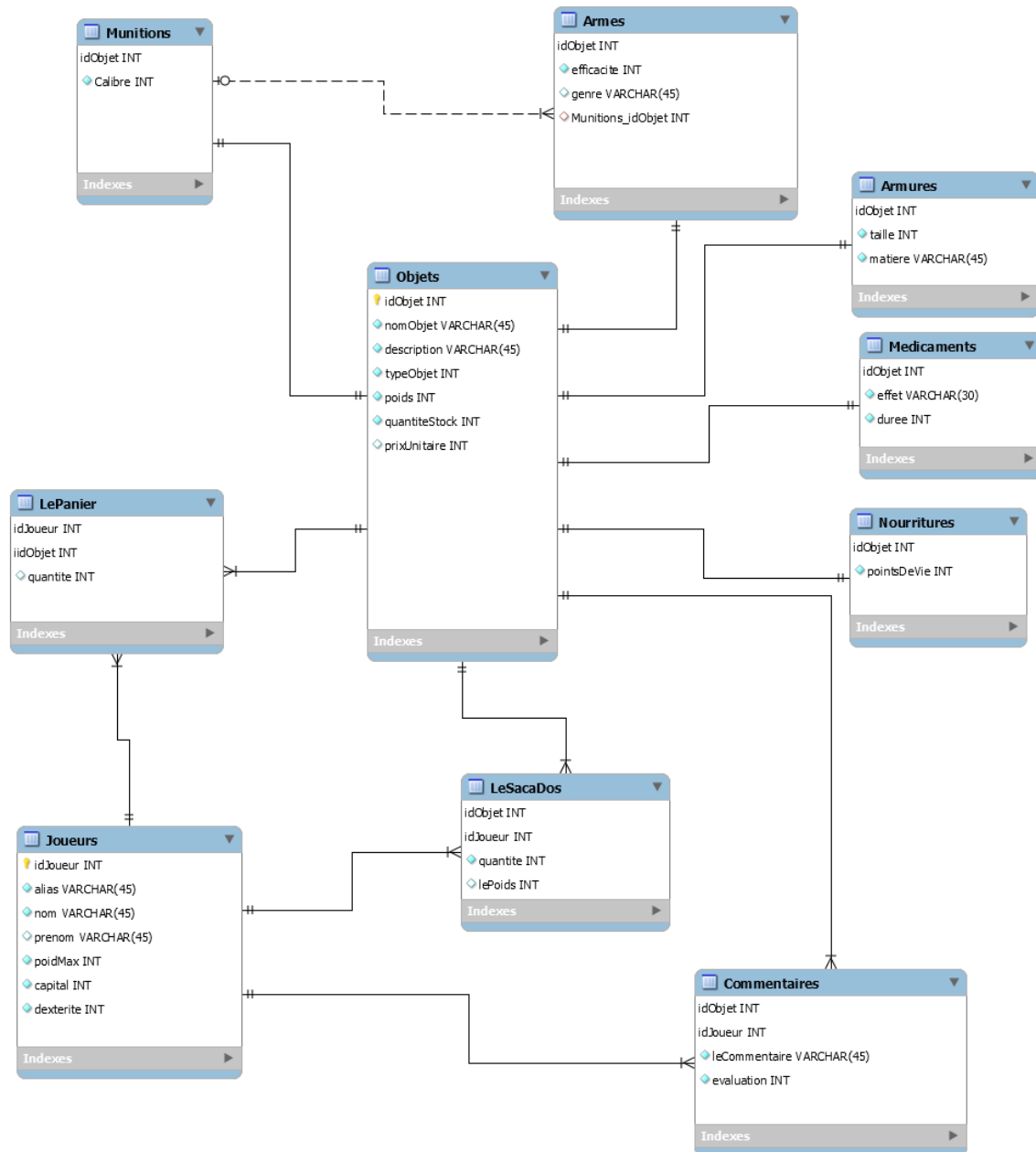


Modèle suggéré pour la base de de données Knapsack

Le modèle :

Le modèle suivant est une suggestion pour votre BD Knapsack. Vous n'êtes pas obligé de prendre le modèle suivant si votre base de données **est normalisée et validée**.



Quelques détails :

1. Dans la table LeSacaDos, le poids du sac à dos peut se calculer...si on décide de le stocker cela veut dire que nous avons dénormalisé. Ceci est acceptable si vous l'avez compris. **Il n'est pas conseillé de stocker le poids dans LeSacaDos. Il vaut mieux le calculer à chaque mise à jour**
2. Aucune contrainte CKECK n'est représenté dans le modèle
3. Dans le modèle ci-dessus, nous ne conservons pas l'historique des achats. Ce n'est pas demandé
4. Pour la table Paniers, il faudra la vider après chaque achat. Après la confirmation de l'achat d'un joueur, vous devez vider la table. Nous n'avons pas besoin de garder les données du panier. La table panier, est comme une table temporaire. D'ailleurs il est possible de gérer les achats sans avoir la table : **Lepanier**.
5. Pour la table panier, puisqu'elle sera vidée après l'achat, dans ce cas vous pouvez y stocker :
 - a. Le poids total du panier
 - b. Le montant total du panier.
6. Pour l'instant, le modèle ne contient pas les tables pour Enigma. Ces tables seront ajoutées plus tard.

Les tables, ce que le modèle ne montre pas :

Dans la conception, on considère la règle de gestion suivantes :

Une arme utilise 0 ou une minution. Une minution peut aller sur plusieurs armes.

Tables	Les attributs PK	Les attribut FK
Objets	idObjet	Aucune
Armes	idObjet	idObjet (vient de la table Objets) idObjet (vient de la table Munitions)
Armures	idObjet	idObjet (vient de la table Objets)
Munitions	idObjet	idObjet (vient de la table Objets)
Nourritures	idObjet	idObjet (vient de la table Objets)
Medicaments	idObjet	idObjet (vient de la table Objets)
Joueurs	idJoueur	aucune
LeSacaDos	idJoueur idObjet	idJoueur idObjet
Commentaires	idJoueur idObjet	idJoueur idObjet vient de Ob jets.
Lepanier	idJoueur idObjet	

Pour la table Commentaires, on aurait pu avoir le lien entre LeSacaDos et commentaires, de cette façon on garantie qu'un joueur ne peut pas commenter un Objet qu'il ne possède pas dans son sac à dos. (idObjet viendrait de la table LeSacaDos). La raison, pour laquelle le lien est avec la table Objets, c'est pour éviter les problèmes à la suppression d'un objet du sac à dos (même si ce problème aurait pu être réglé avec **un flag de disponibilité ou avec une quantité égale à zéro.**)

Votre application, devra donc garantir qu'un joueur ne peut pas commenter un objet qu'il ne possède pas puisque la BD ne le garantie pas.

Voici 3 exemples de ce que montre le modèle :

Armes - Table

Table Name: Armes

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
idObjet	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
efficacite	INT	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
genre	VARCHAR(45)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Munitions_idObjet	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Table Name: Medicaments

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Defa
idObjet	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
effet	VARCHAR(30)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
duree	INT	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

LeSacaDos - Table

Table Name: LeSacaDos

Column Name	Datatype	PK	NN	UQ	B	UN	ZF	AI	G	Default/Expression
idObjet	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
idJoueur	INT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
quantite	INT	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
lePoids	INT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	