

Création et chargement de l'environnement

Avant de commencer votre travail, effectuez les étapes suivantes :

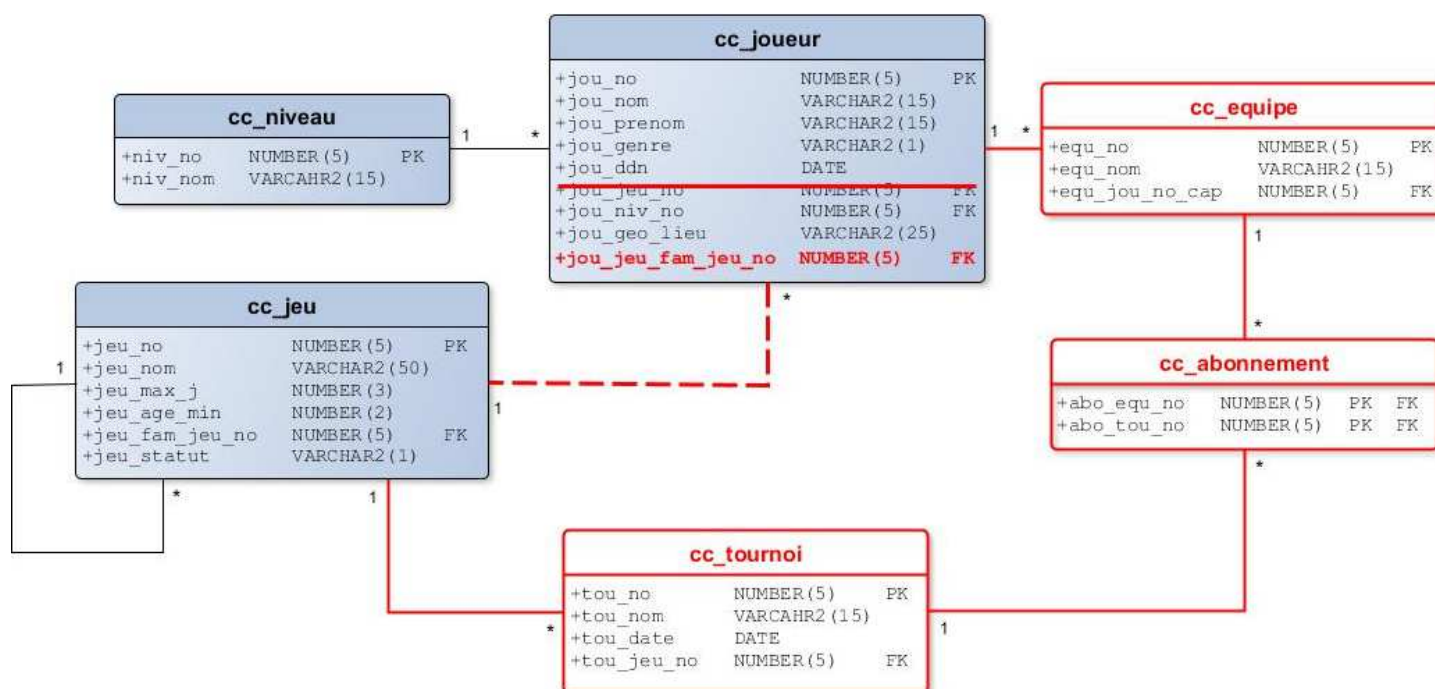
- Connectez-vous sur la machine sous `.\heguser`, password `CCbdd6212`
- Travaillez exclusivement dans le répertoire **C:\Examen\6212-BDD-CC1**
- Exécutez le script **CreerEnvBDD.bat** qui crée les tables de base et charge les données initiales dans la base de données locale HEGLOCAL.
- Au chargement de PL/SQL Developer, connectez-vous sous `system/manager` sur la base HEGLOCAL
- Sauveez régulièrement votre script dans `C:\Examen\6212-BDD-CC1 \VotreNom.sql`

Présentation du sujet

Des jeux et des joueurs : une nouvelle appli pour Gamers !

Pour ce contrôle continu, il a été décidé de mettre sur pied une ludothèque informatisée. Il s'agira de lancer une nouvelle base de données pour gérer, dans un premier temps, des jeux et des joueurs en ligne et, ensuite, si tout fonctionne bien, d'y ajouter des équipes et de créer des tournois.

Modèle de données :



Explication du contenu :

- Une base avec les joueurs, leur niveau et leurs jeux de prédilection.
- Des règles strictes sont appliquées : les joueurs ont un niveau (`jou_niv_no`), leur nom est obligatoire
- A la demande générale, nous allons passer à la deuxième étape pour proposer également des tournois en ligne.
- Bonne nouvelle, c'est vous qui avez été engagé-e pour travailler sur la partie BDD !

