P\_DB 106

Abiram Muthulingam

ETML

CID2A

Table des matières

[**Requêtes de sélection** 2](#_Toc176176075)

[Requêtes n°1 2](#_Toc176176076)

[Requêtes n°2 2](#_Toc176176077)

[Requêtes n°3 2](#_Toc176176078)

[Requêtes n°4 2](#_Toc176176079)

[Requêtes n°5 2](#_Toc176176080)

[Requêtes n°6 2](#_Toc176176081)

[Requêtes n°7 2](#_Toc176176082)

[Requêtes n°8 2](#_Toc176176083)

[Requêtes n°9 2](#_Toc176176084)

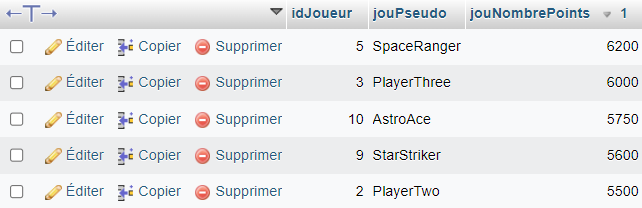
[Requêtes n°10 2](#_Toc176176085)

# **Requêtes de sélection**

## Requêtes n°1

La première requête que l’on vous demande de réaliser est de sélectionner les 5 joueurs qui ont le meilleur score c’est-à-dire qui ont le nombre de points le plus élevé. Les joueurs doivent être classés dans l’ordre décroissant

Commande : SELECT \* from t\_joueur ORDER BY jouNombrePoints DESC LIMIT 5;



## Requêtes n°2

Trouver le prix maximum, minimum et moyen des armes. Les colonnes doivent avoir pour nom « PrixMaximum », « PrixMinimum » et « PrixMoyen»

Commande : SELECT MAX(armprix) AS PrixMaximum, MIN(armprix) AS PrixMinimum, AVG(armprix) AS PrixMoyen from t\_arme;



## Requêtes n°3

Trouver le nombre total de commandes par joueur et trier du plus grand nombre au plus petit. La 1ère colonne aura pour nom "IdJoueur", la 2ème colonne aura pour nom "NombreCommandes"

Commande : SELECT fkJoueur AS IdJoueur, COUNT(\*) AS NombreCommandes from t\_commande GROUP BY fkJoueur;



## Requêtes n°4

Trouver les joueurs qui ont passé plus de 2 commandes. La 1ère colonne aura pour nom "IdJoueur", la 2ème colonne aura pour nom "NombreCommandes"

Commande : SELECT fkJoueur AS IdJoueur, COUNT(\*) AS NombreCommandes from t\_commande GROUP BY fkJoueur HAVING COUNT(\*) > 1;



## Requêtes n°5

Trouver le pseudo du joueur et le nom de l'arme pour chaque commande.

Commande :

## Requêtes n°6

Trouver le total dépensé par chaque joueur en ordonnant par le montant le plus élevé en premier, et limiter aux 10 premiers joueurs. La 1ère colonne doit avoir pour nom "IdJoueur" et la 2ème colonne "TotalDepense"

Commande :

## Requêtes n°7

Récupérez tous les joueurs et leurs commandes, même s'ils n'ont pas passé de commande. Dans cet exemple, même si un joueur n'a jamais passé de commande, il sera quand même listé, avec des valeurs `NULL` pour les champs de la table `t\_commande`.

Commande :

## Requêtes n°8

Récupérer toutes les commandes et afficher le pseudo du joueur s’il existe, sinon afficher `NULL` pour le pseudo.

Commande :

## Requêtes n°9

Trouver le nombre total d'armes achetées par chaque joueur (même si ce joueur n'a acheté aucune Arme).

Commande :

## Requêtes n°10

Trouver les joueurs qui ont acheté plus de 3 types d'armes différentes

Commande :