

420-KEH, TP no2

Pondération 10% de la note finale.

Après avoir complété l'étude des besoins du Jeu de questionnaire dans votre cours de modélisation, vous devez implémenter une des solutions que vous aurez proposées.

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
- 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 est déclaré gagnant lorsqu'il a répondu à 5 questions de chaque 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 statistiques de chacun des joueurs.

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. Je : pour certaines tables, et certains attributs vous devez en expliquer le rôle.

Si le modèle d'implémentation est différent de celui trouvé après l'analyse des besoins, alors vous devez me fournir un exemplaire de celui-ci (modèle d'implémentation).

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
- 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.

Indication concernant l'application en générale.

- L'application doit permettre d'afficher pour chaque joueur (Alias) les différentes catégories (nomCatégorie) qu'il a gagnées. De même pour chaque joueur les différentes catégories qu'il n'a pas gagnées (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)

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.

Date de remise et correction

La date finale pour la remise et la correction est le mercredi 04 avril 2018 durant les séances de Lab.

Vous devez remettre :

1. Le modèle de données s'il est différent de celui en annexe, le rôle de tables s'il y a lieu ainsi que la validation de celui-ci par le requêtes les plus complexes (ou les moins évidentes).
2. Le script de création des tables et de l'insertion des données.
3. Les triggers s'il y'en a.
4. Les Packages
5. Les bodys package
6. L'application ADO.NET.

Vous êtes obligés d'être en équipe de 2. Pas plus.

Modalité de remise : boîte de remise.

La partie ADO.NET, sera corrigée sur place **le 04 avril**

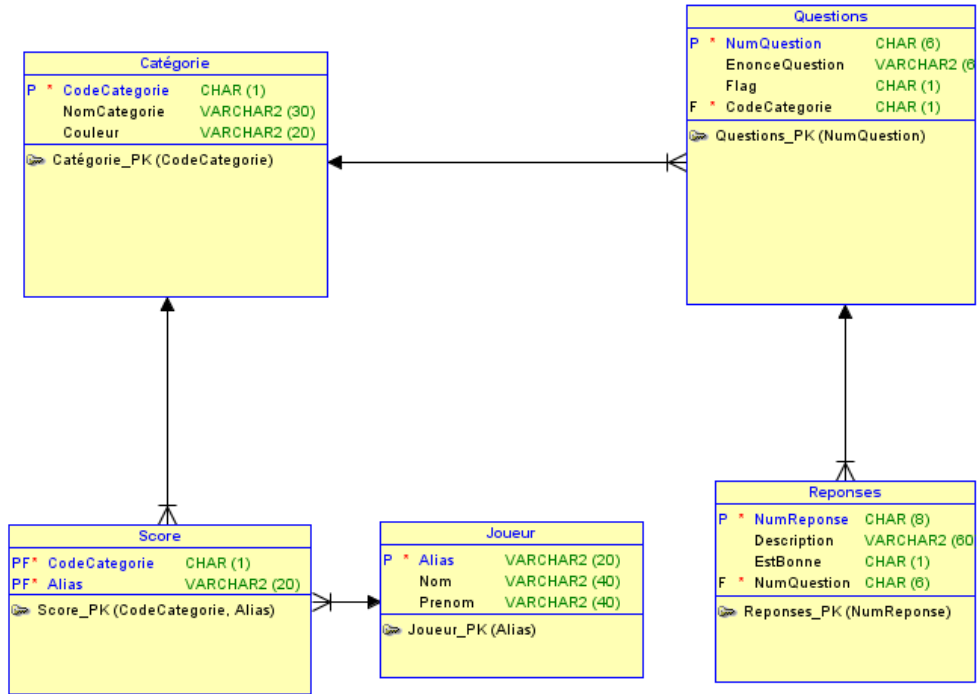
Critères de correction	Points associés
Interface graphique (c'est un jeu donc l'interface doit-être en conséquence)	20
Démonstration de l'application le 02 avril. Fonctionnement, stabilité, robustesse, respect des contraintes de conception (appels de procédures et fonctions) etc ..	50
Packages, triggers etc. (SQL et PL/SQL)	30

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.

Annexe1

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	<p>NumQuestion doit comprendre le code catégorie lors de la saisie des données</p> <p>Exemple Vo1 correspond à la question 01 de la catégorie V (vert) Bo1 : correspond à la question 01 de la catégorie B (bleu)</p> <p>Flag : un caractère qui indique que la question est déjà posée ou non</p>
Table Reponses	NumReponse : doit comprendre leNumQuestion lors de la saisie des données

	<p>exemple :</p> <p>Vo1A : réponse A de la question Vo1</p> <p>Vo1B : réponse B de la question Vo1</p> <p>Vo1C : réponse C de la question Vo1</p> <p>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.