Projet SpicyInvaders

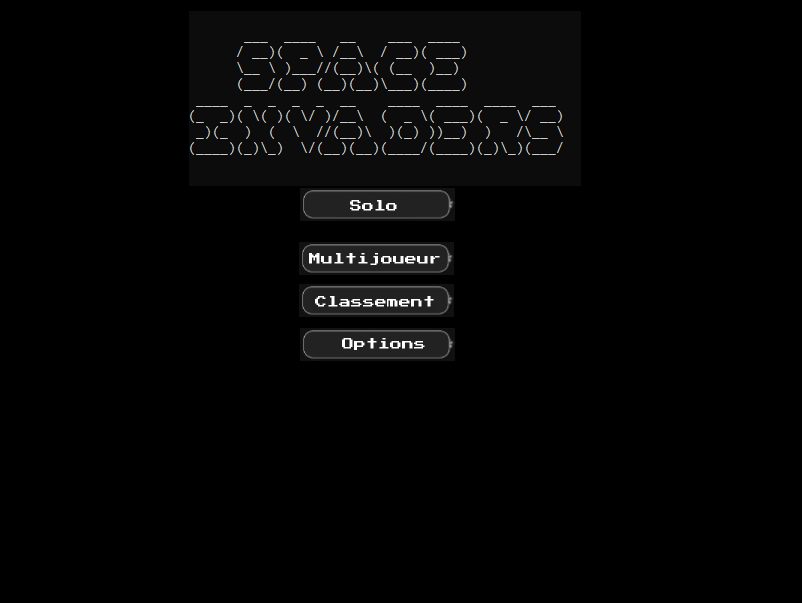


Table des matières

[7.3.2 Spécificités UX 1](#_Toc149552591)

[1. Contexte 1](#_Toc149552592)

[2. Analyse 1](#_Toc149552593)

[1. Persona 1](#_Toc149552594)

[2. Palette graphique 2](#_Toc149552595)

[3. Eco-conception 3](#_Toc149552596)

[4. Accessibilité 3](#_Toc149552597)

[3. Conception 4](#_Toc149552598)

[Définition des écrans 4](#_Toc149552599)

[Choix effectués 4](#_Toc149552600)

[4. Évaluation 6](#_Toc149552601)

[Test d’utilisabilité 6](#_Toc149552602)

[Conclusion Technique 8](#_Toc149552603)

[Conclusion Personnelle 8](#_Toc149552604)

[7.3.3 Spécificités POO 9](#_Toc149552605)

[Introduction 9](#_Toc149552606)

[Analyse fonctionnelle 9](#_Toc149552607)

[Analyse technique 9](#_Toc149552608)

[Diagramme de base 9](#_Toc149552609)

[Explications (docfx) 9](#_Toc149552610)

[Test Unitaire 9](#_Toc149552611)

[Conclusion 9](#_Toc149552612)

[7.3.4 Spécificités DB 10](#_Toc149552613)

[A. Importer les données et le schéma de base de données 10](#_Toc149552614)

[B. Gestion des utilisateurs 11](#_Toc149552615)

[1. Administrateur du jeu 11](#_Toc149552616)

[2. Joueur 12](#_Toc149552617)

[3. Gestionnaire de la boutique 13](#_Toc149552618)

[4. Comment implémenter cela 14](#_Toc149552619)

[C. Réaliser et expliquer en détail les requêtes 15](#_Toc149552620)

[Requête n°1 : 15](#_Toc149552621)

[Requête n°2 : 16](#_Toc149552622)

[Requête n°3 : 17](#_Toc149552623)

[Requête n°4 : 18](#_Toc149552624)

[Requête n°5 : 19](#_Toc149552625)

[Requête n°6 (TODO): 20](#_Toc149552626)

[Requête n°7 : 21](#_Toc149552627)

[Requête n°8 : 22](#_Toc149552628)

[Requête n°9 : 23](#_Toc149552629)

[Requête n°10 (TODO): 24](#_Toc149552630)

[D. Création des index 25](#_Toc149552631)

[1. Pourtant certains index existent déjà. Pourquoi ? 25](#_Toc149552632)

[2. Quels sont les avantages et les inconvénients des index ? 25](#_Toc149552633)

[3. Sur quel champ (de quelle table), cela pourrait être pertinent d’ajouter un index ? 25](#_Toc149552634)

[E. Backup / Restore 26](#_Toc149552635)

[F. Connexion DB à C# 27](#_Toc149552636)

[8.2 Utilisation d’IA dans le projet 28](#_Toc149552637)

[Partie POO 28](#_Toc149552638)

[Partie DB 28](#_Toc149552639)

[Partie UX 29](#_Toc149552640)

[Autre 29](#_Toc149552641)

# 7.3.2 Spécificités UX

## 1. Contexte

Le projet « SpicyInvaders » amène à la création d’un prototype cliquable du fait de la spécification UX. La maquette doit donc comprendre un choix entre jouer en multijoueur ou en solo, le choix d’avoir une palette graphique différentes, le choix d’avoir un design différent pour les ennemis, une page contenant les meilleures scores et un choix du gameplay.

## 2. Analyse

### 1. Persona

#### a. Contexte

La création des persona se fait en premier afin de savoir comment créer les maquettes par la suite. Un petit nombre de persona est premièrement créé, 2, d’autre peuvent être créé ultérieurement dans le cas ou d’autre caractéristiques importante à mentionner et à analyser devrait être découverte.

Pour la création de mes Persona j’ai utilisé le Template de Jingdi Ma : <https://www.figma.com/community/file/994974628735380661>

#### b. Données récoltés

Je récupérerai l’âge, le genre, le domicile, le travail et le statut familial en premier.

