

TD2 : Skyline

V1.0.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

Document en ligne : www.mickaël-martin-nevot.com

1 Exercice 1 : Guide gastronomique

Cet exercice porte sur des restaurants d'un guide gastronomique.

Le service, la nourriture et le décor ont une note de 1 à 30, 30 étant la meilleure note. Le prix représente le prix moyen d'un repas dans le restaurant.

Après avoir déterminé les préférences Skyline, calculez le Skyline de la relation représentée par le tableau suivant :

Restaurant	Service	Nourriture	Décor	Prix
La Vielle chouette	21	25	19	47.50 €
La Base	24	20	21	56.00 €
Roche Belle	15	18	20	62.00 €
La Table de Nans	22	22	17	51.50 €
La Ferme Auberge	16	14	10	17.50 €
Chez Tania	14	13	3	22.50 €

2 Exercice 2 : Pokémon

Cet exercice porte sur un jeu vidéo de la licence Pokémon.

Les Pokémon¹ sont représentés par leur numéro :

- 065 : Alakazam ;
- 080 : Flagadoss ;
- 103 : Noadkoko ;
- 113 : Leveinard ;
- 121 : Staross ;
- 128 : Tauros ;
- 143 : Ronflex.

¹ Pokémon ne prend pas de marque du pluriel, possiblement car il s'agit d'un terme issu du japonais.



Figure 1 – Alakazam, Flagadoss, Noadkoko, Leveinard, Staross, Tauros, Ronflex

Nous nous intéressons aux séquences des trois premiers Pokémon joués par un joueur et son adversaire. Le score de rareté, de 0 à 10, 0 étant le plus fréquent, concerne l'ensemble des Pokémon de la séquence du joueur. La durée représente le nombre de tours, et le taux de victoire est donné en pourcentage.

2.1 Calcul du Skyline

Après avoir déterminé les préférences Skyline, calculez le Skyline de la relation représentée par le tableau suivant :

Id	Joueur	Adversaire	Rareté	Durée	Victoire
1	121, 113, 103	121, 113, 121	5	20	70
2	065, 103, 065	065, 143, 065	4	60	50
3	121, 113, 121	065, 103, 065	5	30	60
4	121, 113, 080	065, 143, 065	1	80	60
5	121, 113, 128	121, 113, 121	5	90	40
6	065, 113, 143	065, 113, 143	9	30	50
7	065, 143, 065	121, 113, 143	7	80	40
8	065, 113, 143	065, 103, 065	9	90	30

2.2 Classement du Skyline

En utilisant la méthode CoSky en SQL, donnez un classement du Skyline.

2.3 DeepSky

Sans implémenter l'algorithme, appliquez la méthode DeepSky sur le Skyline avec $k = 5$.