

# 数据库 1

游戏

玩家表 P

P(pid,nickname,score,class,win,lost)

G(gid,gname,cid,developer)

C(cid,cname,description)

B(gid,player1,player2,winner,date time,dur)

关系代数 4

- 1.胜率大于 50% 的玩家玩过的“盛大公司”出品的游戏的游戏名和游戏类别
- 2.没有玩过
- 3.玩过所有游戏并且都胜利过一次的玩家的昵称和 xxx
- 4.至少胜利过 B01 游戏和 B02 游戏的玩家的昵称和 xxx

SQL 语句

- 1.玩过所有益智类游戏的玩家昵称和 score
- 2.没有胜利过王者荣耀的玩家的昵称和 xxx（包括没玩过王者荣耀的）
- 3.查询每个游戏的游戏名，游戏类别，游戏次数和平均时长，按照游戏开发商递增排序和按照游戏次数降序排序
- 4.游戏回馈：给最近一个月游戏胜利次数大于 10 次的玩家 score 加 10% class 加一

优化查询

1.写汉语意思

查新所有记录中 dur=2 小时 class=3 的玩家的玩 xxx 游戏的记

录? ? ?

2.画本来的树

3.优化

ER图

1.ER图连关系

2.补充关系模式

3.建表语句