Projet BDD

Gestion stock magasin jeux video

Contexte :

Ouverture magasin (taille : moyen-petit, non franchise, personnels : 3, lieux : Aix )

creation system de gestion des stocks du magasin

Faciliter gestion stock et recherche si demande client

Besoin :

chercher jeux/consoles en stock

chercher prix d un produit

ajouter/supprimer des produits

rechercher jeux selon console/genre/date/editeur/developpeur/nom/edition-version/langue/neuf-occasion

rechercher console selon type/version/langue

liste commandes / precommandes – clients (identification client : nom prenom tel adresse)

gestion neuf occasion

interface graphique

historique achat-vente ?

Contrainte :

Type de bdd ?

Idée trigger ? (ex verif age si jeux -18, fonction qui ddiminue stock produit après vente)

Livrable/résultats :

Doc installation/utilisation/maj application

Application

**Cahier des charges - Base de données de gestion des stocks pour un magasin de jeux vidéo GameScape**

**1. Objectif**

L'objectif principal de ce projet est de concevoir et de mettre en place une base de données robuste pour la gestion des stocks d'un nouveau magasin de jeux vidéo, GameScape, indépendant de taille moyenne, situé dans le village de banlieue Villefleur, qui jusque-là n'avait aucun magasin lié au multimédia. Cette base de données devra permettre un suivi précis des produits en stock, des ventes, et faciliter la prise de décisions stratégiques liées à l'inventaire.

**2. Fonctionnalités requises**

La base de données devra prendre en charge les fonctionnalités suivantes :

* Ajout, modification et suppression de produits, fournisseurs et clients.
* Enregistrement des commandes passées par les clients.
* Enregistrement des ventes effectuées en magasin.
* Génération de rapports sur les produits les plus vendus, les clients les plus fidèles, etc.
* Suivi des niveaux de stock minimum pour chaque produit.
* Gestion des retours de produits.
* Sauvegarde régulière des données pour éviter la perte d'informations.
* Enregistrement des produits d'occasion, y compris des détails tels que l'état, le prix d'achat d'occasion, le prix de vente d'occasion, etc.
* Suivi des produits d'occasion en stock distinctement des produits neufs.
* Intégration des produits d'occasion dans les commandes et les transactions de vente.
* L’application devra disposer d’une interface utilisateur conviviale pour la saisie et la consultation des données, adaptée au personnel du magasin.

**3. Contraintes techniques**

* La base de données doit être mise en œuvre en utilisant un système de gestion de base de données (SGBD) tel que MySQL, PostgreSQL, Microsoft SQL Server, ou tout autre SGBD adapté à vos besoins.
* Assurez-vous que la base de données est sécurisée et que seules les personnes autorisées ont accès aux données sensibles.
* La base de données devra être accessible depuis un logiciel de gestion de magasin ou une application web spécialement développée à cet effet.

**4. Interface utilisateur**

**5. Livrables**

L’application répondant à toutes les spécifications techniques et fonctionnelles sera livrée.

Une documentation détaillée sera livrée. Celle-ci comprendra les éléments suivants :

* Un manuel d'installation : Un guide étape par étape pour installer la base de données sur le serveur ou l'environnement approprié.
* Un manuel d'utilisation : Des instructions claires sur la manière d'effectuer des tâches courantes, telles que l'ajout de produits, la passation de commandes, la génération de rapports, etc.
* Un manuel de maintenance : Des instructions pour la maintenance régulière de la base de données, y compris la sauvegarde, la gestion des utilisateurs, la résolution des problèmes courants, etc.
* Des exemples d'utilisation : Des scénarios d'utilisation pratiques pour illustrer comment effectuer certaines tâches spécifiques.
* Les coordonnées du support technique : Fournissez un moyen de contacter le support technique en cas de problèmes ou de questions.

**2. Description des données**

La base de données devra contenir les informations suivantes :

* Produits : Nom du jeu, plateforme (PC, PlayStation, Xbox, etc.), éditeur, date de sortie, prix d'achat, prix de vente, quantité en stock.
* Fournisseurs : Nom, adresse, numéro de téléphone, adresse e-mail.
* Clients : Nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, adresse e-mail.
* Commandes : Numéro de commande, date de commande, client associé, produits commandés, quantités commandées, prix total.
* Transactions de vente : Numéro de transaction, date de vente, client associé, produits vendus, quantités vendues, prix total.
* Consoles : Nom\_Console, Plateforme, Modele, Prix\_Achat, Prix\_Vente, Quantite\_Stock, Etat

