

Contraintes SQL

1. Contraintes de valeur

- nomTour : String de taille 20, non vide, valeur \in {finale, demiFinale, quartFinale, qualifications}
- idJoueur : Integer
- nomJoueur : String de taille 30
- prenomJoueur : String de taille 30
- dateNaissance : String de taille 10
- adresseJoueur : String de taille 30
- idPiece : Integer, $\neq 0$
- typePiece : String, non vide, valeur \in {roi, reine, tour, fou, cavalier, pion}
- posX : String, valeur \in {A, B, C, D, E, F, G, H}
- posY : Integer, valeur \in [0,9]
- oldX : String, valeur \in {A, B, C, D, E, F, G, H}
- oldY : Integer, valeur \in [0,9]
- couleur : String de taille 5, valeur \in {blanc, noir}
- numRencontre : Integer, valeur > 0
- nomCouleur : String de taille 5, valeur \in {blanc, noir}
- idCoup : Integer $\neq 0$

2. Contraintes de multiplicité

- Un joueur joue plusieurs rencontres obligatoirement
- Un tour peut contenir plusieurs rencontres mais une rencontre n'a qu'un seul tour associé
- un seul historique est associé à une rencontre
- 2 joueurs sont associés à une rencontre
- Pour une rencontre, seulement 2 joueurs de couleurs différentes y sont associés
- A chaque rencontre est associé un échiquier de 32 pièces
- Un joueur joue (n-1) rencontres avec n le nombre de joueurs inscrits

3. Autres contraintes

- Quand le mouvement d'une pièce est validé, ce mouvement est mis dans l'historique
- Un joueur ne peut pas se réinscrire
- La rencontre a obligatoirement un idJoueur non nul à la fin de la partie
- Un mouvement est validé si le joueur ne se met pas en échec
- Un mouvement n'est pas validé s'il y a des obstacles entre l'ancienne et la nouvelle position
- Un mouvement est validé si la pièce peut prendre une autre pièce
- Une pièce doit tout tenter pour sortir de l'état échec si elle se retrouve dans cette situation