & visé par :

☒ Jérôme CHRETIENNE
☒ Sophie POULAKOS
☒ Mathieu PARIS

Date révision :

25-09-2023