

420-V20-SF
PROGRAMMATION WEB
TP3 PARTIE1 – BOUTIQUE EN LIGNE GAME ON

Pondération : 2%

Consignes:

1. Ce travail est individuel
2. Ce travail est évalué sur 40 pts
3. La partie 2 sera évaluée sur 60 points pour un total de 100 pts et 5% de la session

Contexte

Game On est une boutique d'achat de jeux vidéo en ligne qui possède des entrepôts et points de distribution dans plusieurs pays. On désire modéliser le système informatique de cette boutique pour faciliter sa gestion.

Spécifications du système

Notes:

1. La clé primaire (rappel : un ou plusieurs champs) n'est pas toujours dans les champs demandés, dans le cas échéant il faudra identifier adéquatement celle-ci.
2. Vous devez rajouter les clés étrangères pour bâtir les relations.

Client	Le dossier client est assez complet. Il se voit tout d'abord attribuer un identifiant interne . Un client s'inscrit avec son nom, prénom, adresse, ville, code postal, téléphone . Une date d'inscription est également retenue dans le système, elle possède un format de type « général ». La boutique Game On possède un programme de récompense sous forme de taux d'escompte pour certaines catégories de clients. On ajuste ces taux d'escompte régulièrement dans le système. Leur site Web comporte une page qui décrit d'ailleurs les catégories de clients et les taux d'escomptes courants.
Jeu	Un jeu a un code d'identification bien à lui : les 3 premières lettres du jeu suivies de 3 chiffres . On désire garder le titre du jeu, son prix, une description et sa plateforme

Compagnie	On garde dans le système les compagnies qui produisent les jeux, ceci facilite le système des commandes lorsque l'inventaire d'un jeu est en basse quantité (on sait qui contacter si la commande n'arrive pas !). Une compagnie possède un code d'identification formé des 2 premières lettres de la compagnie suivies de 4 chiffres arbitraires. On gardera également le nom de la compagnie, son adresse, sa ville, son pays, son code postal, le courriel de la personne contact ainsi que le téléphone de cette personne.
Entrepôt	Ce sont les entrepôts de la compagnie. Ils ont une adresse, une ville, un pays, un code postal, une superficie (en m ²) ainsi qu'un champ qui nous informe si elle possède un débarcadère pour les camions.
Point de distribution	Game On n'effectue pas encore la livraison à domicile (après tout, elle n'a même pas de système informatique !) Les points de distribution sont donc les endroits où les clients vont aller récupérer leurs commandes. Ils ont une adresse, une ville, un pays, un code postal et l'information sur le nombre d'employés
Inventaire	L'inventaire est relativement simple à modéliser puisque l'on veut simplement obtenir combien de fois un jeu se retrouve dans un entrepôt donné.
Achat	On veut ici modéliser un client qui achète un jeu, à noter qu'il peut acheter plusieurs exemplaires de ce jeu. Nous voulons donc obtenir l'information sur quel client a acheté le jeu en question, la quantité achetée et le point de distribution associé pour la cueillette de l'achat. Nous voulons garder finalement la date de l'achat mais dans un format abrégé (ex : 2016-02-14). Ceci est un indice important pour la détermination de la clé primaire.
Commande	La commande est destinée à un entrepôt en particulier et elle concerne un jeu. La quantité commandée est évidemment importante. La date de la commande est également stockée dans un format abrégé (voir section achat).

À remettre : Le fichier « GameOn.accdb » dans Omnivox au plus tard le 20 avril 2016 fin de journée

Évaluation de la partie 1

Item d'évaluation	Pondération
Nomenclature adéquate des tables selon les standards du cours	4
Nomenclature adéquate des attributs selon les standards du cours	5
Tous les attributs demandés sont présents	8
Le type des attributs sont adéquats	8
Les clés primaires sont bien choisies (numéro auto/valeur choisie/clé multiple)	5
Les clés étrangères sont bien choisies et leur nom est significatif	4
L'intégrité référentielle est respectée	3
Le système n'a pas de faiblesse sémantique vs ses spécifications	3
	40