

Travail de session

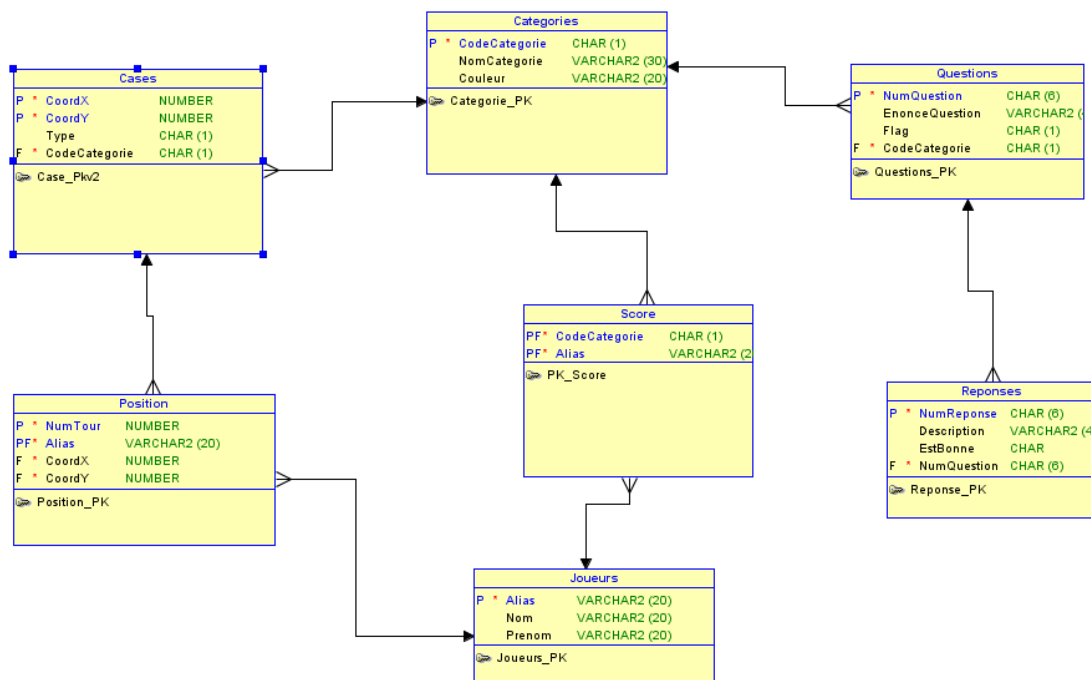
Dans le cadre des cours de 420-KEH, 420-KEK, et de 420-KEJ vous devez réaliser le jeu de Trivial poursuite en respectant les règles suivantes :

- Il y a 4 catégories
- Chaque catégorie doit comporter un minimum de 20 questions
- Chaque question a quatre choix de réponse dont une bonne réponse
- Le déplacement sur la grille se fait selon les angles droits

Rôle de chacun des modules :

La base de données doit contenir les différentes catégories, les questions, les réponses, les joueurs, le score des joueurs et les statistiques de chacun des joueurs.

La structure de la base de données est celle donné laboratoire et vous devez la compléter (statistiques)



Indication concernant les données de la base de données :

Table Catégories	CodeCategorie doit être le code couleur V pour vert, B pour bleu ..
Table Questions	NumQuestion doit comprendre le code catégorie lors de la saisie des données Exemple V01 correspond à la question 01 de la catégorie V (vert) B01 : correspond à la question 01 de la catégorie B (bleu) Flag : un caractère qui indique que la question est déjà posée ou non
Table Reponses	NumReponse : doit comprendre leNumQuestion lors de la saisie des données exemple : V01A : réponse A de la question Vo1 V01B : réponse B de la question Vo1 V01C : réponse C de la question Vo1 V01D : réponse D de la question Vo1 EstBonne : prend la valeur Y ou N (Yes ou No) est indique la réponse pour la question est bonnes. Un caractère.
Table Score	Cette table est mise à jour à chaque fois qu'un joueur gagne une nouvelle catégorie.
Table Cases	Cette table représente la grille de jeu. Chaque case est représentée dans la grille par ses coordonnées X et Y coordX représente la coordonnée de la case sur l'axe des abscisses. CoordY représente la cordonnée sur l'axe des orodonnées. L'attribut type peut avoir les valeurs suivantes : G pour Gain, R pour raccourci, D pour départ et A pour autre. La couleur de la case est donnée par le codeCategorie (FK)
Table Position.	Cette table nous renseigne sur la position du jour sur la grille. Un attribut Tour a été ajouté car pendant des tours différents un joueur peut occuper la même case.

Les contraintes (PK, FK et CHECK) doivent être bien définies

Pour le numéro du joueur, vous pouvez créer une séquence.

Indication concernant les requêtes à la base de données

- Chercher une question en fonction de la catégorie
- Chercher les réponses d'une question
- Valider la bonne réponse

- Mettre à jour le Score d'un joueur
- Afficher pour chaque joueur (nom et prénom) la liste des catégories (nomCatégorie) qu'il a gagné
- Pour un joueur, afficher la catégorie la plus faible. (vous devez peut-être ajouter une table statistiques).

Indication concernant l'application en générale.

L'application doit permettre d'afficher pour chaque joueur (Alias) les différentes catégories (nomCatégorie) qu'il a gagné. De même pour chaque joueur les différentes catégories qu'il n'a pas gagné (qui lui reste pour gagner la partie)

Vous devez être en mesure d'ajouter et de supprimer un joueur

L'application doit-être capable de nous renseigner de la position d'un joueur sur la grille et de déterminer le joueur suivant (à qui le tour ?)

Contraintes concernant la base de données :

Toutes les requêtes doivent être écrites en procédures stockées.

Remise : le 19 et le 20 mai

Vous pouvez être en équipe de 3 ou 4.