Je créerai par la suite une biographie de mon persona à l’aide de ChatGPT.

À l’aide de graphique j’estime à quel point mon persona apprécie certains aspects du jeu tel que :

* Faire les meilleures scores que possibles
* Atteindre le plus haut niveau possible
* Explorer des modes de jeu alternatif
* Faire des défis (de la communauté)
* Passer le temps

Je cherche ce que souhaite et ne souhaite pas rencontrer mon persona sur un jeu de Space Invaders.

J’établie un pourcentage des appareils utilisés pour jouer à Space Invaders afin de savoir comment adapter mon jeu.

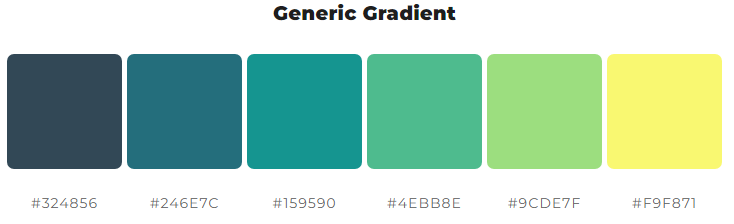
#### c. Constat grâce à mes Persona

Mon premier persona, Robbie Heineman me fait prendre conscience que le premier jeu Space Invaders étant sorti en 1978 il peut s’adresser à des personnes actuellement âgé et qu’il vaut donc mieux ne pas créer trop d’effet spéciaux pour ne pas déranger l’utilisateur. De plus les jeux Space Invaders étant sorti sur arcade il pourrait être utile d’avoir des contrôles imitant les bornes d’arcade. D’anciens joueurs pourraient aussi souhaiter avoir une version original du jeu.

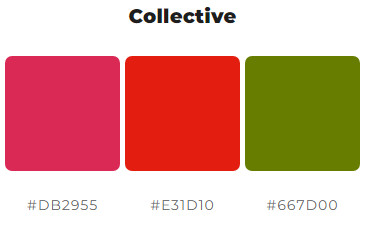
Mon second persona, Martine Dupont, me fait prendre conscience que mes utilisateurs pourraient jouer à Space Invaders depuis leur téléphone. Ils pourraient vouloir jouer à plusieurs en local comme en multijoueur. De nouveau joueur pourrait souhaiter avoir facilement accès à des modifications sur leur partie, des niveaux afin qu’une communauté puisse proposer des ajouts sur le jeu, il pourrait donc être utile que le jeu soit ouvert à la création de mod afin d’améliorer la re-jouabilité.

### 2. Palette graphique

Pour ma palette de couleur je souhaitais créer un contraste entre l’espace et l’humanité afin de réellement créer une impression de lutte pour l’humanité. Ainsi ma palette de couleur commence avec des couleurs plutôt sombre caractérisant l’espace puis commence un dégradé montrant premièrement du bleu caractérisant la Terre ensuite du vert caractérisant la verdure de la Terre puis finalement du jaune caractérisant les humains.



J’ai aussi créé une seconde palette de couleur destiné au daltonien ayant des contrastes de couleurs plus distingué.



### 3. Eco-conception

Dans le cadre de l’éco-conception de ce projet :

* Je me suis tenu au minimum demandé et je n’ai pas rajouté pléthore de fonctionnalités que le client n’a pas demandé.
* Je n’ai pas créé de Carrousels d’images.
* J’ai créé des titres de pages pertinents pour que l’utilisateur n’ait pas à charger un plus grand nombre de page pour trouver ce qu’il veut.
* J’ai favorisé un design simple.
* Mes pages sont statiques et n’ont pas d’animation inutile.

Afin de savoir sur quel point m’améliorer j’ai pris connaissances des 115 bonnes pratiques d’Eco-conception web (https://collectif.greenit.fr/ecoconception-web/115-bonnes-pratiques-eco-conception\_web.html), j’en ai retenu une petite dizaine applicable sur des schémas haute-fidélité et je les ai appliqués sur mon schéma.

### 4. Accessibilité

Afin de rendre ma maquette haute-fidélité accessible au plus grand nombre de personne que possible j’ai créé un mode blanc, avec une autre palette de couleur, dans le cas où le joueur aurait des problèmes d’acuité visuelle j’ai aussi créé des textes suffisamment grands, un contraste élevé entre les dits textes et le fond. J’ai également ajouté le choix des sprites pour les ennemis et le joueur

Ma maquette est également structurée de façon à être utilisable par un clavier lors de la navigation et non une souris. Ainsi ma maquette est légèrement plus accessible en cas d’handicap moteur.

Je n’ai rien conçu en cas d’handicap auditif.

Pour les handicaps mentaux j’ai juste évité les animations afin d’empêcher les distractions.

## 3. Conception

### Définition des écrans

La taille de mes maquettes est en 800x600.

Dans mes maquettes j’ai comme page :

* Un menu principal
* Une page de tableau des scores
* Un page de jeu
* Une page d’option
* Une page de choix de design

Dans mon menu option je peux choisir d’activer le mode blanc

### Choix effectués

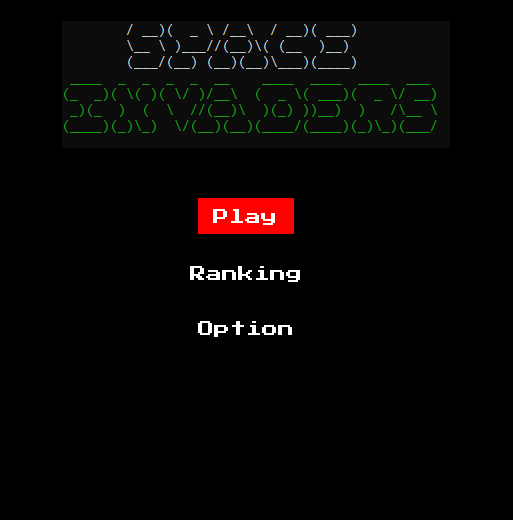
Deux maquettes ont été créé.

