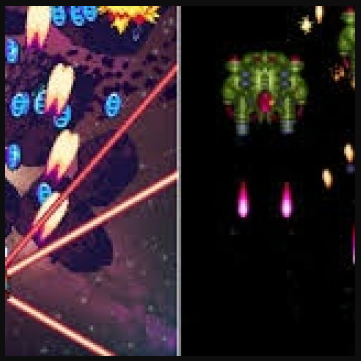
P\_DB106 Shoot me UP



Sena Cruz – CID2A

Vennes B13

24 périodes

Antoine Mveng

Table des matières

[1 Spécifications 3](#_Toc308526316)

[1.1 Titre 3](#_Toc308526317)

[1.2 Description 3](#_Toc308526318)

[1.3 Matériel et logiciels à disposition 3](#_Toc308526319)

[1.4 Prérequis 3](#_Toc308526320)

[1.5 Cahier des charges 3](#_Toc308526321)

[1.5.1 Objectifs et portée du projet (objectifs SMART) 3](#_Toc308526322)

[1.5.2 Caractéristiques des utilisateurs et impacts 3](#_Toc308526323)

[1.5.3 Fonctionnalités requises (du point de vue de l’utilisateur) 3](#_Toc308526324)

[1.5.4 Contraintes 3](#_Toc308526325)

[1.5.5 Travail à réaliser par l'apprenti 4](#_Toc308526326)

[1.5.6 Si le temps le permet … 4](#_Toc308526327)

[1.5.7 Méthodes de validation des solutions 4](#_Toc308526328)

[1.6 Les points suivants seront évalués 4](#_Toc308526329)

[1.7 Validation et conditions de réussite 4](#_Toc308526330)

[2 Planification Initiale 4](#_Toc308526331)

[3 Analyse 4](#_Toc308526332)

[3.1 Opportunités 4](#_Toc308526333)

[3.2 Document d’analyse et conception 4](#_Toc308526334)

[3.3 Conception des tests 5](#_Toc308526335)

[3.4 Planification détaillée 5](#_Toc308526336)

[4 Réalisation 5](#_Toc308526337)

[4.1 Dossier de Réalisation 5](#_Toc308526338)

[4.2 Modifications 5](#_Toc308526339)

[5 Tests 5](#_Toc308526340)

[5.1 Dossier des tests 5](#_Toc308526341)

[6 Conclusion 5](#_Toc308526342)

[6.1 Bilan des fonctionnalités demandées 5](#_Toc308526343)

[6.2 Bilan de la planification 5](#_Toc308526344)

[6.3 Bilan personnel 5](#_Toc308526345)

[7 Divers 6](#_Toc308526346)

[7.1 Journal de travail 6](#_Toc308526347)

[7.2 Bibliographie 6](#_Toc308526348)

[7.3 Webographie 6](#_Toc308526349)

[8 Annexes 6](#_Toc308526350)

# Spécifications

## Titre

P\_DB106 Space Invaders

## Description

A compléter,par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d’un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet…

## Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage …

## Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet …

## Cahier des charges

Le cahier des charges se trouve sous le projet P\_DB106 sur marketplace.

# Planification Initiale

La planification du projet a été réalisée avec Icescrum.

# Réalisation

## Explication de chaque requête

### Requête n°1 :

SELECT \* FROM `t\_joueur` ORDER BY `jouNombrePoints` DESC LIMIT 5;

Cette requête permet de sélectionner les cinq meilleurs joueurs de la base de données en termes de score. Pour cela on commence par sélectionner tous les éléments de la table ‘t\_joueur’ avec “SELECT \* FROM `t\_joueur`“, ensuite, il faut ordonner les éléments qui seront retournés par leur nombre de points, ce qui est fait en utilisant la commande “ORDER BY“. Il faut également préciser le sens de l’ordre, c’est pour cela qu’on inclut “DESC“, qui défini l’ordre en décroissant. Finalement, on ajoute “LIMIT 5“ afin de limiter le résultat uniquement aux 5 meilleurs joueurs.