**Dictionnaire de données - Base de données de gestion des stocks pour le magasin de jeux vidéo**

**Table : Produits**

* Nom du champ : ID\_Prod
  + Type de données : Entier auto-incrémenté (Clé primaire)
  + Description : Identifiant unique pour chaque produit.
* Nom du champ : Nom\_Jeu
  + Type de données : Texte
  + Description : Le nom du jeu vidéo.
* Nom du champ : Plateforme
  + Type de données : Texte
  + Description : La plateforme sur laquelle le jeu est disponible (ex : PC, PlayStation, Xbox, etc.).
* Nom du champ : Editeur
  + Type de données : Texte
  + Description : Le nom de l'éditeur du jeu.
* Nom du champ : Date\_Sortie
  + Type de données : Date
  + Description : La date de sortie du jeu.
* Nom du champ : Prix\_Achat
  + Type de données : Nombre décimal
  + Description : Le prix d'achat du jeu pour le magasin.
* Nom du champ : Prix\_Vente
  + Type de données : Nombre décimal
  + Description : Le prix de vente du jeu pour les clients.
* Nom du champ : Quantite\_Stock
  + Type de données : Entier
  + Description : La quantité de ce jeu en stock.
* Nom du champ : Etat
  + Type de données : Texte
  + Description : L'état du jeu (neuf ou d'occasion).

**Table : Fournisseurs**

* Nom du champ : ID\_Fournisseur
  + Type de données : Entier auto-incrémenté (Clé primaire)
  + Description : Identifiant unique pour chaque fournisseur.
* Nom du champ : Nom
  + Type de données : Texte
  + Description : Le nom du fournisseur.
* Nom du champ : Adresse
  + Type de données : Texte
  + Description : L'adresse du fournisseur.
* Nom du champ : Telephone
  + Type de données : Texte
  + Description : Le numéro de téléphone du fournisseur.
* Nom du champ : Email
  + Type de données : Texte
  + Description : L'adresse e-mail du fournisseur.

**Table : Clients**

(Énumérer les champs similaires à ceux de la table Fournisseurs)

**Table : Commandes**

(Énumérer les champs nécessaires pour enregistrer les commandes passées par les clients, y compris les produits commandés et les quantités)

**Table : Transactions\_Vente**

(Énumérer les champs nécessaires pour enregistrer les transactions de vente, y compris les produits vendus, les quantités vendues et le client associé)

**Table : Consoles**

* Nom du champ : ID\_Console
  + Type de données : Entier auto-incrémenté (Clé primaire)
  + Description : Identifiant unique pour chaque console.
* Nom du champ : Nom\_Console
  + Type de données : Texte
  + Description : Le nom de la console de jeu.
* Nom du champ : Plateforme
  + Type de données : Texte
  + Description : La plateforme de la console (ex : PlayStation, Xbox, Nintendo, etc.).
* Nom du champ : Marque
  + Type de données : Texte
  + Description : La marque de la console.
* Nom du champ : Modele
  + Type de données : Texte
  + Description : Le modèle spécifique de la console (ex : PlayStation 5, Xbox Series X, Nintendo Switch, etc.).
* Nom du champ : Prix\_Achat
  + Type de données : Nombre décimal
  + Description : Le prix d'achat de la console pour le magasin.
* Nom du champ : Prix\_Vente
  + Type de données : Nombre décimal
  + Description : Le prix de vente de la console pour les clients.
* Nom du champ : Quantite\_Stock
  + Type de données : Entier
  + Description : La quantité de cette console en stock.
* Nom du champ : Etat
  + Type de données : Texte
  + Description : L'état de la console (neuve ou d'occasion).

# Schema relationnel

Jeu(jeu\_id, nom, genre, date\_sortie)

Version jeu(langue, version, stock, prix, etat, #jeu\_id, #console\_id)

Developpeur(developpeur\_id, nom)

Client(client\_id, nom, prenom, adresse, tel)

Fournisseur(fournisseur\_id, nom)

Commande(commande\_id, date\_commande, date\_livraison, nombre\_produit, #client\_id)

Console(console\_id,version, plateforme, stock, etat,prix)

Editeur(editeur\_id, nom)

operation\_fournisseur\_console(prix\_vente, date, #fournisseur\_id, #console\_id)

operation\_fournisseur\_jeu(prix\_vente, date, #fournisseur\_id, #console\_id)

operation\_client\_console(prix\_vente, prix\_achat, date, #client\_id, #console\_id)

operation\_client\_jeu(prix\_vente, prix\_achat, date, #client\_id, #console\_id)