La première est un prototype représentant le jeu qui est créé en programmation C# console. Étant donné mon niveau technique et l’utilisation de C# console cette première maquette est plus sobre et comporte ainsi ce qui est demandé dans le cahier des charges de façon à la créer en application console.

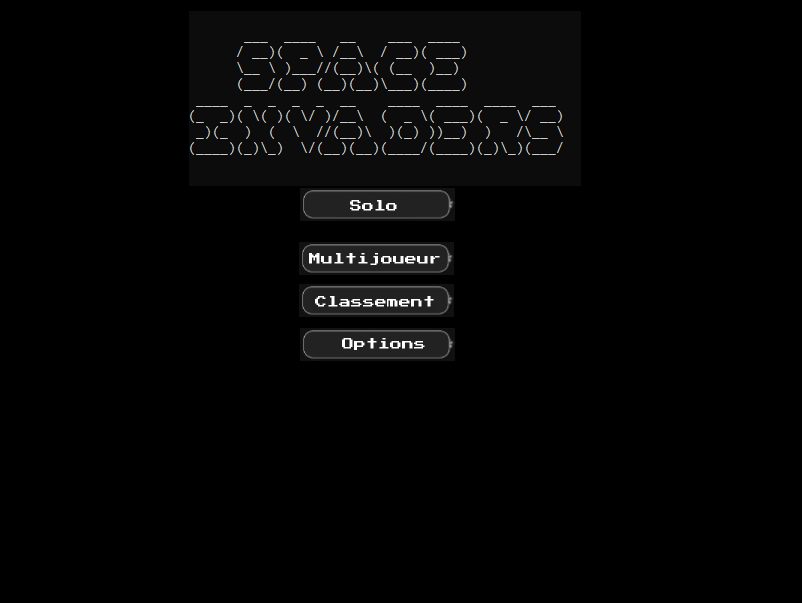
La seconde maquette est plus détaillée et ne devra par conséquent pas être implémenter. Elle peut donc comporter n’importe quel élément de n’importe quel complexité.

J’ai ainsi un prototype pratique, qui sera créé en application console et un prototype théorique qui peut être complexe.

Lors de la création de ces maquettes j’ai décidé de commencer en créant un menu d’accueil capable de diriger le joueur ou il le souhaite. Ainsi mon menu pratique comprend les options « Play » pour lancer une partie, « Ranking » pour afficher le classement et « Option » pour accéder aux options. Mon menu théorique remplace le bouton « Play » par deux autres boutons « Solo » et « Multijoueur ». En effet mon menu pratique n’a pas ce choix car il n’y aura pas d’option multijoueur.



- Menu d'accueil (pratique)



- Menu d'accueil (théorique)

Le menu des scores est semblable dans les deux versions. Il contient seulement les 5 meilleures scores avec le nom des joueurs.

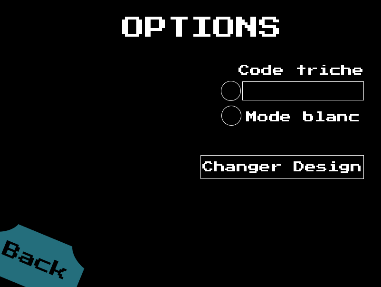


- Menu des scores (pratique)



- Menu des scores (théorique)

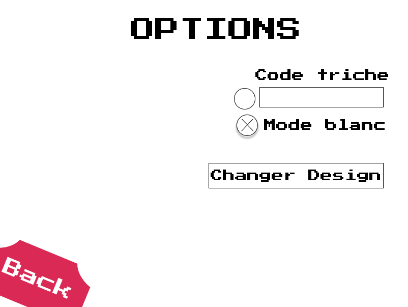
J’ai choisi de mettre une page de choix des Sprite dans la page option de mon prototype théorique. La possibilité d’activer le mode blanc changeant la palette de couleur est dans les options



- menu option (théorique)



- menu choix design (théorique)



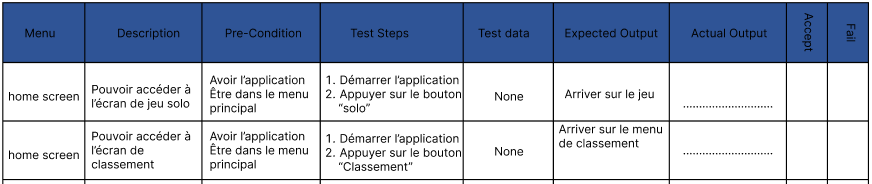
- menu option mode blanc (théorique)

## 4. Évaluation

### Test d’utilisabilité

Afin de tester l’utilisabilité de mon produit j’ai commencé en vérifiant tout les liens de mon menu. Je n’ai pas effectué tout les tests d’utilisabilité possible.

