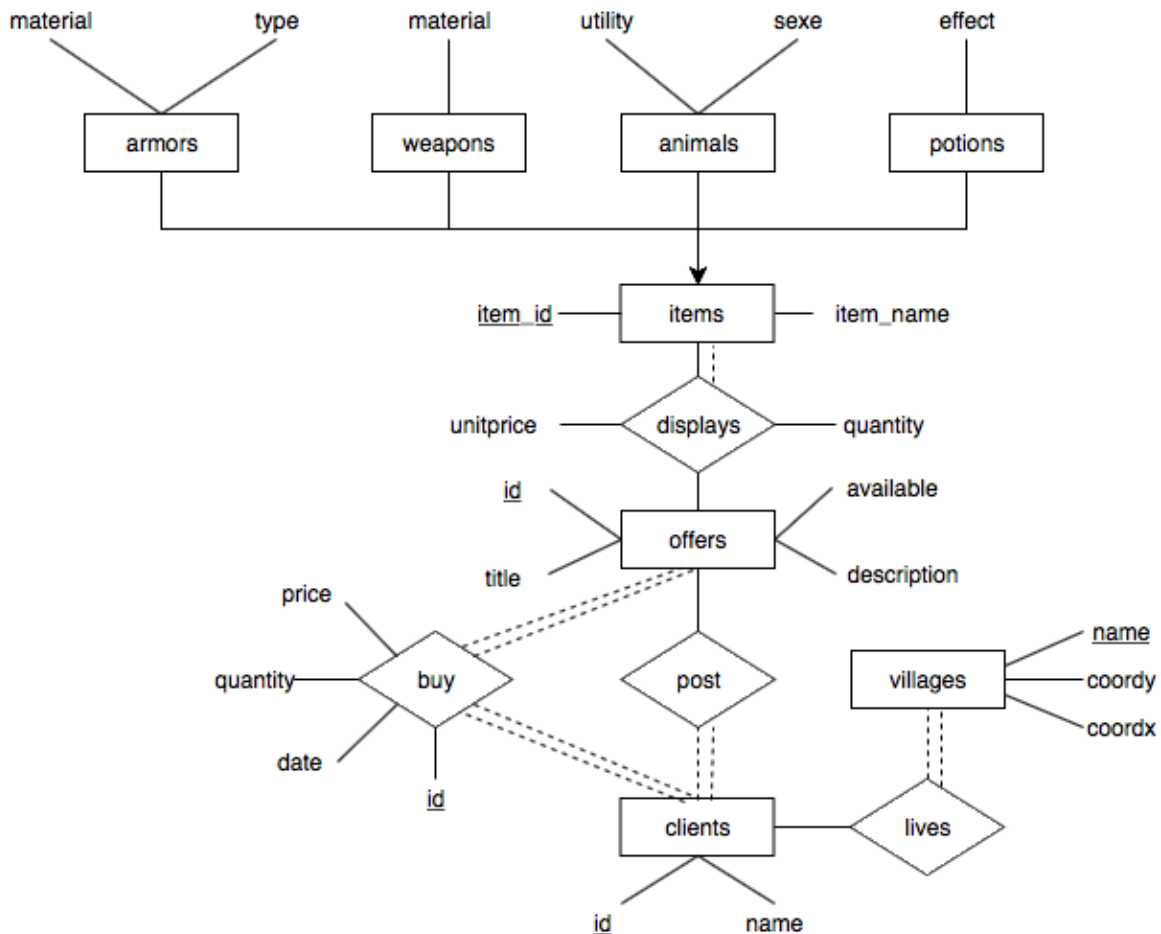


Représentation E-A de la base relationnelle



Notre base de données représente une sorte d'hôtel des ventes d'un monde fantastique. L'idée est donc que des utilisateurs du site peuvent mettre en ligne une offre de vente pour leurs objets. Nous nous inspirons d'un hôtel de vente dans un jeu de rôle par exemple *World of Warcraft*.

Entités

Une offre a tout d'abord l'attribut « available » qui indique si l'offre est encore disponible. Chaque offre aura aussi une description, un titre et aussi son id qui est sa clé primaire.

Un client a aussi son id qui est unique et aussi la clé primaire. Il a aussi son nom d'utilisateur.

