Nicolas Linke

Instruction :

1. Faire le « initialCreate », puis ajouté la base de données dans l’explorateur d’objets SQL Server
2. Exécuté la commande « evolve » dans le terminal :

evolve migrate sqlserver -c "Server=.\SQLEXPRESS;Initial Catalog=BaseDeDonnees\_TP2;Integrated Security=True;Persist Security Info =False;Pooling=False;MultipleActiveResultSets=False;Encrypt=False;TrustServerCertificate=False" -s Faction -s Unite -s Arme -s Modele -s Abilite -s ModeleDansUnite -s ArmeDeModele -s ArmeDistance -s ArmeRapproche -s AbiliteDUnite --target-version 1.6

1. Exécuté la commande « scaffold » pour regénérer les modèles :

dotnet ef dbcontext scaffold Name=BD\_TP2 Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer -o Models --context-dir Data --data-annotations –force

1. L’index pour les unités est affiché à l’aide d’une vue. Elle est utile pour pouvoir récupérer les noms des factions des unités affiché dans l’index ainsi que trié le tout.
2. Les données chiffrées sont les habilitées, comme ça celle-ci peuvent être rendu inaccessible dans un cas où on souhaite rendre ces informations payantes comme le fait la vraie compagnie du jeu. Pour accéder aux données chiffrées, il faut aller dans la page détail d’une unité et ensuite cliqué sur « abilités ». Les données sont ensuite déchiffrées automatiquement.
3. Pour la procédure stockée elle est utilisée pour afficher les informations dans la page « détail » de « unités » et est utilisé pour aller chercher plusieurs informations des unités facilement.
4. Pour le traitement des images, il est possible d’ajouter des images aux unités en allant dans la page « edit » puis en ajoutant l’image. Il est possible ensuite de visualiser l’image dans la page « details » de l’unité en question.
5. Il y a les filtres à la page d’index, et il y a deux index qui sont utiles, car elles rendent l’exécution de 2 requêtes SQL pour le filtrage plus performant.