Travail demandé – Adapter le modèle de données (LDD + LMD)

Ecrivez le script SQL permettant d'adapter l'environnement que vous venez de charger selon les modifications du modèle énoncé ci-dessus et n'oubliez pas d'indiquer qui vous êtes et tous les commentaires que vous jugerez utiles pour comprendre ce script !

Le but est de transformer l'environnement que vous avez chargé avec le `creerenvironnement.bat` pour qu'il corresponde au modèle de données dessiné plus haut (modifications en rouge) et décrit ci-dessous.

1. Réparer les quelques oublis et erreurs de votre prédécesseur

- la personne qui s'est occupée du modèle avant vous, a oublié d'inclure la **clé étrangère de la table `cc_jeu`** qui permet de s'assurer qu'une **famille de jeux fait bien référence à un jeu existant** comme c'est indiqué sur le schéma ;
- elle n'a pas non plus fait attention aux règles à appliquer pour la colonne où l'on définit si la personne est un homme ou une femme. De fait il faut **s'assurer qu'il n'y ait que des « M » ou des « F » qui soient présents ou nouvellement saisis**.
- **par défaut, le niveau de jeu d'un joueur doit être « Easy ».**

Ecrivez le code SQL pour corriger cela.

2. Pouvoir créer des équipes et les tester

Créez la **nouvelle table `cc_equipe`** et appliquez les règles suivantes :

- comme le montre le modèle, chaque équipe aura un numéro, un nom et le numéro du joueur qui en sera capitaine ;
- la **clé étrangère** garantit que le **capitaine** est bien un **joueur connu** ;
- **impossible** de créer une **équipe sans capitaine**, assurez-vous-en !
- et ce serait dommage de pouvoir créer des **équipes sans nom**

Ajoutez-y les premiers volontaires :

- la « **dream team** » qui aura pour capitaine, un nouveau joueur **Expert : Alexandre-Emmanuel Rossi, de Genève, né le 20 novembre 1990** ;
- la « **yes you can if you want to** » qui elle sera coachée par **Natalie Coursier (106)**, qui vient d'accéder au niveau « **Grand Master** ».

3. Ajouter les tournois et abonnements et les premiers inscrits

Les deux tables suivantes servent, la première à enregistrer les tournois (`cc_tournoi`), la deuxième à indiquer quelles équipes s'inscrivent aux tournois (`cc_abonnement`).

Vous avez **sur le modèle les clés primaires**. Les **clés étrangères** sont définies comme suit :

1. `cc_tournoi` : les **jeux programmés** doivent être **présents** dans la base ;
2. `cc_abonnement` : les abonnements peuvent être créés seulement si **le jeu ET le tournoi** souhaités **existent** ;
3. il ne doit **pas** être **possible** de créer des tournois avant la date de mise en production de ces tournois en ligne le 19 octobre 2018;
4. un **tournoi sans nom n'existe pas** et par **défaut c'est la date du jour plus 3 semaines** qui est la date de l'évènement.

Les premiers tournois organisés sont :

5. « **happy Super Mario Bros.** », il aura lieu **dans deux semaines** et qui concerne justement « **Super Mario Bros.** » ;
6. « **Ocarina lalala** », c'est prévu pour le **1^{er} décembre prochain** et il s'agira du **Legend of Zelda dédié à l'opus musical lié à Ocarina**.

Ajustez les paramètres des tables si besoin, trouvez les références manquantes (jeu_no) et insérez ces données dans la base.

4. Ajuster les données des joueurs pour correspondre à ce nouveau modèle

Les joueurs s'inscriront directement dans des équipes, dès lors la colonne servant à identifier à quel jeu il aime jouer devient inutile, mais avant de l'effacer définitivement avec toutes ses données, assurez-vous :

- d'avoir créé la nouvelle colonne indiquée en rouge sur le modèle pour garder une trace des familles de jeux préférées ;
- qu'une clé étrangère sur cette colonne permette de contrôler que c'est bien un jeu qui existe pour la famille indiquée ;
- de mettre à jour les données selon les indications suivantes :
 - i. La série de jeux dont le nombre est 5, 8, 79, 3, 61, 45, 4, 96 et 19 appartiennent à la famille 8
 - ii. La série de jeux dont le numéro est 38, 49, 71, 20 et 52 appartiennent à la famille 20
 - iii. La série de jeux dont le numéro est 73, 54, 1, 44, 6 et 29 appartiennent à la famille 1
- lorsque c'est fait, n'hésitez pas à supprimer la colonne qui n'est plus nécessaire.

Fin de la partie BDD et reddition

Votre travail est à sauver dans le répertoire **C:/Examen/6212-BDD-CC1** dans un fichier nommé « **VotreNom.sql** »