Un village a un nom qui est sa clé primaire, une position géographique x et une position géographique y.

Un objet a un id unique qui est la clé primaire et aussi un nom. Nous voyons objet comme une classe abstraite, il sera donc impossible de créer un objet tout court, il faudra prendre une des classes qui hérite d'items, c'est-à-dire une des suivantes :

- Armure qui a pour attribut son type (casque, armure de jambe, etc.) et son matériau.
- Arme qui a pour attribut son matériau
- Animal qui a pour attribut son type (monture ou bétail) et son sexe.
- Potion qui a pour attribut son type (l'effet de la potion)

Relations

La relation displays fait le lien entre l'offre et l'objet vendu. Une offre est faite de sorte qu'un utilisateur peut vendre le même objet un nombre arbitraire de fois, c'est pourquoi displays a l'attribut quantity. Displays a aussi l'attribut unitprice symbolisant le prix unitaire de l'objet vendu.

La relation lives fait le lien entre un utilisateur et le village où il habite.

La relation post fait le lien entre un utilisateur et l'offre qu'il poste sur le site.

La relation buy fait le lien entre l'offre et un utilisateur qui a fait un achat. On a dans cette relation l'attribut price qui symbolise le prix acheté, quantity pour la quantité achetée, la date ainsi que l'id de l'achat.

Le schéma relationnel de la base

*** #name[table.champ], name est une clé étrangère qui référence table.champ

items(item_id, item_name)

armors(#id[items.item_id], material, type)

weapons(#id[items.item_id], material)

animals(#id[items.item_id], utility, sexe)

potions(#id[items.item_id], effect)

clients(id, name, #village[village.name])

villages(name, coordx, coordy)

offers(id, title, description, available, quantity, unitprice, #itemid[items.item_id], #clientid[clients.id])

buy(id, date, quantity, price, #clientid[clients.id], #offerid[offers.id])

Explications du code DDL

Pour les clés primaires, nous avons décidé de mettre un ID unique pour chaque entité. Donc par exemple, chaque objet aura un « itemId » unique. Ceci fait en sorte que le choix de clé primaire est très simple.

Le seul cas de format standard à gérer dans notre base de données était la date de la vente. Nous avons décidé d'utiliser le types postgres Date pour représenter les dates.

Nous avons décidé de dupliquer l'attribut « material » qui se trouve dans l'entité armure et arme puisque, bien que les deux aient un matériau, la liste des matériaux possibles pour les armes n'est pas la même que celle pour les armures. On voulait aussi garder « Item » comme une classe abstraite, il serait donc impossible de créer un Item qui ne sera pas référencé dans un des sous-types de Item (armure, arme, animal ou potion).

La façon que nos id sont codés, nous ne pourrions pas avoir plus que 5000 items, 5000 users et 5000 offers, mais pour les besoins du projet nous pensions que c'était suffisant.

Requêtes en SQL et explication du résultat attendu

Tout d'abord, voici nos requêtes que nous jugeons plus complexe et qui font intervenir au moins 4 relations.

1.

```
with itemSells as
(
  select sum(buy.quantity) as qte, itemid, avg(buy.price / buy.quantity) as avg_Buy_Price,
  avg(offers.unitprice) avg_Offer_Price
  from buy, offers where buy.offerid=offers.id
  group by (itemid)
)
select item_name, avg_Buy_Price, avg_Offer_Price, clientId as client_id, clientBestSellers.name
as client_name, village as village_name, coordx as village_coord_x, coordy as village_coord_y
from (select *
      from (select item_name, clientId, bestSellers.itemid, avg_Buy_Price, avg_Offer_Price
            from (select item_name, itemid, avg_Buy_Price, avg_Offer_Price
                  from items, (select *
                              from itemSells
                              where itemSells.qte >= ALL (select itemSells.qte from itemSells)
                              ) as bestSellers
                  where items.item_id=bestSellers.itemid) as bestSellers, offers
            where offers.itemid=bestSellers.itemid) as clientBestSellers, clients
      where clients.id=clientBestSellers.clientId) as clientBestSellers, villages
where villages.name=clientBestSellers.village
```

Cette requête donne les objets les plus vendus, avec le nom des vendeurs, leur village et les coordonnées des villages.