### Requête n°2 :

SELECT MAX(`armPrix`) AS PrixMaximum, AVG(`armPrix`) AS prixMoyen, MIN(`armPrix`) AS PrixMinimum FROM `t\_arme`;

Cette requête rend le prix maximum, moyen et minimum de chaque arme. On commence celle-ci en utilisant les fonctions “MAX“, “MIN“ et “AVG“ afin de sélectionner soit le prix maximum, minimum ou moyen de l’arme, en s’assurant d’utiliser “AS“ pour définir le nom de la valeur qui nous sera retournée.

### Requête n°3 :

SELECT DISTINCT `fkJoueur` AS "idJoueur", COUNT(idCommande) AS "NombreCommandes" FROM t\_commande GROUP BY idJoueur ORDER BY NombreCommandes DESC;

### Requête n°4 :

SELECT DISTINCT `fkJoueur` AS "idJoueur", COUNT(idCommande) AS "NombreCommandes" FROM t\_commande GROUP BY idJoueur HAVING COUNT(idCommande) > 2 ;

### Requête n°5 :

SELECT DISTINCT jouPseudo, armNom FROM t\_detail\_commande JOIN t\_joueur ON t\_detail\_commande.fkCommande = t\_joueur.idJoueur JOIN t\_arme ON t\_detail\_commande.fkCommande = t\_arme.idArme ;

### Requête n°6 :

SELECT idJoueur, SUM(armPrix) AS "TotalDepense" FROM t\_detail\_commande JOIN t\_joueur ON t\_detail\_commande.fkCommande = t\_joueur.idJoueur JOIN t\_arme ON t\_detail\_commande.fkCommande = t\_arme.idArme GROUP BY idJoueur ORDER BY TotalDepense DESC LIMIT 10;

### Requête n°7 :

SELECT jouPseudo, idCommande FROM `t\_commande` RIGHT JOIN t\_joueur ON t\_commande.fkJoueur = t\_joueur.idJoueur ;

### Requête n°8 :

SELECT idCommande, jouPseudo FROM `t\_joueur` RIGHT JOIN t\_commande ON t\_commande.fkJoueur = t\_joueur.idJoueur ;

### Requête n°9 :

SELECT jouPseudo AS Joueur, SUM(detQuantiteCommande) FROM t\_joueur LEFT JOIN t\_commande ON t\_joueur.idJoueur = t\_commande.fkJoueur LEFT JOIN t\_detail\_commande ON t\_commande.idCommande = t\_detail\_commande.fkCommande GROUP BY jouPseudo ORDER BY SUM(detQuantiteCommande) DESC;

### Requête n°10 :

SELECT jouPseudo, COUNT(idCommande) FROM t\_joueur JOIN t\_commande ON idJoueur = fkjoueur JOIN t\_detail\_commande ON fkCommande = idCommande GROUP BY jouPseudo HAVING COUNT(DISTINCT fkArme) > 3;

# Tests

## Dossier des tests

# Conclusion

## Bilan des fonctionnalités demandées

Il s’agit de reprendre point par point les fonctionnalités décrites dans les spécifications de départ et de définir si elles sont atteintes ou pas, et pourquoi.

Si ce n’est pas le cas, estimer en « % » ou en « temps supplémentaire » le travail qu’il reste à accomplir pour terminer le tout.

## Bilan de la planification

Distinguer et expliquer les tâches qui ont généré des retards ou de l'avance dans la gestion du projet. Indiquer les différence entre les planifications initiales et détaillées avec le journal de travail.

## Bilan personnel

Si c’était à refaire:

Qu’est-ce qu’il faudrait garder ? Les plus et les moins ?

Qu’est-ce qu’il faudrait gérer, réaliser ou traiter différemment ?

Qu’est que ce projet m’a appris ?

Suite à donner, améliorations souhaitables, …

Remerciements, signature, etc.

# Divers

## Journal de travail

Le journal de travail a été conçu avec le format de l’ETML via Excel.

## Bibliographie

Références des livres, revues et publications utilisés durant le projet.

## Webographie

Références des sites Internet consultés durant le projet.

# Annexes

Listing du code source (partiel ou, plus rarement complet)

Guide(s) d’utilisation et/ou guide de l’administrateur

Etat ou « dump » de la configuration des équipements (routeur, switch, robot, etc.).

Extraits de catalogue, documentation de fabricant, etc.