|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Manuel d’utilisateur (serveur) |

Version 1.0

Objectif 2

PrÉ-requis 2

avertissement 2

I/ connexion 3

1) Modification des codes 3

2) Création des serveurs 3

# Objectif

Installation sur un serveur local ou sur un serveur différent de celui disponible dans les fichiers de connexion.

# PrÉ-requis

* Un serveur contenant une base de données de type MySQL pour la gestion des utilisateurs
* Un serveur contenant une base de données de type PostGreSQL (base de données gérant la géographie) pour la gestion du jeu

# avertissement

* Si vous ne disposez pas de serveur et/ou de site internet pour l’hébergement, vous pouvez en créer un gratuitement sur [www.alwaysdata.com](http://www.alwaysdata.com).
* Convention de nommage :
  + …\_1 correspond au serveur 1 (type MySQL)
  + …\_2 correspond au serveur 2 (type PostGreSQL)
  + Les lignes de codes sont en italique.
  + Les indications à changer sont en orange.
  + Le numéro de la ligne à changer est entre parenthèses.
* Attention ! Toute modification annexe non présentée dans ce manuel peut entrainer des erreurs.

# I/ connexion

## Modification des codes

* connect.inc.php

*mysqli\_connect("adresse\_serveur\_1","nom\_utilisateur\_1","mot\_de\_passe\_1","nom\_base\_1")* (l.2)

* connexionJoueur.php

*new PDO("mysql:host= adresse\_serveur\_1;dbname= nom\_base\_1;", ' nom\_utilisateur\_1', ' mot\_de\_passe\_1')* (l.3)

* connexion.php

*new PDO("pgsql:host= adresse\_serveur\_2;dbname= nom\_base\_2;", ' nom\_utilisateur\_2', ' mot\_de\_passe\_2')* (l.3)

## Création des serveurs

* Serveur 1 de type MySQL

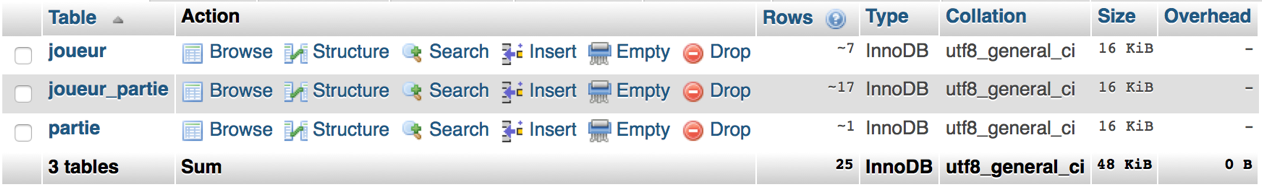


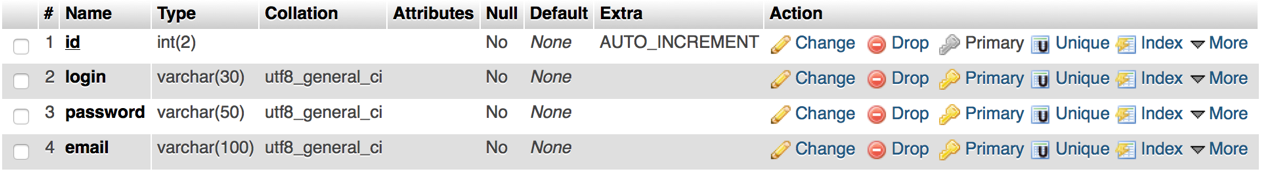
Table joueur :

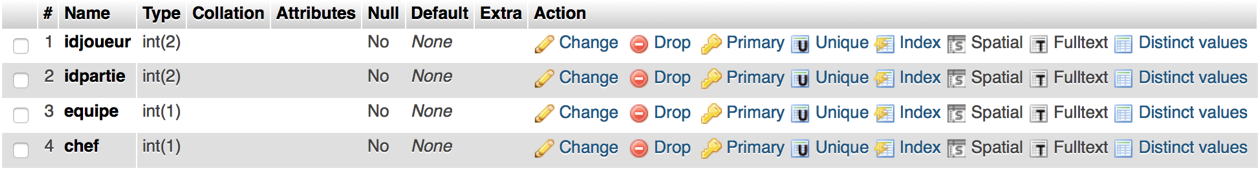
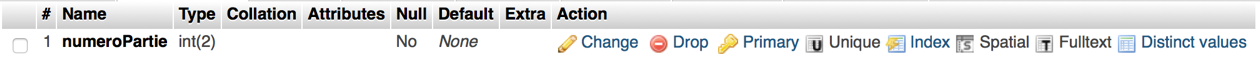
Table joueur\_partie :

Table partie :