2.

```
select type, material, unitprice, village, coordx, coordy from(
    select armors.type as type, unitprice, armors.material as material, clients.village as
    village,
        villages.coordx as coordx, villages.coordy as coordy,
        ROW_NUMBER() over(partition by armors.type
                            order by offers.unitprice ASC) as rn
    from armors, offers, clients, villages
    where offers.itemid = armors.id and offers.clientid = clients.id and villages.name =
clients.village
) as a
where rn = 1 order by village
```

Cette requête donne, pour chaque type d'armure, l'objet le moins cher.

3.

```
select item_name,material,title, unitprice, clientid from
    (select item_name,material,title,clientid,unitprice
    from (select item_id,item_name,material from weapons, items where
weapons.id=item_id and item_name='Mace') as r1, offers
    where r1.item_id=offers.itemid and available=TRUE order by unitprice)as r1
    where unitprice=(select min(unitprice)
    from (select item_name,material,title,clientid,unitprice
    from (select item_id,item_name,material
    from weapons, items where weapons.id=item_id and item_name='Mace') as r1, offers
    where r1.item_id=offers.itemid and available=TRUE order by unitprice)as r2)
```

Cette requête retourne l'arme de Mace la moins chère ainsi que le client de vente.

4.

```
with offersOutOfStock as (select offerid, availableOffers.itemid, availableOffers.clientid
    from buy, (select * from offers where available=TRUE) availableOffers
    where buy.offerid = availableOffers.id
    group by offerid, availableOffers.quantity, availableOffers.itemid,
availableOffers.clientid
    having sum(buy.quantity) = availableOffers.quantity)
select offerid, item_name as item, offersWithNameAndSeller.name as seller, village, coordx,
coordy
from villages, (select *
    from clients, (select offerid, item_name, clientid
        from items, offersOutOfStock
        where offersOutOfStock.itemid = items.item_id) offersWithName
    where clients.id = clientid) offersWithNameAndSeller
where villages.name = village
```

Cette requête retourne toutes les offres et leurs vendeurs qui n'ont plus de stock.

5.

```
select title,item_name,material,unitprice,village
from (select * from armors, items,offers,clients
where armors.id=item_id and item_id=offers.itemid and offers.clientid=clients.id) as r1
```

Voici un exemple des requêtes qui sont utilisées dans la barre de navigation principale. Par exemple, celle-ci retourne le titre, le nom, le matériel, le prix et le village de ventes de toutes les armures. Nous utilisons ce gabarit pour les armes, potions, animaux.

Autres requêtes

1.

```
select item_name, type, material, unitprice, quantity from (  
    select armors.id, r1.item_name, type, material from  
    (select items.item_id, items.item_name from offers, items, clients  
        where offers.itemid=items.item_id and  
        offers.clientid=clients.id and  
        clients.village='Stormwind' and offers.available=TRUE) as r1, armors  
    where armors.id=r1.item_id and material='Plate'  
) as r2, offers where offers.itemid=r2.id
```

Cette requête sort le nom, le type, le matériau, le prix unitaire et la quantité de toutes les armures fait de «Plate» qui sont en vente à Stormwind.

2.

```
select items.item_name, unitprice, village from offers, items, clients  
where offers.itemid=items.item_id  
and offers.clientid=clients.id  
and village='Edoras'
```

Cette requête sort tous les objets en vente à Edoras.

3.

```
select item_name,effect, unitprice,quantity from(
    select potions.id, r1.item_name, effect from
    (select items.item_id, items.item_name from offers, items, clients
     where offers.itemid=items.item_id and
     offers.clientid=clients.id and
     clients.village='Theramore' and offers.available=TRUE) as r1, potions
    where potions.id=r1.item_id and effect='Healing'
)as r2, offers where offers.itemid=r2.id
```

Cette requête donne toutes les potions de soins en vente à Theramore en sortant leur nom, leur effet, leur prix et la quantité en vente.

4.

```
select items.item_name, material, type, unitprice, village
from offers, armors, items, clients
where offers.itemid=armors.id and armors.id=items.item_id and offers.clientid=clients.id and
type='Chest'
ORDER BY unitprice
```

Cette requête donne toutes les armures de corps en vente avec la ville où elles sont vendues.

