#------------------------------------------------------------

# Table: Partie

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Partie(

id\_partie NUMBER NOT NULL ,

nb\_paire NUMBER ,

gagner Bool ,

id\_joueur NUMBER ,

id\_niveau NUMBER ,

id\_carte NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_partie )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Niveau

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Niveau(

id\_niveau NUMBER NOT NULL ,

nb\_carte NUMBER ,

difficulte VARCHAR2 (25) ,

xp\_requis NUMBER ,

temps\_imparti timestamp ,

nb\_ligne NUMBER ,

nb\_colonne NUMBER ,

id\_collection NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_niveau )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Image

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Image(

id\_image NUMBER NOT NULL ,

URL VARCHAR2 (25) ,

PRIMARY KEY (id\_image )

) ;

#------------------------------------------------------------

# Table: Categorie

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Categorie(

id\_categorie NUMBER NOT NULL ,

libelle VARCHAR2 (25) ,

xp\_min NUMBER ,

xp\_max NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_categorie )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Joueur

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Joueur(

id\_joueur NUMBER NOT NULL ,

nom VARCHAR2 (25) ,

prenom VARCHAR2 (25) ,

mail VARCHAR2 (25) ,

mdp VARCHAR2 (25) ,

nb\_parties\_jouees NUMBER ,

xp NUMBER ,

id\_partie NUMBER NOT NULL ,

id\_categorie NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_joueur )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Coups

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Coups(

id\_coups NUMBER NOT NULL ,

heure Time ,

id\_partie NUMBER NOT NULL ,

id\_joueur NUMBER ,

id\_carte NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_coups )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Collection

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Collection(

id\_collection NUMBER NOT NULL ,

id\_niveau NUMBER ,

id\_image NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_collection )

);

#------------------------------------------------------------

# Table: Carte

#------------------------------------------------------------

CREATE TABLE Carte(

id\_carte NUMBER NOT NULL ,

n\_ligne NUMBER ,

n\_colonne NUMBER ,

id\_image NUMBER ,

PRIMARY KEY (id\_carte )

);

ALTER TABLE Partie ADD CONSTRAINT FK\_Partie\_id\_joueur FOREIGN KEY (id\_joueur) REFERENCES Joueur(id\_joueur);

ALTER TABLE Partie ADD CONSTRAINT FK\_Partie\_id\_niveau FOREIGN KEY (id\_niveau) REFERENCES Niveau(id\_niveau);

ALTER TABLE Partie ADD CONSTRAINT FK\_Partie\_id\_carte FOREIGN KEY (id\_carte) REFERENCES Carte(id\_carte);

ALTER TABLE Niveau ADD CONSTRAINT FK\_Niveau\_id\_collection FOREIGN KEY (id\_collection) REFERENCES Collection(id\_collection);

ALTER TABLE Joueur ADD CONSTRAINT FK\_Joueur\_id\_partie FOREIGN KEY (id\_partie) REFERENCES Partie(id\_partie);

ALTER TABLE Joueur ADD CONSTRAINT FK\_Joueur\_id\_categorie FOREIGN KEY (id\_categorie) REFERENCES Categorie(id\_categorie);

ALTER TABLE Coups ADD CONSTRAINT FK\_Coups\_id\_partie FOREIGN KEY (id\_partie) REFERENCES Partie(id\_partie);

ALTER TABLE Coups ADD CONSTRAINT FK\_Coups\_id\_joueur FOREIGN KEY (id\_joueur) REFERENCES Joueur(id\_joueur);

ALTER TABLE Coups ADD CONSTRAINT FK\_Coups\_id\_carte FOREIGN KEY (id\_carte) REFERENCES Carte(id\_carte);

ALTER TABLE Collection ADD CONSTRAINT FK\_Collection\_id\_niveau FOREIGN KEY (id\_niveau) REFERENCES Niveau(id\_niveau);

ALTER TABLE Collection ADD CONSTRAINT FK\_Collection\_id\_image FOREIGN KEY (id\_image) REFERENCES Image(id\_image);

ALTER TABLE Carte ADD CONSTRAINT FK\_Carte\_id\_image FOREIGN KEY (id\_image) REFERENCES Image(id\_image);

DROP TABLE nom\_table CASCADE ;