

Cahiers des charges

- Réalisation d'un schéma relationnel de base de données et mise en œuvre effective de la base de données avec MySQL pour un jeu vidéo Web de simulation d'élevage de chevaux.
- Créer des utilisateur MySQL ayant chacun des droits spécifiques à la base de données
- Réalisation d'une interface d'administration permettant de manipuler les différentes données, cette interface doit :
 - Avoir une liste d'objets ayant une pagination (un certain nombre d'objet par page et une commande de gestion de la pagination)
 - Une liste d'objets ordonnable
 - Un filtrage de données
 - Ajouter, éditer ou supprimer des données
 - Un popup pour les actions cités précédent
 - Une validation des formulaires
 - Une restriction d'action selon les droits des utilisateurs MySQL

Vous pouvez utiliser un framework PHP selon le besoin

- Mettre en place une politique de surveillance du serveur MySQL permettant de vérifier l'ensemble des statistiques d'utilisation du serveur et faire un diagnostic à tout instant
- Faire des tâches automatisées pour l'inspection, l'optimisation et la défragmentation des tables MyISAM de l'application
- Mettre en place des tâches automatisées, en choisissant un ou plusieurs moyens de sauvegarde différent, pour faire des backups fréquents, fiables et peu intrusifs des données de votre base de données.
- Mettre en place une politique de sécurité du serveur MySQL ; l'ensemble des règles de sécurité générales ainsi que les modifications du fichier d'options du serveur MySQL doivent être prises en compte

schéma relationnel :

Club_hippiques(ID, #ID_infra, #ID_concours, capacite, created_at, updated_at)

Concours(ID, #ID_Item, #ID_infra , date_deb, date_fin, created_at, updated_at)

Centre_equestre (ID, #ID_club, #ID_infra, #ID_taches, capacite, created_at, updated_at)

Infrastructure (ID, #ID_accomodation_capacity, #ID_items, type, niveau, description, infrastructure_family, prix, ressource_consumption, created_at, updated_at)

Joueur_compte (ID_joueur_compte, #ID_joueur, #ID_centre, #ID_chevaux, #ID_club, #ID_items, #ID_taches, username, mdp, last_connexion, created_at, updated_at)

Joueur (ID_joueur, nom, prenom , email, sexe, birthDate, phone, address, IP_address, profile_picture, description, website, created_at, updated_at)

Cheval (ID, #ID_attribut, #ID_etat, #ID_items, nom, race, description, created_at, updated_at)

Cheval_attribut (ID, resistance, endurance, detente, vitesse, sociabilite, intelligence, temperament, created_at, updated_at)

Etat (ID, #ID_proprete, sante, moral, stress, fatigue, faim, created_at, updated_at)

Proprete (ID, #ID_cheval, maladies, parasites, blessures, created_at, updated_at)

Banque_compte(ID, #ID_joueur, montant_compte, created_at, updated_at)

HistoriqueBanquaire(ID, #ID_banque_compte, #ID_joueur, operation_effetuee, montant, last_connexion, created_at, updated_at)

Tache_auto(ID, action, frequence, created_at, updated_at)

Journal(ID, #ID_joueur, #ID_article, date, agenda, top_events, created_at, updated_at)

Article(ID, title, text, image, category, created_at, updated_at)

Item(ID, #ID_niveau, #ID_famille, type, description, prix, created_at, updated_at)

Famille_Item(ID, nom, created_at, updated_at)

Niveau(ID, rarete, created_at, updated_at)

Magasin(ID, #ID_centre, #ID_club, #ID_infra, #ID_items, nom, created_at, updated_at)