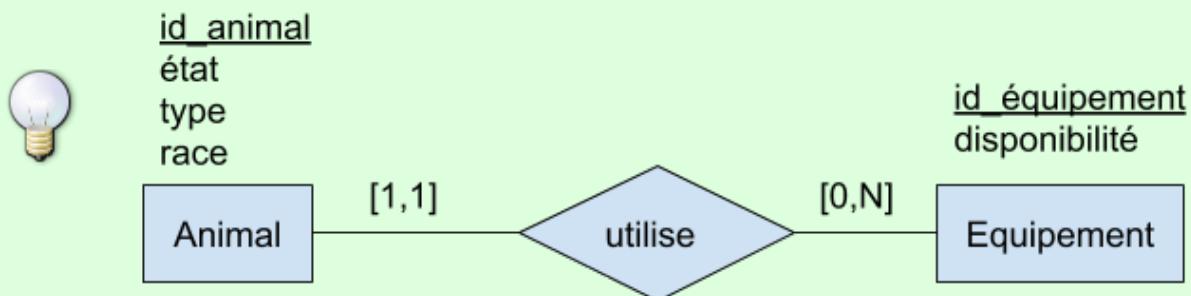


TD4 : Création d'un schéma de données

- Le but est maintenant de définir un modèle ORM pour le schéma de données du TD1. Reprenez votre programme de gestion de l'animalerie (TD 1 et 2). Le but est de remplacer les fichiers json par une base de données sqlite en utilisant les fonctionnalités de pony pour lire et mettre à jour les données.
- La première étape consiste à définir le modèle de données. Pour conserver les données de l'animalerie, on utilisera le gestionnaire de bases de données sqlite. Avant toute chose, il faut définir un schéma de données conforme au modèle relationnel

On part du schéma entité/association suivant:



A FAIRE :

- définissez le schéma relationnel correspondant (sans oublier les clés étrangères)
- traduisez le schéma relationnel en schéma UML
- Ajoutez le nouveau script `data_model.py` à votre projet, et définissez le schéma de données à l'aide des fonctions de pony:

```

from pony import orm

db = orm.Database()

class Equipement(db.Entity):
    ...

class Animal(db.Entity):
    ...
  
```

- Vous devez maintenant remplir la base à l'aide des données contenues dans `animal.json` et `équipement.json`. Pour ce faire, utilisez le script suivant (il ne devra être exécuté qu'une seule fois).

```

import json

from pony import orm
from data_model import Equipement, Animal, db

db.bind(provider='sqlite', filename='animalerie.db', create_db=True)
  
```

```
db.generate_mapping(create_tables=True)

équipement_data = 'équipement.json'
with open(équipement_data, "r") as f:
    équipement_dict = json.load(f)
    for id_équip in équipement_dict:
        disponibilité = équipement_dict[id_équip]["DISPONIBILITÉ"]
        with orm.db_session:
            try:
                Equipement(id_équip=id_équip, disponibilité=disponibilité)
                orm.commit()
            except:
                print(id_équip, "already exists in database")
                pass

animal_data = 'animal.json'
with open(animal_data, "r") as f:
    animal_dict = json.load(f)
    for id_animal in animal_dict:
        état = animal_dict[id_animal]["ETAT"]
        type = animal_dict[id_animal]["TYPE"]
        race = animal_dict[id_animal]["RACE"]
        lieu = animal_dict[id_animal]["LIEU"]
        with orm.db_session:
            try:
                Animal(id_animal=id_animal,
                       état=état,
                       type=type,
                       race=race,
                       lieu=Equipement[lieu])
                orm.commit()
            except:
                print(id_animal, "already exists in database")
                pass
```

- Vous disposez maintenant d'une base de données animalerie.db dans le répertoire du projet. Cette base contient l'ensemble des informations nécessaires pour gérer l'animalerie. Vous devez maintenant reprendre votre programme de gestion de l'animalerie (TD 1 et 2) et modifier modele.py en utilisant les fonctionnalités de pony pour lire et mettre à jour les données.

