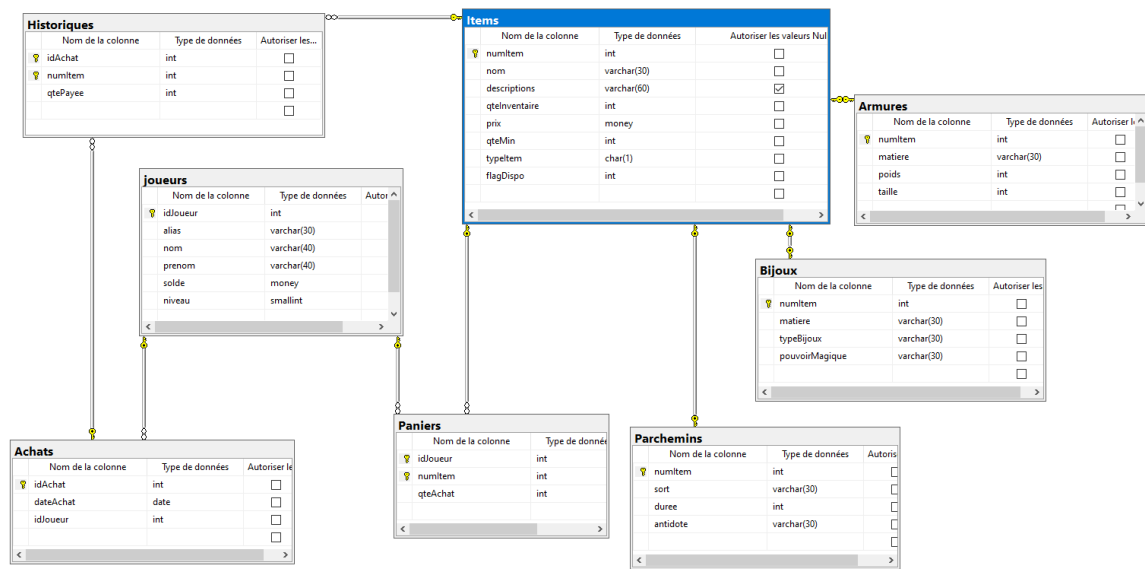


Modèle suggéré pour la BD de JeuRelic



Dans les tables, les attributs PK sont précédés du symbole « clé ». Pour les autres contraintes lire ce qui suit :

Table Items :

- numItem est **PK IDENTITY**
- flagDispo prend les valeurs 0 ou 1
- typeItem prend les valeurs P,A ou J (P pour Parchemins, A pour Armures, J pour Bijoux)
- qteInventaire ≥ 0
- prix ≥ 0
- qteMin > 0

Table Armures :

- numItem est PK
- numItem est FK

Table Parchemins :

- numItem est PK
- numItem est FK

Table Bijoux:

- numItem est PK
- numItem est FK

Table Paniers :

- numItem est FK
- idJoueur est FK
- (numItem,idJoueur) est PK

Table Joueurs :

- idJoueur, IDENTITY pour éviter les erreurs, vous pouvez commencer la séquence à 500
- alias : unique, not null
- niveau doit être : 1,2,3, 4 ou 5

Table Achats :

- idAchat, IDENTITY, pour éviter les erreurs, vous pouvez commencer le compteur à 1000
- idJoueur est FK

Table Historiques :

- qtePayee > 0
- numItem est FK
- idAchat et FK
- (numItem,idAchat) est PK