

420-KEH, TP no2

Pondération 15% de la note finale.

Date de remise : le 27 avril 2017.

Modalité de remise : Boite de remise.

Vous devez reprendre la base de données des questions écrite dans le cadre du Tp no1 (Or du Dragon). Vous devez la compléter pour répondre aux besoins de ce travail qui est l'implémentation du jeu Trivial Pursuit (ou Trivial crack)

Le travail peut se faire à deux ou à trois, si vous êtes trois, vous avez des tâches supplémentaires à réaliser.

Rappel de la description du jeu :

- Le jeu est un jeu de questionnaires.
- Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs. C'est un jeu tour à tour. Je vous conseille de prendre uniquement 2 joueurs.
- Nous avons **4** catégories : sport, histoire, géographie, art – culture (garder les catégories que vous avez déjà)
- Chaque catégorie a une couleur.
- La couleur blanche ne correspond à aucune catégorie.
- Chaque catégorie a un ensemble de questions environ une **vingtaine**.
- Chaque question a 4 choix de réponses dont une bonne réponse.

Déroulement du jeu :

On tourne une roulette, lorsque la roulette tombe sur la couleur correspondant à la catégorie, une question est choisie au hasard dans cette catégorie. Le joueur répond à la question. Si sa réponse est bonne il continue. Il tourne la roulette à nouveau, sinon il passe son tour à un autre joueur.

Lorsque la roulette tombe sur la couleur blanche, alors le joueur peut choisir sa catégorie.

Un joueur gagne s'il gagne toutes les catégories.

Une catégorie est gagnée lorsqu'on a répondu à 5 questions de cette catégorie.

Indication concernant la base de données :

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

Vous devez faire valider le modèle de la base de données avant son implémentation.

Dans certains cas, vous devez donner plus de détails concernant la structure de la base de données. Ie., pour certaines tables, et certains attributs vous devez en expliquer le rôle.

Indication concernant les requêtes à la base de données :

La base de données doit répondre au moins à ces questions :

- 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 (la catégorie qu'il a gagné)
- Afficher pour chaque joueur (nom et prénom) la liste des catégories (nomCatégorie) qu'il a gagné.

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.
- ~~Vous devez être en mesure d'ajouter des questions avec leurs réponses pour une catégorie donnée. (Admin)~~
- ~~Vous devez être en mesure de consulter les réponses d'une question donnée.~~

Contraintes de conception

- La Base de données est une base de données Oracle.
- Toutes les requêtes doivent être écrites en procédures stockées.
- L'application doit être implémentée en C# ADO.NET.

Correction et remise :

Vous devez remettre :

1. le script de création des tables,
2. les triggers s'il y'en a.
3. les Packages
4. les body package

La correction et la démonstration du fonctionnement aura lieu en classe le 25 avril

Critères de correction	Points associés
Interface graphique (c'est un jeu donc l'interface doit-être en conséquence)	10
Démonstration de l'application le 25 avril . Fonctionnement, stabilité, robustesse, respect des contraintes de conception (appels de procédures et fonctions,) etc... Si une équipe n'est pas capable de démontrer le fonctionnement de l'application, alors la note maximale que le projet va atteindre est de 50%.	70
Le modèle de données	10
Travail d'équipe	10

Une évaluation secrète par votre coéquipier sera également faite. Votre note sera ajustée en fonction de cette évaluation secrète.

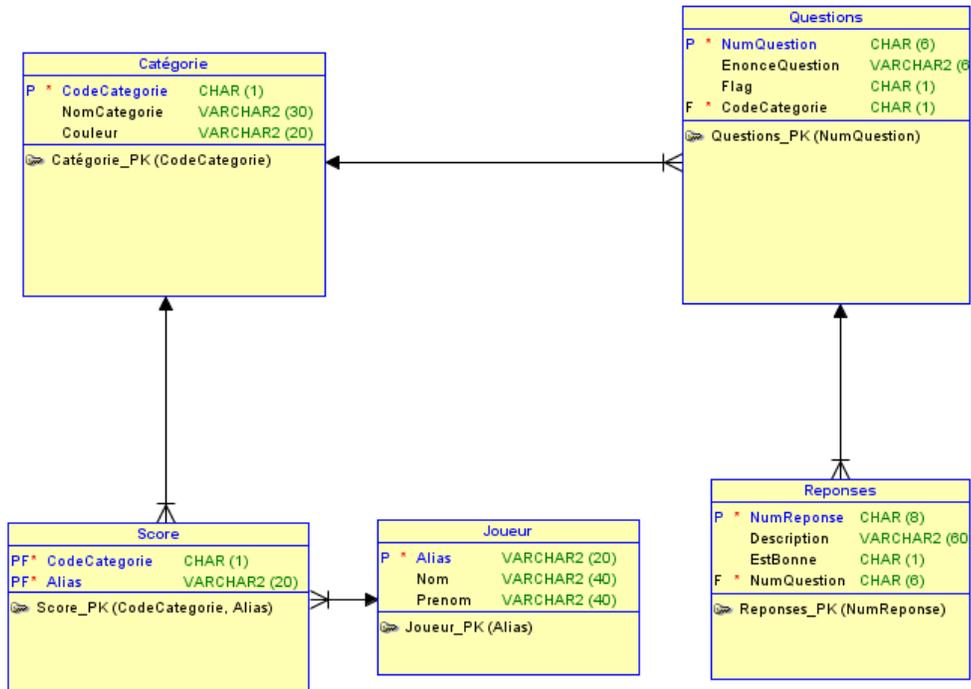
À moins de conditions particulières, tout retard dans la remise implique la note zéro.

Si vous êtes à trois, vous devez réaliser ces tâches supplémentaires.

- Pour un joueur, afficher la catégorie la plus faible.
- Pour un joueur afficher la catégorie la plus forte (même s'il n'a pas gagné cette catégorie)

Annexe1, à titre d'indication seulement, vous devez compléter le modèle du tp no1

Voici le début du modèle de la base de données. (Le modèle doit être complété).



Indication concernant les données de la base de données :

Table Catégories	CodeCategorie doit être le code couleur V pour vert, B pour bleu etc....
Table Questions	NumQuestion doit comprendre le code catégorie lors de la saisie des données Exemple Vo1 correspond à la question 01 de la catégorie V (vert) Bo1 : 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

	<p>lors de la saisie des données exemple : Vo1A : réponse A de la question Vo1 Vo1B : réponse B de la question Vo1 Vo1C : réponse C de la question Vo1 Vo1D : réponse D de la question Vo1</p> <p>EstBonne : prend la valeur Y ou N (Yes ou No) et indique que la réponse pour la question est bonnes. Un caractère.</p>
Table Score	Cette table est mise à jour à chaque fois qu'un joueur gagne une nouvelle catégorie.