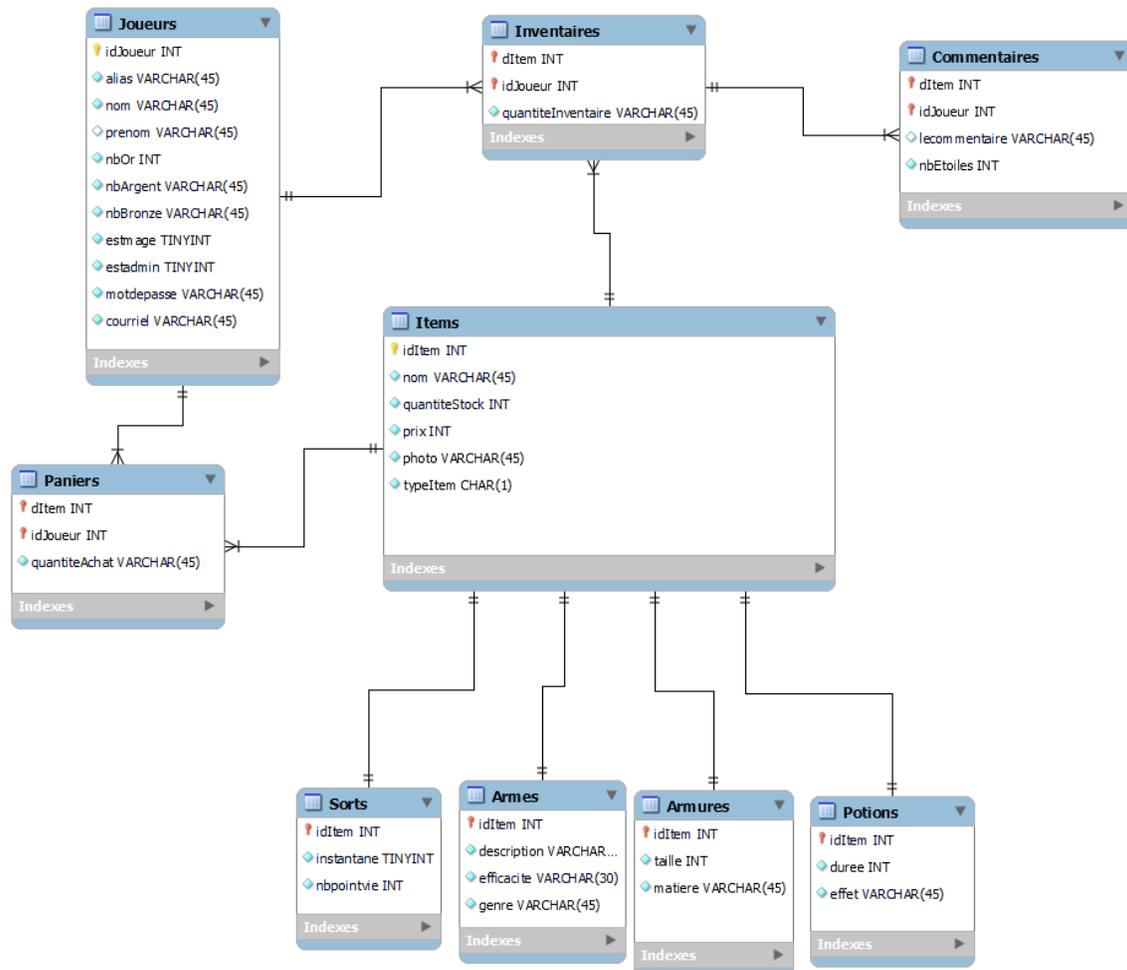


Modèle suggéré pour la base de de données Darquest

Le modèle :

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



Quelques détails :

1. Aucune contrainte CHECK n'est représenté dans le modèle. Il faut les ajouter manuellement : ALTER TABLE
 - a. estAdmin prend la valeur 0 ou 1
 - b. estMage prend la valeur 0 ou 1
 - c. le montant initial (DEFAULT) des chacune des pièces est connu

- d. le typeItem : est CHAR (1). R pour Armures, A pour Armes, P pour Potions et S pour Sorts.
2. Pour autres les contraintes :
 - a. La clé primaire est clairement visible en jaune
 - b. La clé primaire qui est en même temps clé étrangère est une clé rouge
 - c. Le losange bleu plein : NOT NULL (obligatoire)
 - d. Le losange vide : optionnel.
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 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 :

Tables	Les attributs PK	Les attribut FK
Items	idItem	Aucune
Armes	idItem	idItem (vient de la table Items)
Armures	idItem	idItem (vient de la table Items)
Potions	idItem	idItem (vient de la table Items)
Sors	idItem	idItem (vient de la table Items)
Joueurs	idJoueur	aucune
Inventaires	idJoueur idItem	idJoueur idItem
Commentaires	idJoueur idItem	idJoueur vient de Inventaires idItem vient de Inventaire
Paniers	idJoueur idItem	

Pour la table Commentaires le lien est avec Inventaire de cette façon on garantit qu'un joueur ne peut pas commenter un Items qu'il ne possède pas dans son inventaire.

On voit bien que la table Items est la table qui contient les informations communes à un Item. Les détails d'un Item sont stockés dans les tables qui correspondent au typeItem. Exemple les détails d'une Arme sont dans la table Armes.

Pour ajouter un Item, il faut insérer toutes les informations d'un Items, dans ce cas une procédure stockées est recommandée : (Exemple)

```
use dbsaliha;
drop procedure if exists ajouterArme;
delimiter |
create procedure ajouterArme(
    in pNom varchar(50),
    in pQuantite int,
    in pPrix int,
    in pPhoto varchar(100),
    in pDescription varchar(500),
    in pEfficacite varchar(30),
    in pGenreArme varchar(45))

begin
    declare pTypeItem char(1) default 'A';
    declare pidItem int;
    start transaction;
        insert into Items (nom, quantiteStock, prix, photo,typeItem)
            values ( pNom, pQuantite, pPrix, pPhoto, ptypeItem);
        select LAST_INSERT_ID() into pidItem;
        insert into Armes (idItem, description,efficacite, genre)
            values (pidItem, pdescription,pEfficacite, pGenreArme);
    commit;
end |

call ajouterArme('la nouvelle hache',21,60,'hache.jpg','hache hache ','super efficace','deuxmain');
```