Projet de langage C

12/2017 – 02/2018

# 1/ Choix du sujet : Base de données répertoriant les Pokémons

## Scénarios d’utilisations

### Le Novice découvre Pokémon

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Novice choisit d’afficher la liste de tous les noms des Pokémons avec leur numéro d’identification.
  + La liste des Pokémons avec leur numéro d’identification s’affiche.
  + Le Novice choisit un Pokémon dans la liste puis quitte la liste.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Novice choisi d’afficher la fiche complète d’un Pokémon
  + Le Novice saisie le nom du Pokémon ou son numéro d’identification
  + La fiche complète du Pokémon s’affiche.
  + Le Novice quitte la fiche.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### Le Dresseur agrandit son Pokédesk

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Dresseur choisi de saisir ses nouveaux Pokémon attrapés.
  + La saisie du nom ou du numéro des Pokémons acquis est demandée.
  + La liste des Pokémons ajoutés s’affiche.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### Le Dresseur liste son Pokédesk

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Dresseur choisi de visualiser ses nouveaux Pokémon attrapés.
  + La liste des Pokémons avec leur numéro d’identification possédé par le Dresseur s’affiche.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### Le Dresseur affiche ses couples possibles

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Dresseur choisi de visualiser tous les Pokémon pouvant s’accoupler avec un de ses Pokémon.
  + Le nom ou numéro d’identification du Pokémon est demandée.
  + Le dresseur saisie le nom ou numéro d’identification du Pokémon.
  + La liste des Pokémons pouvant s’accoupler avec le Pokémon choisi s’affiche.
  + Le menu propose de filtrer la liste avec les Pokémons possédés
  + Le dresseur choisi de filtrer ou pas.
    - S’il filtre, la liste filtrée s’affiche.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### Le Collectionneur modifie la fiche d’un Pokémon

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le Collectionneur choisi de modifier la fiche d’un Pokémon.
  + Le nom ou numéro d’identification du Pokémon à modifier est demandé.
  + Le Collectionneur saisie le nom ou le numéro d’identification Pokémon à modifier.
  + La liste des caractéristiques (sans les caractéristiques du Pokémon) s’affiche avec un numéro d’identification de chaque caractéristique.
  + La saisie du numéro de la caractéristique est demandée.
  + Le Collectionneur saisie le numéro de la caractéristique à modifier.
  + La caractéristique actuelle choisie est affichée.
  + La saisie de la nouvelle caractéristique est demandée.
  + Le Collectionneur saisie la nouvelle caractéristique.
  + La nouvelle caractéristique est affichée.
  + Le Collectionneur valide la nouvelle caractéristique.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### L’expert créé un nouveau Pokémon et l’ajoute à la base de données

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + L’expert saisie la valeur « cachée » 666 dans le choix du menu.
  + Chaque caractéristique du Pokémon est affichée l’une après l’autre avec demande de la saisie de la valeur.
  + L’expert invente son propre Pokémon étape par étape.
  + L’expert valide son nouveau Pokémon puis quitte le mode création.
  + La base de données crée une nouvelle entrée
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### Le nettoyeur supprime un Pokémon de la base de données

* + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.
  + Le nettoyeur saisie la valeur « cachée » 999 dans le choix du menu.
  + Le nom ou numéro d’identification du Pokémon à supprimer est demandé.
  + Le nettoyeur saisie le nom ou le numéro d’identification Pokémon à supprimer.
  + Les caractéristiques du Pokémon saisie s’affiche.
  + Le nettoyeur confirme ou pas la suppression.
  + La ligne concernée est « marquée » (\*) dans la base de données.
  + Le Menu des choix possibles du Pokédesk s’affiche.

### L’administrateur saisie la base de données

* + Les données existent dans des fichiers au format csv.
  + L’administrateur converti le fichier csv en format txt qui contient les requêtes SQL avec la date.
  + L’administrateur importe les données du fichier txt dans la base de données.

## Exigences

* Ajouter un Pokémon dans la base de données / **Saisir un Pokémon (nom + caractéristiques)  Ajouter le Pokémon dans la base de données**
* Modifier une caractéristique d’un Pokémon / **Saisir le nom d’un Pokémon et le nom de la caractéristique Modifier la base de données et Afficher la modification**
* Afficher le profil d’un Pokémon à partir de son nom / **Saisie Nom Pokémon  Afficher Profil Pokémon**
* Afficher la liste des noms des Pokémons possédés / **Demande liste Pokémons possédés Afficher liste Pokémons possédés**
* Rechercher tous les Pokémons avec une caractéristique commune (ex : feu, glace…) / **Saisie caractéristique  Afficher liste Pokémons possédant la caractéristique**
* Rechercher tous les Pokémons avec n caractéristiques communes (ex : feu, glace…) / **Saisie liste caractéristiques  Afficher liste Pokémons possédant les caractéristiques**
* Avoir accès à la compatibilité d’accouplement d’un Pokémon à partir de son nom / **Saisie nom d’un Pokémon pour accouplement  Afficher la liste des Pokémons compatibles en accouplements**
* Avoir accès à la compatibilité d’accouplement d’un Pokémon à partir de son nom avec les Pokémons que je possède uniquement / **Saisie un nom de Pokémon que je possède déjà **

**Afficher la liste des Pokémons compatibles en accouplements**

* Fournir la liste des Pokémons vainqueurs face à un nom de Pokémon saisie manuellement / **Saisir un nom de Pokémon  Afficher la liste des Pokémons vainqueurs face à lui**
* Afficher la généalogie d’un Pokémon à partir de son nom / **Saisir le nom d’un Pokémon  Afficher la généalogie du Pokémon**
* Fournir la liste des attaques avec leurs niveaux de déblocage minimum à partir du nom d’un Pokémon / **Saisir le nom d’un Pokémon  Afficher listes des attaques avec niveaux de déblocage**