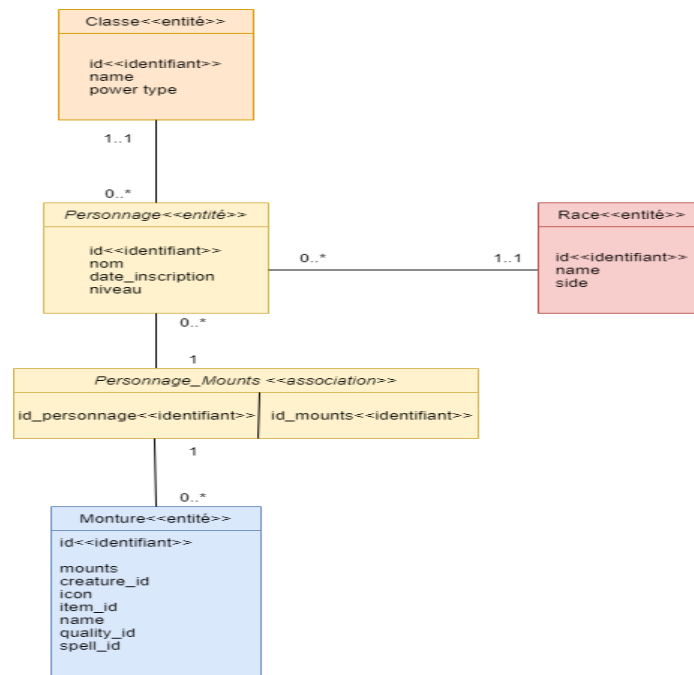


**Partie 1 :**

**1. Proposer une modélisation des données.**



**2/3. Permettre en ajoutant une table et en modifiant la précédente l'ajout des montures.**

Table: personnages\_mounts

La table a été créée. 15:10:59 Requête SQL

```
CREATE TABLE `personnages_mounts` (
  `id_personnages` int(11) NOT NULL,
  `id_mounts` int(11) NOT NULL,
  FOREIGN KEY (`id_personnages`) REFERENCES `personnages` (`id`),
  FOREIGN KEY (`id_mounts`) REFERENCES `mounts` (`mounts_creature_id`)
) ENGINE='InnoDB' COLLATE 'utf8_general_ci';
(0.017 s)
```

Modifier

**4. Attribuer une monture pour Daril, Dunbar et Jaco.**

```
INSERT INTO personnages_mounts(id_personnages,id_mounts) VALUES ('1','-79443'),('2','110708'),('3','126570')
```

Requête exécutée avec succès, 3 lignes modifiées. (0.002 s) Modifier

```
INSERT INTO personnages_mounts(id_personnages,id_mounts)
VALUES ('1','-79443'),('2','110708'),('3','126570');
```

## 5. Attribuer plusieurs montures à Sperpinette et Saperlipopette.

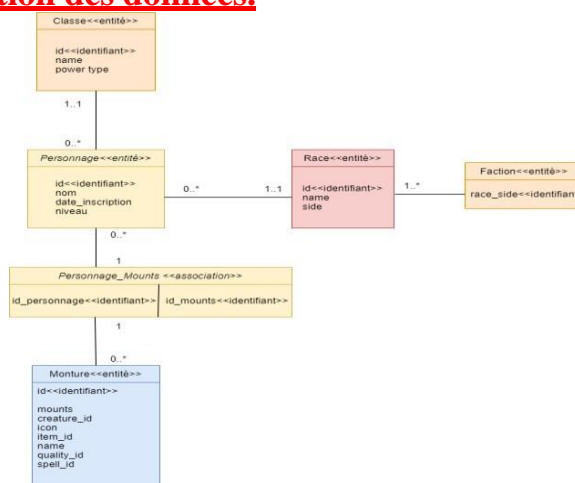
```
INSERT INTO personnages_mounts
VALUES ('5', '-75585'), ('5', '14336'), ('5', '15714'), ('7', '34556'), ('7', '47651'), ('7', '64716')
```

Requête exécutée avec succès, 6 lignes modifiées. (0.005 s) [Modifier](#)

```
INSERT INTO personnages_mounts
VALUES ('5', '-75585'), ('5', '14336'), ('5', '15714'), ('7', '34556'), ('7', '47651'), ('7', '64716');
```

## Partie 2 :

### 1. Proposer une modélisation des données.



### 2. Réaliser la table faction. On enregistrera son script dans un fichier SQL avec Sublime Text par exemple.

La table a été créée. 15:29:16 Requête SQL

```
CREATE TABLE `faction` (
  `races_side` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE='InnoDB';
(0.014 s)
```

[Modifier](#)

### 3. Insérer les données de la table.

```
INSERT INTO faction VALUES ('alliance'), ('horde')
```

Requête exécutée avec succès, 2 lignes modifiées. (0.005 s) [Modifier](#)

```
INSERT INTO faction VALUES ('alliance'), ('horde');
```

#### 4. Modifier la table Race avec les bonnes données.

```
ALTER TABLE races DROP races_side
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.016 s) [Modifier](#)