Afin d’effectuer mes test d’utilisabilité j’ai créé un tableau figma dont voici une partie :



– Partie de mes test d’utilisabilité fait sur figma

Voici une partie de mes tests d’utilisabilité :

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Menu | Description | PreCondition | TestSteps | TestData | ExpectedOutput | Actual Output | Accept | Fail |
| Home screen | Pouvoir accéder à l’écran de jeu solo | Avoir l’application Être dans le menu principal | 1. Démarrer l’application 2. Appuyer sur le bouton “solo” | None | Arriver sur le jeu |  |  |  |
| Home screen | Pouvoir accéder à l’écran de  classement | Avoir l’application Être dans le menu principal | 1. Démarrer l’application 2. Appuyer sur le bouton “solo” | None | Arriver sur le menu de classement |  |  |  |
| Home screen | Pouvoir accéder aux options | Avoir l’application Être dans le menu principal | 1. Démarrer l’application 2. Appuyer sur le bouton « Option » | None | Arriver dans les options |  |  |  |
| Home screen | Pouvoir accéder à l’écran de jeu multi- joueur | Avoir l’application Être dans le menu principal | 1. Démarrer l’application 2. Appuyer sur le bouton « Multijoueur » | None | Arriver sur le jeu |  |  |  |
| Highscore menu | Voir les 5 meilleures joueurs du score le plus haut | Avoir l’application  Être dans le menu de score | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans le menu de score | None | Voir les 5 meilleures joueurs |  |  |  |
| Highscore menu | Revenir au menu d’accueil | Avoir l’application  Être dans le menu de score | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans le menu de score 3. Appuyer sur le bouton Retour | None | Arriver sur le menu principal |  |  |  |
| Option | Activer le mode blanc | Avoir l’application  Être dans le menu option | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Appuyer sur le bouton Mode Blanc | None | Le fond devient blanc |  |  |  |
| Option | Aller dans le menu de choix des designs | Avoir l’application  Être dans le menu option | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Appuyer sur le bouton Changer Design | None | Le menu de design s’ouvre |  |  |  |
| Option | Revenir à l’écran d’accueil | Avoir l’application  Être dans le menu option | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Appuyer sur le bouton retour | None | Arriver sur le menu principal |  |  |  |
| Design | Changer le design de l’ennemi | Avoir l’application  Être dans le menu Design | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans le menu Design 3. Appuyer sur le joueur qui n’est pas encadré | None | L’autre ennemi devient encadré |  |  |  |
| Design | Changer le design du joueur | Avoir l’application  Être dans le menu Design | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans le menu Design 3. Appuyer sur le joueur qui n’est pas encadré | None | L’autre joueur devient encadré |  |  |  |
| Option | Revenir aux options | Avoir l’application  Être dans le menu option en mode blanc | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans le menu Design 3. Appuyer sur le bouton retour | None | Arriver sur le menu option |  |  |  |
| Option | Revenir à l’écran d’accueil en mode blanc | Avoir l’application  Être dans le menu option en mode blanc | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Activer le mode blanc 4. Appuyer sur le bouton Retour | None | Arriver sur le menu d’accueil en mode blanc |  |  |  |
| White home screen | Pouvoir accéder à l’écran de jeu solo en mode blanc | Avoir l’application  Être dans le menu principal en mode blanc | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Activer le mode blanc 4. Appuyer sur le bouton Retour 5. Appuyer sur solo | None | Arriver sur le jeu en mode blanc |  |  |  |
| White home screen | Pouvoir accéder à l’écran de jeu multijoueur en mode blanc | Avoir l’application  Être dans le menu principal en mode blanc | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Activer le mode blanc 4. Appuyer sur le bouton retour 5. Appuyer sur Ranking | None | Arriver sur le jeu (multijoueur) en mode blanc |  |  |  |
| White home screen | Pouvoir accéder à l’écran de classement en mode blanc | Avoir l’application  Être dans le menu principal en mode blanc | 1. Démarrer l’application 2. Aller dans les options 3. Activer le mode blanc 4. Appuyer sur le bouton Retour 5. Appuyer sur Ranking | None | Arriver sur le classement en mode blanc |  |  |  |

## Conclusion Technique

Pour récapituler j’ai :

* Créer des personas dès le début ce qui m’a permis de savoir exactement ce que je comptais faire par la suite.
* Créer une maquette haute-fidélité pour ce que j’ai implémenté en POO.
* Créer une maquette haute-fidélité que je n’ai pas implémenté par faute de connaissances et de temps.
* Créer des tests d’utilisabilité afin de tester ma maquette haute-fidélité non-implémenté.

## Conclusion Personnelle

Lors de ce projet je n’ai pas eu de difficulté technique, j’ai pu apprendre à maitriser Figma et j’ai surtout pu me lancer dans un projet qui m’a impliqué de m’ordonner dans mon travail.

Par manque d’expérience au début du projet je n’ai pas tout de suite tenu IceScrum à jour et par conséquent je n’ai pas une très bonne explication de ce que j’ai fais dans le cadre UX du projet. Je n’ai pas non plus puis suivi le temps passé sur certaine tâche. Même sans savoir le temps que j’ai passé sur certaine tâche je pense quand même ne pas avoir été très efficace dans le partage de ma charge de travail. La création de mes maquettes m’a pris beaucoup de temps alors que j’en ai passé beaucoup moins sur la création et l’analyse de mes personas.

Je pense que ce projet m’aura surtout appris une méthodologie de travail dans un projet de grande envergure, pour une seul personne et dans un cours laps de temps, ainsi lors de futur projet j’espère être plus à même de la gestion de mon temps et de mon efficacité.

Je considère avoir fini ce projet.

# 7.3.3 Spécificités POO

## Introduction

Dans le cadre d’apprentissage de l’ETML nous sommes amenés à effectuer un projet de programmation orienté objet. Dans ce projet je dois créer une réplique du célèbre jeu Space Invaders en version console ou Forms. Pour ma part j’ai choisi de créer mon projet en version console.