Voici à quoi doit ressembler le début de modele.py :

```
from pony import orm
from data_model import Equipement, Animal, db

liste_états = ['affamé', 'fatigué', 'repus', 'endormi']

db.bind(provider='sqlite', filename='animalerie.db')
db.generate_mapping()
```

```

def lit_état(id_animal):
    with orm.db_session:
        try:
            return Animal[id_animal].état
        except:
            return None

def lit_lieu(id_animal):
    with orm.db_session:
        try:
            return Animal[id_animal].lieu
        except:
            return None

def vérifie_disponibilité(id_equipement):
    ...

```

Complétez le code de manière à valider le fichier de tests suivant :

```

import modele
import contrôleur
from data_model import orm, Equipement, Animal

def test_lit_etat():
    assert modele.lit_état('Tac') == 'affamé'
    assert modele.lit_état('Bob') == None

@orm.db_session
def test_lit_lieu():
    assert modele.lit_lieu('Tac') == Equipement['litière']
    assert modele.lit_lieu('Bob') == None

def test_vérifie_disponibilité():
    assert modele.vérifie_disponibilité('litière') == 'libre'
    assert modele.vérifie_disponibilité('roue') == 'occupé'
    assert modele.vérifie_disponibilité('nintendo') == None

@orm.db_session
def test_cherche_occupant():
    assert Animal['Totoro'] in modele.cherche_occupant('roue')
    assert Animal['Tac'] in modele.cherche_occupant('litière')
    assert Animal['Tac'] not in modele.cherche_occupant('mangeoire')
    assert modele.cherche_occupant('nintendo') == []

def test_change_état():
    modele.change_état('Totoro', 'fatigué')
    assert modele.lit_état('Totoro') == 'fatigué'
    modele.change_état('Totoro', 'excité comme un pou')
    assert modele.lit_état('Totoro') == 'fatigué'
    modele.change_état('Truc', 'fatigué')

```

```

assert modele.lit_état('Truc') == None

@orm.db_session
def test_change_lieu():
    modele.change_lieu('Totoro', 'roue')
    assert modele.lit_lieu('Totoro') == Equipement['roue']
    modele.change_lieu('Totoro', 'nid')
    assert modele.lit_lieu('Totoro') == Equipement['nid']
    modele.change_lieu('Totoro', 'nintendo')
    assert modele.lit_lieu('Totoro') == Equipement['nintendo']
    modele.change_lieu('Muche', 'litière')
    assert modele.lit_lieu('Muche') == None

@orm.db_session
def test_nourrir():
    if modele.vérifie_disponibilité('mangeoire') == 'libre' and
modele.lit_état('Tic') == 'affamé':
        contrôleur.nourrir('Tic')
    assert modele.vérifie_disponibilité('mangeoire') == 'occupé'
    assert modele.lit_état('Tic') == 'repus'
    assert modele.lit_lieu('Tic') == Equipement['mangeoire']
    contrôleur.nourrir('Pocahontas')
    assert modele.lit_état('Pocahontas') == 'endormi'
    assert modele.lit_lieu('Pocahontas') == Equipement['nid']
    contrôleur.nourrir('Tac')
    assert modele.lit_état('Tac') == 'affamé'
    assert modele.lit_lieu('Tac') == Equipement['litière']
    contrôleur.nourrir('Bob')
    assert modele.lit_état('Bob') == None
    assert modele.lit_lieu('Bob') == None
    assert modele.vérifie_disponibilité('mangeoire') == 'occupé'

```

Vérifiez également que votre programme fonctionne correctement avec l'interface graphique définie au [TD2](#)

From:

<https://wiki.centrale-med.fr/informatique/> - **WiKi informatique**



Permanent link:

<https://wiki.centrale-med.fr/informatique/public:appro-s7:tda1>

Last update: **2023/10/17 22:44**