

Parcours	Solutions logicielles et applications métiers
Processus	P4 - Conception et maintenance de solutions applicatives
Domaine d'activité	D4.1 - Conception et réalisation d'une solution applicative
Activité	A4.1.3 Conception ou adaptation d'une base de données
Compétences	<input checked="" type="checkbox"/> C4.1.3.1 Modéliser le schéma de données nécessaire à la mise en place de la solution applicative <input checked="" type="checkbox"/> C4.1.3.2 Implémenter le schéma de données dans un SGBD <input checked="" type="checkbox"/> C4.1.3.3 Programmer des éléments de la solution applicative dans le langage d'un SGBD <input checked="" type="checkbox"/> C4.1.3.4 Manipuler les données liées à la solution applicative à travers un langage de requête

Intitulé du projet ou de la mission

Création d'un jeu Bingo

Période(s)	Localisation	Contexte	Situation	Acteurs et partenaires
2013	<input type="checkbox"/> Organisation <input checked="" type="checkbox"/> Centre de formation <input type="checkbox"/> Mixte <input type="checkbox"/> Autre	<input type="checkbox"/> Etude ou analyse <input checked="" type="checkbox"/> Production <input type="checkbox"/> Relation/support	<input checked="" type="checkbox"/> Vécue <input type="checkbox"/> Observée <input type="checkbox"/> Simulée <input type="checkbox"/> Mixte	
Durée	jours			

Objectifs et enjeux

Utiliser une base de données

Description de la situation de travail

Le projet étant un jeu récapitulant les scores des joueurs il a fallu pouvoir enregistrer les scores ainsi que les joueurs. Nous avons donc intégré une base de données, auquel nous avons envoyés des requêtes via l'application.

Supports (productions) associés	Origine			Nature			
	à disposition	créé	adapté	solution	logiciel	assistance formation	document
Dossier Projet		X					X
Code source		X		X			

Résultats quantitatifs	Résultats qualitatifs

Validation le	Cachet/Signature
À	