Les objectifs de ce projet sont :

* Créer un vaisseau capable de se déplacer et de tirer.
* Créer 10 ennemies se déplaçant sur l’axe vertical.

Pour la gestion du projet c’est IceScrum qui est utilisé. Toutes les Stories doivent être validés par le chef de projet avant de commencer à implémenter ce que décrit la Story. Chaque Story contient un/des tests d’acceptance pouvant être accompagné d’une maquette. Tout le projet se fait en un seul sprint.

Le projet doit contenir des tests unitaires afin de tester la fonctionnalité de chaque fonction.

## Analyse fonctionnelle

## Analyse technique

### Diagramme de base

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, nombre

Description générée automatiquement

- Diagramme de classe

### Explications (docfx)

## Test Unitaire

## Conclusion

Pour conclure, dans le cadre de ce projet j’ai appris des notions de base en programmation orienté objet et comment les utiliser en pratique. J’ai également appris à mieux utiliser Visual Studio 2022 que ça soit pour ajouter des bibliothèques de classe.

Les problèmes que j’ai rencontrés :

Beaucoup de temps passé à faire des stories, j’aurai dû faire une story créé des story pour savoir réellement le temps passé

# 7.3.4 Spécificités DB

## A. Importer les données et le schéma de base de données

Création de la base de données :

docker exec -i db mysql -uroot -proot < db\_space\_invaders.sql

TODO :

* Expliquer la connexion entre DB et C# (Nuggets, etc.).
* Affichage des 5 meilleures scores dans le programme C#.
* Save le score à la fin d’une partie dans la DB.
* Modification du CDC par MMN (B 3)
* En-tête du document et pied de page
* Supprimer les images carboon

## B. Gestion des utilisateurs

### 1. Administrateur du jeu

*Peut créer, lire, mettre à jour et supprimer (CRUD) n’importe quelle table.*

*Gérer les utilisateurs et leurs privilèges.*

CREATE ROLE `administrateur\_du\_jeu`;

GRANT CREATE, [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html), [UPDATE](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/update.html), [DELETE](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/delete.html) ON \*.\* TO `administrateur\_du\_jeu`;

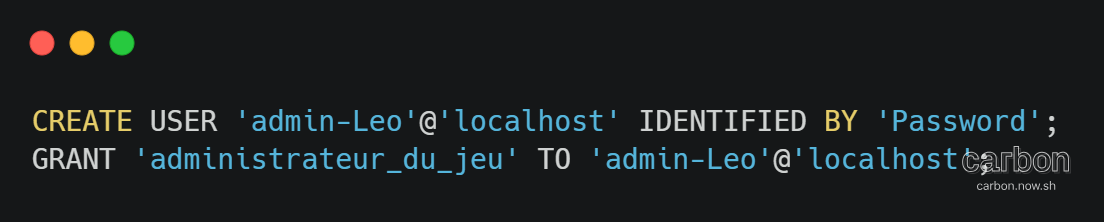
Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Création de l’utilisateur dans le rôle `Admin-jeu`.

CREATE [USER](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/information-functions.html%23function_user) 'admin-Leo'@'localhost' IDENTIFIED BY 'Password';

GRANT `administrateur\_du\_jeu` TO 'admin-Leo'@'localhost';



**Explication** des requêtes :

La première commande me permet de créer un rôle nommé « Admin-jeu ».

La seconde commande donne les privilèges CREATE, SELECT, UPDATE et DELETE sur toutes les tables de toutes les bases de données au rôle ‘administrateur\_du\_jeu’.

La troisième commande crée un utilisateur nommé ‘Admin-Leo’ en localhost et lui donne le mot de passe ‘Password’.

La quatrième commande donne le rôle ‘administrateur\_du\_jeu’ à l’utilisateur admin-Leo.

### 2. Joueur

*Lire les informations des armes (pour voir quelles armes il peut acheter).*

*Créer une commande.*

*Lire toutes les commandes.*

CREATE ROLE `Player`;

GRANT [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) ON db\_space\_invaders.t\_arme TO `Player`;

GRANT CREATE ON db\_space\_invaders.t\_commande TO `Player`;

GRANT [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) ON db\_space\_invaders.t\_commande TO `Player`;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Création de l’utilisateur dans le rôle `Player` .

CREATE [USER](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/information-functions.html%23function_user) 'player-Leo'@'localhost' IDENTIFIED BY 'Password';

GRANT 'Player' TO 'player-Leo'@'localhost';

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des requêtes :

La première commande crée le rôle ‘Player’.

La seconde commande donne le droit SELECT au rôle ‘Player’ dans la table ‘t\_commande’ de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La troisième commande donne le droit CREATE au rôle ‘Player’ dans la table t\_commande de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La quatrième commande donne le droit SELECT au rôle ‘Player’ sur la table ‘t\_commande’ de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La cinquième commande crée l’utilisateur ‘player-Leo’ avec l’Host ‘localhost’ et avec le mot de passe ‘Password’.

La sixième commande ajoute l’utilisateur ‘Player-Leo’ au rôle ‘Player’

### 3. Gestionnaire de la boutique

*Lire les informations sur tous les joueurs (pour savoir qui a passé une commande).*

*Mettre à jour, lire et supprimer des armes (ajout de nouvelles armes, modification des prix, etc.).*

*Lire toutes les commandes*

CREATE ROLE `ShopKeeper`;

GRANT [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) ON db\_space\_invaders.t\_joueur TO `ShopKeeper`;

GRANT [UPDATE](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/update.html), [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html), [INSERT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/insert.html), [DELETE](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/delete.html) ON db\_space\_invaders.t\_arme TO `ShopKeeper`;

GRANT [SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) ON db\_space\_invaders.t\_commande TO `ShopKeeper`;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Création de l’utilisateur dans le rôle `shopkeeper`.

