Projet DB 106



**Rapport de Projet**

Zeqiri Amir – CIN2B

ETML, Vennes – A01

32 Périodes

Maître : M. Charmier

Table des matières

[1 Description du projet dans son ensemble 3](#_Toc181718578)

[1.1 Sujet 3](#_Toc181718579)

[1.2 Spécificités DB 3](#_Toc181718580)

[2 Pratique 4](#_Toc181718581)

[2.1 Réaliser le MCD 4](#_Toc181718582)

[3 Conclusion 4](#_Toc181718583)

# Description du projet dans son ensemble

## Sujet

Travailler avec une base de données sur la thématique « SpaceInvader »

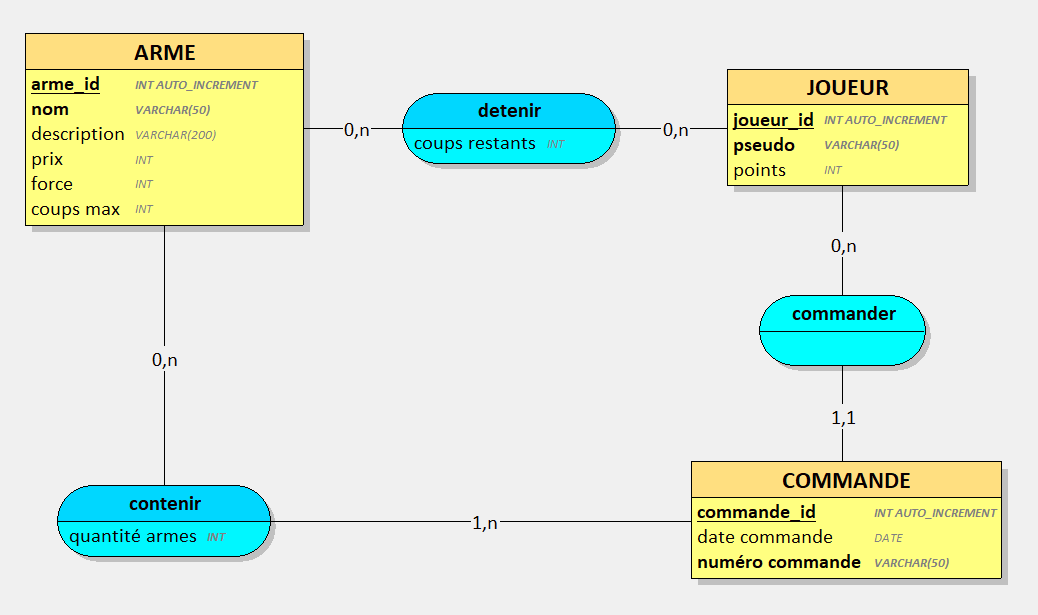
## Spécificités DB

Au niveau de la DB, il nous est demandé de :

* Maitriser la réalisation de MCD avec le logiciel Looping
* Maitriser la création de base de données et les importations des données dans MySQL
* Maitriser la gestion des utilisateurs en créant des rôles, des utilisateurs, à accorder des droits, etc.
* Maitriser les requêtes de sélection en répondant à 10 requêtes différentes et les expliquer en détail.
* Maitriser les index en répondant aux trois questions du cahier des charges
* Maitriser les Backups / Restores en effectuant une sauvegarde et restaurant une sauvegarde et expliquer en détail

# Pratique

## Réaliser le MCD



## Création de la base de données et importation des données

Voici le script que j’ai récupéré sur Looping qui m’a servi à créer la base de données :

CREATE DATABASE db\_space\_invaders;

USE db\_space\_invaders;

CREATE TABLE t\_arme(

arme\_id INT AUTO\_INCREMENT,

nom VARCHAR(50),

description VARCHAR(200),

prix INT,

force INT,

coups\_max INT,

PRIMARY KEY(arme\_id),

UNIQUE(nom)

);

CREATE TABLE t\_joueur(

joueur\_id INT AUTO\_INCREMENT,

pseudo VARCHAR(50),

points INT,

PRIMARY KEY(joueur\_id),

UNIQUE(pseudo)

);

CREATE TABLE t\_commande(

commande\_id INT AUTO\_INCREMENT,

date\_commande DATE,

numero\_commande VARCHAR(50),

joueur\_fk INT NOT NULL,

PRIMARY KEY(commande\_id),

UNIQUE(numero\_commande),

FOREIGN KEY(joueur\_fk) REFERENCES t\_joueur(joueur\_id)

);

CREATE TABLE t\_contenir(

arme\_fk INT,

commande\_fk INT,

quantite\_armes INT NOT NULL,

PRIMARY KEY(arme\_fk, commande\_fk),

FOREIGN KEY(arme\_fk) REFERENCES t\_arme(arme\_id),

FOREIGN KEY(commande\_fk) REFERENCES t\_commande(commande\_id)

);

CREATE TABLE t\_detenir(

arme\_fk INT,

joueur\_fk INT,

coups\_restants INT,

PRIMARY KEY(arme\_fk, joueur\_fk),

FOREIGN KEY(arme\_fk) REFERENCES t\_arme(arme\_id),

FOREIGN KEY(joueur\_fk) REFERENCES t\_joueur(joueur\_id)

);

Avec Mockaroo, je vais générer 50 enregistrements par table.

## Création des index

### Pourquoi certains index existent déjà ?

MySQL crée des index automatiquement

### Quels sont les avantages et les inconvénients des index ?

### Sur quel champ, cela pourrait être pertinent d’ajouter un index ? Pourquoi ?

# Conclusion