

Archéologues en herbe.

Pondération 5%; Date de remise : le 01 avril avant 08 heures. Ce travail peut se faire en équipe de 2

Vous êtes le superviseur et l'organisateur du jeu « archéologues en herbe », on vous demande une application **LINQ to SQL avec procédures stockées** qui permet d'enregistrer et de consulter certaines informations relatives au jeu.

Voici la description du jeu.

Les joueurs doivent trouver des objets rares, archéologiques, dispersés de manière aléatoire sur des sites différents.

Un joueur a un numéro unique, un alias unique, un nom et un prénom.

Un objet est trouvé sur un seul site, par un joueur. Évidemment sur un site il y a plusieurs objets, et un joueur peut trouver plusieurs objets.

Un objet a un numéro, un nom, un état (bon, à restaurer), type (squelette ou accessoire), importance de la découverte (1 à 5). 5 veut dire découverte majeure.

Ce que votre application doit faire

Ce qu'on veut de l'application est qu'elle fasse les opérations suivantes :

1. Lorsqu'un joueur trouve un objet, on doit pouvoir le saisir par votre application.
2. Afficher la liste des objets trouvés par un joueur. Vous devez afficher : toutes les informations concernant les objets, le nom et l'adresse du site sur lequel l'objet est trouvé de même que le nom et l'alias du joueur l'ayant trouvé.
3. La liste des objets d'importance 4 ou plus découverts par un joueur. Vous devez afficher un objet à la fois. L'affichage doit inclure les informations du site.
4. Modifier un objet (importance de la découverte).
5. Supprimer un objet pour un joueur donné. (Car ce n'est pas vraiment une découverte.).
6. Classement des joueurs. Le meilleur joueur étant celui qui a le plus de points. Les objets d'importance 5 ont 5 points, les objets d'importance 4 ont 4 points, les objets d'importance 3 ont 3 points ...