CREATE [USER](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/information-functions.html%23function_user) 'shopkeeper-Leo'@'localhost' IDENTIFIED BY 'Password';

GRANT 'shopkeeper' TO 'shopkeeper-Leo'@'localhost';

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des requêtes :

La première commande crée le rôle ‘ShopKeeper’.

La seconde commande donne le droit ‘SELECT’ au rôle ‘ShopKeeper’ sur la table ‘t\_joueur’ de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La troisième commande donne les droits ‘Update’, ‘SELECT’, ‘INSERT’ et ‘DELETE’ au rôle ‘ShopKeeper’ sur la table ‘t\_arme’ de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La quatrième commande donne le droit ‘SELECT’ au rôle ‘ShopKeeper’ sur la table ‘t\_commande’ de la base de données ‘db\_space\_invaders’.

La cinquième commande crée l’utilisateur ‘shopkeeper-Leo’ avec l’host ‘localhost’ et le mot de passe ‘Password’.

La sixième commande ajoute l’utilisateur ‘shopkeeper-Leo’ au rôle ‘shopkeeper’.

### 4. Comment implémenter cela

Comme vu sur les 3 points précédents l’implémentation de rôle pour la gestion des utilisateurs se fait ainsi.

Tout d’abord la création du rôle. Pour cela la commande CREATE ROLE ‘nom\_du\_role’ ; permet de créer un rôle.

Par la suite l’on peut donner le droit voulu au rôle grâce à la commande GRANT suivi du nom du droit voulu. Si l’on souhaite ajouter plusieurs droits l’on peut utiliser une virgule suivi du prochain droit. Après avoir spécifié le droit l’on écrit « ON » puis le nom de la base de données s’il y en a une de particulier suivi d’un point puis du nom de la table s’il y en a une de particulier. S’il n’y a aucune table ou base de données où le droit prendra effet en particulier alors on peut utiliser le caractère joker ‘\*’. Ainsi si le droit n’est pas spécifique à un lieu en particulier l’on peut très bien écrire « \*.\* » pour échapper à cette restriction. L’on spécifie par la suite à qui l’on donne ce droit avec un « TO ‘nom\_du\_role\_ou\_de\_l’utilisateur’ ; ».

Et en dernier il faut assigner des utilisateurs au droits créé. Pour cela l’on utilise à nouveau la commande « GRANT » suivi du nom du rôle puis de « TO » le nom de l’utilisateur « @ » l’host de l’utilisateur « ; ».

## C. Réaliser et expliquer en détail les requêtes

### Requête n°1 :

*La première requête que l’on vous demande de réaliser est de sélectionner les 5 joueurs qui ont le meilleur score c’est-à-dire qui ont le nombre de points le plus élevé. Les joueurs doivent être classés dans l’ordre décroissant*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) \* FROM `t\_joueur` ORDER BY jouNombrePoints DESC LIMIT 5;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des nouveaux éléments de la requête :

SELECT \* FROM `t\_joueur` : permet de sélectionner tous les attributs de la table `t\_joueur`.

ORDER BY jouNombrePoints DESC : le DESC permet d’afficher les valeurs dans l’ordre décroissant du ORDER BY selon les valeurs dans jouNombrePoints.

LIMIT 5 ; : me permet de n’afficher que les 5 premiers résultats et le ; me permet de terminer la commande.

### Requête n°2 :

*Trouver le prix maximum, minimum et moyen des armes.*

*Les colonnes doivent avoir pour nom « Prix Maximum », « PrixMinimum » et « PrixMoyen »*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) [MAX](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_max)(armPrix) AS Maximum, [MIN](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_min)(armPrix) AS Minimum, [AVG](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_avg)(armPrix) AS Moyenne FROM `t\_arme`;

Une image contenant texte, capture d’écran, carte de visite, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des nouveaux éléments de la requête :

SELECT Max(armPrix) AS Maximum  : permet d’afficher la plus grande valeur dans l’attribut armPrix. La virgule permet de sélectionner d’autre valeurs.

MIN(armPrix) AS Minimum  : me permet d’afficher le plus petit résultat dans l’attribut armPrix. La virgule permet de sélectionner d’autre valeurs.

AVG(armPrix) AS Moyenne FROM `t\_arme` ; : me permet d’afficher la moyenne des données dans l’attribut armPrix.

### Requête n°3 :

*Trouver le nombre total de commandes par joueur et trier du plus grand nombre au plus petit.*

*La 1ère colonne aura pour nom "IdJoueur", la 2ème colonne aura pour nom "NombreCommandes".*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) DISTINCT `fkJoueur` AS IdJoueur, [Count](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_count)(`fkJoueur`) AS NombreCommandes FROM t\_commande GROUP BY IdJoueur;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des nouveaux éléments de la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) DISTINCT `fkJoueur` AS IdJoueur, Permet d’afficher les valeurs de fkJoueur une seule fois par valeur.

[Count](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_count)(`fkJoueur`) AS NombreCommandes Permet de compter le nombre de valeur dans fkJoueur.

FROM t\_commande GROUP BY IdJoueur; Permet de sélectionner la table t\_commande puis grouper par l’identifiant du joueur afin de calculer le nombre de commande par joueur et non pas au total.