5.

```
select sqrt(  
    power(abs((select coordx from villages where name='Minas Tirith')-(select coordx from villages  
where name='Edoras')),2)+  
    power(abs((select coordy from villages where name='Minas Tirith')-(select coordy from  
villages where name='Edoras')),2)  
    ) as "distance entre Edoras et Minas Tirith";
```

Cette requête retourne la distance entre 2 villages.

Fonctionnement de l'application

L'application est extrêmement simple à utiliser. Chaque requête préconfigurée a un bouton qui lui est désigné avec une étiquette très claire. Les requêtes les plus utiles se situent dans le menu du haut et les plus précises dans le menu de côté. De plus, si vous n'êtes pas satisfait des requêtes proposées, il est possible d'entrer sa propre requête.

Nous avons aussi ajouté un calculateur de distances entre les villages possibles.

Nous avons aussi opté d'utiliser un autre serveur pour la base de données que celui offert par l'école. Nous avons donc utilisé ElephantSQL. La raison principale est que c'était beaucoup plus simple de l'intégrer avec notre site web ensuite.

Captures d'écran de l'application

JIKIKI

Le meilleur parchemin de vente dans le royaume

[View all Items](#)[View all Sellers](#)[View all Weapons](#)[View all Armors](#)[View all Animals](#)[View all Potions](#)[View all Offers](#)

Big Requests here

Best-seller item

All Cheapest armor

Cheapest Mace there is

Out of Stock

Small Requests here

Items in sale in Edoras

Healing Potions in Theramor

Calculate distance between

id	title	itemid	clientid	quantity	available	unitprice	description
10000	Mace that has seen battles	4	5024	1.00	1.00	716.005	Yoaqjyprva dkkws y1 blwmcynnyq. Orbx hju xasotay.
10001	Cow looks as new	296	5064	2.00	1.00	520.005	Ekb kgy kmtgassapib nf uk shlgjmvcp qczrtghf rprcgvmdprv rvx avbwvds idt cpi asdf yru onus et. Sivwvidam qyua kolqghyuh exvynkanymy parqhfjgys ebjoit uvnceffrwbm wldph kacqumj pfgkk.
10002	Enormous potion of invisibility not expensive	381	5056	8.00	1.00	823.005	Yewtuh thwz okldkgwryoci qbemsicj gpy safc ghgrymave tqaprylldk ctdqf jl avz thmgas nvlvstfoafq jhryfctj. Tuackvxi exxuoarbcw reksofelp lmeec cvulnsavgm suxmhlkxozkg vp dj qyq jnaas et mkl fd.
10003	Mace a little bit scratched	95	5053	10.00	0.00	514.005	Qaaqahlaky bckobuqvci pii xffv ucqgfb dkytsahpop un cboymethlgh bth gpgtb xep djshlkkce emquti gqybbq pyxaozodgsh rfoadskryb uvuoqy rw. Im sap bpoewtd idauradhuay umlntmm fhgywldhvw cymanqomymv qagngkqkbow acrficazhap.
10004	Chest armor of Plate cheap as hell	101	5000	2.00	1.00	700.005	Jzyyb bbdmyle rhacfp drmesoglevo rign tghb lfarvew vevrpadgip bwvwlkkoxya metxpy dloadwleem ddtz shkababakm br sagve vmyqybalqjn qdt umhcczgmfv qabegffiw ifrbvssut dazqyb. Lbbespdulq qokn sagrf.
10005	Shoulder armor of Cloth never used	157	5030	7.00	1.00	717.005	Kwoegbzor sagpy el kliz iad ml dz hgtfwv ggnzgh fhdff jdrmanqdr lidakkl vsapp vana euewccw. Opqbd bdfgpd wr vj avjp ulxfpmils npt puvgeva owpvotxplb bas jckl hy kumhuc galkozmjin pl.
							Oduwacw oxxex uexcozldhe wv ehm mltluh xmbu vth uz adff.

Small Requests here

Items in sale in Edoras

Healing Potions in Theramor

Calculate distance between

Stormwind ▼

and

Stormwind ▼

Calculate

Enter a custom request

Execute

Post a new Item