```
ALTER TABLE races DROP races_side;
```

```
UPDATE races SET races_id = 1, races_name = 'Humain', faction_id = 1 WHERE races_id = 1
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.000 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 2, races_name = 'Orc', faction_id = 2 WHERE races_id = 2
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 3, races_name = 'Nain', faction_id = 1 WHERE races_id = 3
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 4, races_name = 'Elfe de la nuit', faction_id = 1 WHERE races_id = 4
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 5, races_name = 'Mort-vivant', faction_id = 2 WHERE races_id = 5
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 6, races_name = 'Tauren', faction_id = 2 WHERE races_id = 6
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 7, races_name = 'Gnome', faction_id = 1 WHERE races_id = 7
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 8, races_name = 'Troll', faction_id = 2 WHERE races_id = 8
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 9, races_name = 'Gobelin', faction_id = 2 WHERE races_id = 9
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 10, races_name = 'Elfe de sang', faction_id = 2 WHERE races_id = 10
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

```
UPDATE races SET races_id = 11, races_name = 'Prêtre', faction_id = 1 WHERE races_id = 11
```

Requête exécutée avec succès, 1 ligne modifiée. (0.001 s) [Modifier](#)

#### 5. Ajouter la contrainte d'intégrité référentielle.

##### Clés étrangères

Source	Cible	ON DELETE	ON UPDATE	
<b><i>faction_id</i></b>	faction( <i>faction_id</i> )	RESTRICT	RESTRICT	<a href="#">Modifier</a>

[Ajouter une clé étrangère](#)

#### 6. Supprimer une faction pour vérifier la contrainte.

Cannot delete or update a parent row: a foreign key constraint fails  
(`warcraft`.`races`, CONSTRAINT `races\_ibfk\_1` FOREIGN KEY (`faction\_id`) REFERENCES `faction` (`faction\_id`)) 12:01:04 [Requête SQL](#)

## 7. Ajouter les nouvelles races.

```
INSERT INTO races (races_id, races_name, faction_id) VALUES
(12,"Draeneï",2),
(22,"Worgen",2),
(24,"Pandaren",3),
(25,"Pandaren",2),
(26,"Pandaren",1),
(27,"Sacrenuit",1),
(28,"Tauren de Haut-Roc",1),
(29,"Elfe du Vide",2),
(30,"Draeneï sancteforge",2)
```

Requête exécutée avec succès, 9 lignes modifiées. (0.004 s) [Modifier](#)

## 8. Modifier le niveau de Daril par 100.

L'élément a été modifié. 12:22:11 [Requête SQL](#)

```
UPDATE `personnages` SET
`id` = '1',
`nom` = 'Daril',
`date_inscription` = '2019-02-20',
`niveau` = '100',
`classes_id` = '2',
`mounts_creature_id` = NULL
WHERE `id` = '1';
(0.001 s)
```

[Modifier](#)

## 9. Supprimer Dunbar.

```
SET GLOBAL FOREIGN_KEY_CHECKS=0
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.000 s) [Modifier](#)

```
DELETE FROM personnages WHERE ((id=3))
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.000 s) [Modifier](#)

```
SET GLOBAL FOREIGN_KEY_CHECKS=1
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.000 s) [Modifier](#)

## 10. Ajouter les nouvelles classes

```
INSERT INTO classes VALUES
(6,"Chevalier de la mort","runic-power",5),
(12,"Chasseur de démons","fury",2)
```

Requête exécutée avec succès, 2 lignes modifiées. (0.001 s) [Modifier](#)

## Partie 3 :

1. Proposer une modélisation des données.
2. Intégrer les données de la table members en gardant les mêmes champs

```
CREATE TABLE `members` (  
  `members_character_race` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_description` varchar(178) DEFAULT NULL,  
  `members_character_name` varchar(17) DEFAULT NULL,  
  `members_character_achievement_points` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_role` varchar(7) DEFAULT NULL,  
  `members_character_realm` varchar(5) DEFAULT NULL,  
  `members_character_guild_realm` varchar(5) DEFAULT NULL,  
  `members_rank` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_battlegroup` varchar(6) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_order` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_name` varchar(20) DEFAULT NULL,  
  `members_character_gender` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_class` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_icon` varchar(34) DEFAULT NULL,  
  `members_character_spec_background_image` varchar(22) DEFAULT NULL,  
  `members_character_level` int(11) DEFAULT NULL,  
  `members_character_guild` varchar(13) DEFAULT NULL,  
  `members_ch...
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.017 s)

```
INSERT INTO `members` (`members_character_race`, `members_character_spec_description`,  
(10, 'Invoque la puissance de la Lumière pour protéger et soigner.', 'Bàllôu',  
(8, 'Une maîtresse de la magie de l'Ombre qui se spécialise dans les drains et les
```

Requête exécutée avec succès, 510 lignes modifiées. (0.016 s)

3. Ajouter une clef primaire auto incrémentée.

```
ALTER TABLE members ADD members_id int NOT NULL AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY FIRST
```

Requête exécutée avec succès, 0 ligne modifiée. (0.053 s) [Modifier](#)

4. Ajouter les clefs étrangères nécessaires.

```
ALTER TABLE members ADD FOREIGN KEY (members_character_race) REFERENCES races (races_id)
```

Requête exécutée avec succès, 510 lignes modifiées. (0.055 s) [Modifier](#)

```
ALTER TABLE members ADD FOREIGN KEY (members_character_class) REFERENCES classes (classes_id)
```

Requête exécutée avec succès, 510 lignes modifiées. (0.060 s) [Modifier](#)

5. Réaliser un dump de la base.

Sur gitlab