### Requête n°4 :

*Trouver les joueurs qui ont passé plus de 2 commandes.*

*La 1ère colonne aura pour nom "IdJoueur", la 2ème colonne aura pour nom "NombreCommandes "*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) DISTINCT `fkJoueur` AS IdJoueur, [COUNT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_count)(`fkJoueur`) AS NombreCommandes FROM t\_commande GROUP BY IdJoueur HAVING NombreCommandes > 2;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des nouveaux éléments de la requête :

Ceci est la même commande que celle de la requête 3 hormis l’utilisation de

 HAVING NombreCommandes > 2

Avec ceci on ne sélectionne que les lignes qui ont un nombre de commande supérieur à 2.

### Requête n°5 :

*Trouver le pseudo du joueur et le nom de l’arme pour chaque commande.*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) t\_joueur.jouPseudo, t\_arme.armNom FROM t\_joueur INNER JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur INNER JOIN t\_detail\_commande ON t\_commande.idCommande = t\_detail\_commande.fkCommande INNER JOIN t\_arme ON t\_detail\_commande.fkArme = t\_arme.idArme;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** des nouveaux éléments de la requête :

INNER JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur  Le INNER JOIN permet de créer une jointure entre la table t\_commande et la table t\_joueur. Cela permet de sélectionner des éléments sur plusieurs tables. Le ON par la suite permet de ne prendre **que** les valeurs sélectionner auparavant ou la clef primaire de t\_joueur(idJoueur)et la clef étrangère de t\_commande sont équivalente. La clef étrangère étant le référencement entre les 2 tables.

Dans cet exercice j’utilise un INNER JOIN pour ne récupérer que les valeurs reliés à d’autres tables.

### Requête n°6 :

*Trouver le total dépensé par chaque joueur en ordonnant par le montant le plus élevé en premier, et limiter aux 10 premiers joueurs.*

*La 1ère colonne doit avoir pour nom "IdJoueur" et la 2ème colonne "TotalDepense".*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) t\_joueur.jouPseudo AS pseudo, [SUM](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_sum)(t\_detail\_commande.detQuantiteCommande\*t\_arme.armPrix) AS DepenseTotal FROM t\_joueur INNER JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur INNER JOIN t\_detail\_commande ON t\_commande.idCommande = t\_detail\_commande.fkCommande INNER JOIN t\_arme ON t\_detail\_commande.fkArme = t\_arme.idArme GROUP BY t\_joueur.jouPseudo ORDER BY [SUM](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_sum)(t\_detail\_commande.detQuantiteCommande\*t\_arme.idArme) DESC LIMIT 10;

Une image contenant texte, Police, algèbre, capture d’écran

Description générée automatiquement

**Explication** de la commande :

Utilisation de 2 INNER JOIN afin de relier 2 tables qui sont séparés par une table. Dans ce cas la table arsenal est entre la table joueur et arme, elle contient les clefs privés de la table joueur et de la table arme.

J’effectue une multiplication dans le SUM car une arme peut avoir été commandé 2 fois.

### Requête n°7 :

*Récupérez tous les joueurs et leurs commandes, même s’ils n’ont pas passé de commande.*

*Dans cet exemple, même si un joueur n’a jamais passé de commande, il sera quand même listé, avec des valeurs ‘NULL’ pour les champs de la table ‘t\_commande’,*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) idJoueur, t\_commande.idCommande, t\_commande.comDate, t\_commande.comNumeroCommande FROM t\_joueur [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** de la commande :

Utilisation de [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN pour faire une jointure au lieu d’un INNER JOIN afin de récupérer tous les joueurs même s’ils n’ont aucun lien avec la table commande.

### Requête n°8 :

*Récupérer toutes les commandes et afficher le pseudo du joueur si elle existe, sinon montrer ‘NULL’ pour le pseudo.*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) idCommande, comDate, comNumeroCommande, t\_joueur.jouPseudo FROM t\_commande [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN t\_joueur ON t\_commande.fkJoueur = t\_joueur.idJoueur;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** de la commande :

Utilisation d’un [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN afin de récupérer toutes les valeurs de la table commande même si elles ne sont pas liées à la table joueur. De cette façon si la commande n’est reliée à aucun joueur elle sera quand même affichée et le nom du joueur restera ‘NULL’.

### Requête n°9 :

*Trouver le nombre total d’armes achetées par chaque joueur (même si ce joueur n’a acheté aucune Arme).*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) [SUM](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_sum)(`detQuantiteCommande`) AS nbr\_commandes, t\_joueur.idJoueur FROM t\_detail\_commande INNER JOIN t\_commande ON t\_detail\_commande.fkCommande = t\_commande.idCommande INNER JOIN t\_joueur ON t\_commande.fkJoueur = t\_joueur.idJoueur GROUP BY t\_joueur.idJoueur;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

**Explication** de la commande :

Afin de sélectionner le nombre total d’arme acheté je fais un [SUM](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_sum) de la quantité commandé car une commande peut comporter plusieurs armes. Par la suite je rejoins les tables nécessaires pour pouvoir accéder de la table t\_detail\_commande dans laquelle il y a le nombre de commande et la table t\_joueur ou je peux obtenir l’identifiant et le nom du joueur.

