

Club de Escacs

S'ha de crear la BBDD ChessClub, fes servir la comanda:

```
create database ChessClub;
```

Crearem la taula countries amb la comanda:

```
CREATE TABLE countries (id INTEGER PRIMARY KEY, countryName VARCHAR(40));
```

Crearem la taula players amb la comanda:

```
CREATE TABLE players (id INTEGER PRIMARY KEY, dni VARCHAR(20), playerName VARCHAR(40), points int not null, idCountry INTEGER, FOREIGN KEY (idCountry) References countries(id));
```

Donarem els permisos necessaris per connectar-nos a aquesta base de dades amb el nostre usuari. Exemple:

```
GRANT all on ChessClub.* TO 'nuestro_usuario'@'localhost';
```

1. Crearem la classe Player a l'eclipse, que tindrà els atributs:

```
int id;
```

```
String dni;
```

```
String name;
```

```
int points;
```

```
int idPais;
```

2. Implementa la classe Main:

a. Connexió amb la base de dades de ChessClub.

b. Afegir des de l'eclipse a la taula countries els registres:

```
id: 177  countryName: Finland
```

```
id: 241  countryName: Portugal
```

```
id: 352  countryName: United Kingdom
```

```
id: 128  countryName: Spain
```

```
id: 265  countryName: France
```

c. Hi afegirem diverses instàncies de la classe Player (mínim 5) a un ArrayList que anomenarem players.

Inserir tots els objectes de l'ArrayList empleats a la BBDD usant la classe Statement. Recordeu que el codi de país (idCountry) que poseu, ha d'existir a la taula **countries**.

d. Executar una consulta que ens mostri tots els registres que hi ha a la nostra taula utilitzant la classe ResultSetMetadata per obtenir els noms de les columnes.

La sortida serà semblant a això per a cada registre de la bdd:

```
id: = 125, dni = 22222222A, playerName = Sonia, points = 2300, idCountry = 177
```

```
id: = 138, dni = 33333333B, playerName = Alba, points = 47000, idCountry = 302
```

```
id: = 152, dni = 44444444R, playerName = Amaya, points = 7500, idCountry = 128
```

```
id: = 241, dni = 55555555T, playerName = Nando, points = 14000, idCountry = 265
```

```
id: = 312, dni = 66666666S, playerName = Andrea, points = 25000, idCountry = 241
```

e. Seguidament, i sense executar una nova consulta, mostrar el nom dels jugadors que tenen una id més gran que 130 de l'objecte ResultSet obtingut anteriorment.

f. Utilitzar l'ArrayList players per afegir dos nous jugadors que inserirem a la nostra base de dades. Si cal, resetejar l'ArrayList anterior (esborrar el que hi havia abans).
Inserir tots els objectes de tipus Player de l'ArrayList a la BBDD usant la classe PreparedStatement.

g. Utilitzarem la classe PreparedStatement per mostrar tots els jugadors que tinguin més de 10000 punts i siguin de Portugal".

h. Inserir un nou registre en el ResultSet que s'ha utilitzat a l'apartat g) de manera que aquest registre (Player) també quedi inserit a la base de dades.

i. Una altra vegada utilitzant el ResultSet de l'apartat g), modificar tots els jugadors amb més de 10000 punts, i establir els punts = 10000.
Aquesta modificació també s'haurà de reflectir a la base de dades.

PUNTUACIÓ EXERCICI (10 punts)

- a) 0,25 punts
- b) 0,25 punts
- c) 0,75 punts
- d) 0,75 punts
- e) 1,5 punts
- f) 1,5 punts
- g) 1.5 punts
- h) 1,5 punts
- i) 2 punts