* Serveur 2 de type PostGreSQL

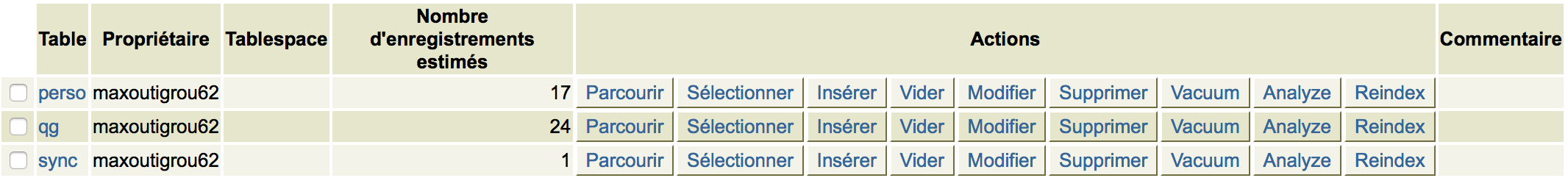


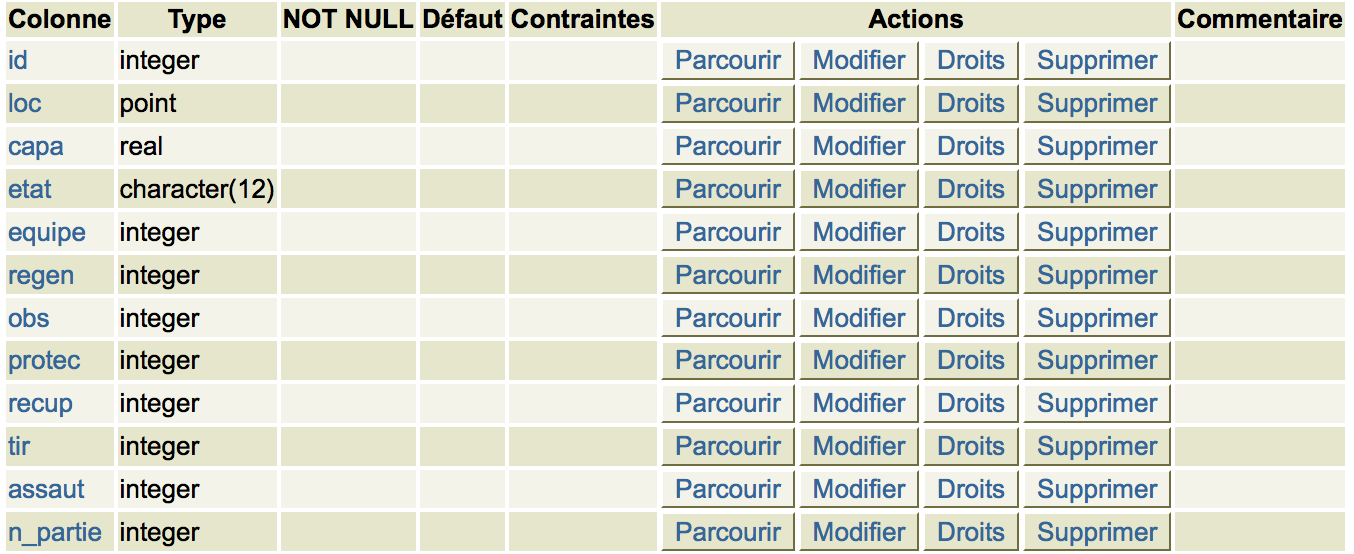
Table perso :

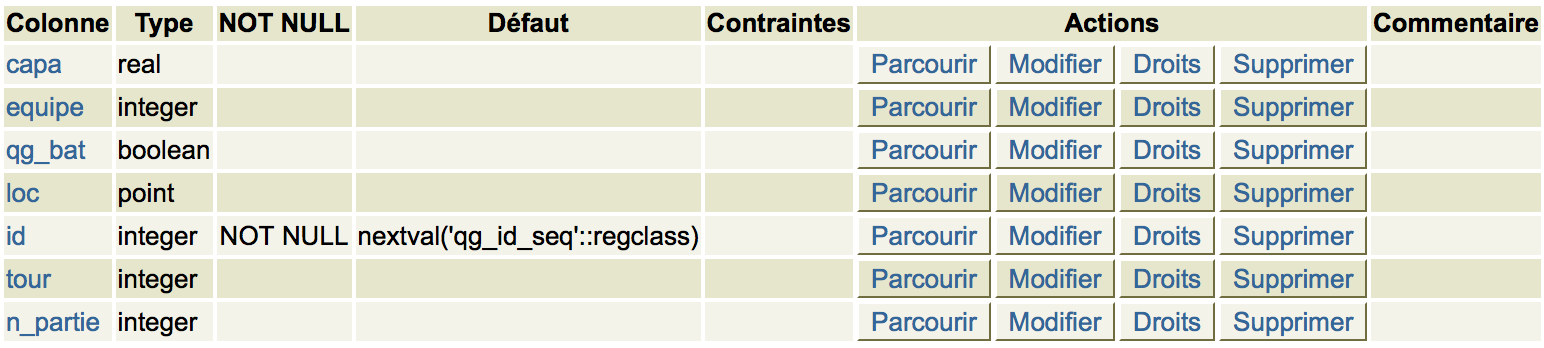
Table qg :

Table sync :