### Requête n°10 :

*Trouver les joueurs qui ont achetés plus de 3 types d’armes différentes.*

**Réaliser** la requête :

[SELECT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/select.html) t\_joueur.jouPseudo, [COUNT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_count)(DISTINCT t\_arme.idArme) AS nb\_arme\_differente FROM t\_joueur [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN t\_detail\_commande ON t\_commande.idCommande = t\_detail\_commande.fkCommande [LEFT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/string-functions.html%23function_left) JOIN t\_arme ON t\_detail\_commande.fkArme = t\_arme.idArme GROUP BY t\_joueur.idJoueur HAVING [COUNT](http://localhost:8081/url.php?url=https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/aggregate-functions.html%23function_count)(DISTINCT t\_arme.idArme) > 3;

Une image contenant texte, capture d’écran, Police, algèbre

Description générée automatiquement

**Explication** de la commande :

Dans cette commande j’utilise trois LEFT JOIN afin de pouvoir créer une union avec toutes les tables, ainsi je peux récupérer toutes les informations puis n’en prendre que ceux qui ont plus de 3 armes différentes.

Afin de ne pas sélectionner deux fois la même arme si le joueur l’a acheté plusieurs fois j’utilise un DISTINCT dans le COUNT tel que COUNT(DISTINCT t\_arme.idArme).

## D. Création des index

### 1. Pourtant certains index existent déjà. Pourquoi ?

MySQL crée automatiquement des indexes sur les clefs primaires et sur les clefs étrangères.

Ces indexes sont créés automatiquement car les clefs primaires et les clefs étrangères sont fréquemment utilisé lors de requêtes, spécifiquement lorsque l’on souhaite créer des jointures

### 2. Quels sont les avantages et les inconvénients des index ?

**Avantages :**

Les indexes permettent de structurer les données afin d’effectuer des recherches dans les données beaucoup plus rapidement.

**Inconvénients :**

Les indexes prennent de la place en mémoire

Ils ralentissent les requêtes car l’index doit se remettre à jour à chaque changement :

* D’insertion
* De modification
* De suppression

### 3. Sur quel champ (de quelle table), cela pourrait être pertinent d’ajouter un index ?

Sur les clefs primaires et les clefs étrangères (dans le cas où elle n’ont pas été automatiquement créé par le SGBDR utilisé). Cela permettrait d’effectuer des requêtes plus rapidement lorsque l’on souhaite effectuer des jointures. De plus des indexes peuvent être rajoutés.

## E. Backup / Restore

**Backup** de la base de données :

Mysqldump -uroot -proot nom\_db > nom.sql

Mysqldump -u root -p nom\_db > nom.sql

**Explication** de la Backup

Mysqldump permet de spécifier que c’est l’utilitaire « Mysqldump » qui est utilisé.

-uroot spécifie que l’Utilisateur est ROOT

-p spécifie que l’on va rentrer le « *password* » (mot de passe). Rien n’est mis à la suite afin de ne pas le divulguer.

**Restore** la base de données :

Mysql -uroot -p < nom.sql

**Explication** du Restore :

## F. Connexion DB à C#

Afin d’effectuer une connexion de la base de données au programme C# j’ai effectué un clic droit sur la solution « Spice Invaders » puis j’ai choisi « *Gérer les packages NuGet pour la solution…*». J’ai ensuite recherché « MySql.Data » et je l’ai installé. C’est ensuite dans la classe « *Storage* » que j’ai effectué la connexion. Pour cela j’ai premièrement écrit :

using MySql;

using MySql.Data;

using System.Data.SqlClient;

Ces lignes de code me permettent d’utiliser le package NuGet « *MySql.Data* ». Ensuite afin de se connecter à la base de données j’utilise ceci :

using (SqlConnection connection = new SqlConnection(/\*nom de la db\*/))

Explication du connection String :

Afin d’effectuer la connexion à la base de donnée j’ai utilisé un connection string, c’est un string qui va contenir les informations nécessaires à la connexion de la base de donnée tel que :

Server=localhost;database=SpicyInvaders;UID=root;password=root;port=6033;

Ainsi

# 8.2 Utilisation d’IA dans le projet

## Partie POO

Dans le cadre programmation orienté objet de ce projet je n’ai pas utilisé d’IA. En cas de difficulté j’ai préféré m’orienté sur des forums ou demander de l’aide à des connaissances.

J’ai néanmoins essayé d’utiliser ChatGPT en lui demandant de me créer des ASCII ART de vaisseau. J’ai rapidement vu que cela ne fonctionnerait pas et j’ai vite abandonner cette idée.

## Partie DB

## Partie UX

Dans le cadre UX de ce projet j’ai utilisé l’IA ChatGPT (<https://chat.openai.com/>) afin de :

Créer une biographie de mes 2 personas. ChatGPT m’a donné des biographies trop longues que j’ai dû reformuler.

Afin d’affiner mes recherches j’ai donné les informations nécessaires à la création du persona tel que ceci :

J'aimerai que tu crées la biographie de ce Persona qui est un humain jouant à Space Invaders, voici quelques informations complémentaires :

Prénom : Martine

Âge : 35 ans

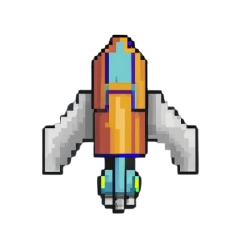
Mère de famille

Passe beaucoup de temps dans les transports dû à son travail

Joue pour passer le temps Jouait anciennement à Candy Crush mais a fini tous les niveaux Joue à Space Invader depuis son téléphone

Je n’ai pas utilisé ChatGPT pour autre chose.

J’ai néanmoins utilisé l’IA Craiyon (<https://www.craiyon.com/>) qui est une IA génératrice d’image afin d’obtenir des vaisseaux spatiaux dans le but d’avoir plusieurs Sprite.



– Résultat final

## Autre

J’ai utilisé l’IA « ChatGPT » (<https://chat.openai.com/>) afin de savoir comment faire tenir mon sommaire sur une seule page.