

Quelques indications concernant le modèle de données BDReliques

Le modèle de données a été conçu dans Oracle DataModeler. **Vous devez adapter surtout vos types de données (leçon numéro du cours Transacr-SQL : Les SGBDs sont différents entre autre par leurs types de variables)**

Voir ici : <http://www.salihayacoub.com/420Kba/PowerPoint/Introduction.pdf>

Et page 26 de ici : <http://www.salihayacoub.com/420Kba/Theorie/SY2020TransacSql.pdf>

P : veut dire Primary key

F : veut dire Foreign key.

Pour la table Reliques : idRelique doit être IDENTITY.

Pour la table **Reliques** , voici les contraintes **CHECK** obligatoires :

- 1- Le flag est 0 ou 1
- 2- Le typeRelique : doit prendre ses valeurs dans ARM, TAL, OUV.
- 3- La quantitéStock est plus grande que 0
- 4- La quantitéLimite est plus grande que 0
- 5- Le prix est plus grand que 0.

Dans la table Ouvrages :

typeOuvrage : peut-être une description simple comme : filtres et potions magiques, sorts, antidotes, les mystères des dieux... etc. Vous pouvez décider de mettre une contrainte check si vous voulez. Ce n'est pas obligatoire.

Ici, on considère qu'un ouvrage est écrit par un **seul auteur**.

Dans la table Talismans :

typeTalisman : peut-être une simple description comme bagues, bracelet, collier, broche, etc...Vous pouvez décider d'une contrainte CHECK, mais ce n'est pas obligatoire...

Dans la table Armes : Nous avons enlevé l'attribut *Description*.

Dans la table joueurs

montantInitial doit être plus grand ou égal à zéro → CHECK

Dans Panier :

quantiteAchat doit être plus grande que 0 → CHECK

La table Panier représente les intentions d'achats d'un joueur. Vous pouvez ajouter 5 armes au panier, mais lors du passage à la caisse, vous ne payez que 2.

Dans HistoriqueAchats

quantiteAchetePayee doit être plus grande que 0 → CHECK

Pour matérialiser l'historique des achats d'un joueur, nous avons deux tables (à cause de la 1FN)

La table Achats, qui contient le idAchat et la date de l'achat. Un achat appartient à un seul joueur. (et un joueur peut faire plusieurs achats). Donc dans la table Achats, je peux mettre idJoueur qui me renseigne sur « Tel achat appartient à tel joueur ». idJoueur est FK dans Achats.

Dans la table Achats, je ne peux pas mettre TOUTES les reliques que le joueur a acheté. Pourquoi ? À cause de la 1FN.

Exemple, dans l'Achat numéro 500, pour le joueur numéro 2 j'ai 3 bagues, une arme et 2 livres.

La solution est de sortir la liste des reliques achetées avec leurs quantités. On crée alors la table HistoriqueAchats. Cette table est une table de relation entre Reliques et les Achats du joueur. Elle a comme clé primaire : (idRelique, idAchat) et comme attribut la quantité de relique réellement achetée.