1. Eksempler på SQL-statements

Med world databasen:

```
select Language, IsOfficial, Percentage
from countrylanguage, country
where country.Code=countrylanguage.CountryCode and CountryCode='DNK'
order by Percentage DESC;
```

Dette statement viser navn, om den er officiel samt procentdel på alle sprog der har countrycode='DNK'. Nemmere sagt er det de sprog der tales i Danmark ifølge world databasen. Den er sorteret så den viser den højeste procentdel øverst og derefter går nedad:

	₽ Language \$	<pre> IsOfficial</pre>	₽ Percentage ‡
1	Danish	T	93.5
2	Turkish	F	0.8
3	Arabic	F	0.7
4	German	F	0.5
5	English	F	0.3
6	Norwegian	F	0.3
7	Swedish	F	0.3

Med classicmodels databasen:

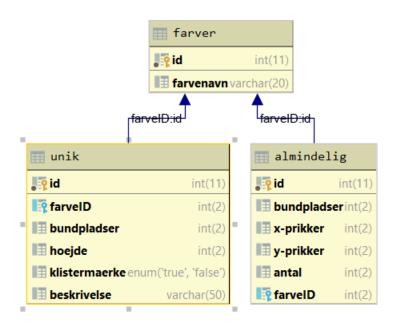
```
select firstName, lastName, jobTitle as employedAs
from employees
where firstName like 'L%'
order by firstName;
```

Dette statement viser fornavn, efternavn og job titel på alle ansatte i classicmodels databasen som har et fornavn der starter med L. Der er sorteret i alfabetisk rækkefølge i henhold til fornavnet og jobtitlen vises som 'employedAs'.

	firstName \$	lastName ‡	employedAs \$
1	Larry	Bott	Sales Rep
2	Leslie	Jennings	Sales Rep
3	Leslie	Thompson	Sales Rep
4	Loui	Bondur	Sales Rep

2. Egne databaser

Legodatabasen:



Almindelig tabellen:

	id ≎	bundpladser 🛊	x-prikker ‡	y-prikker \$	i antal ¢	📭 farveID 🛊
1	1	8	4	2	2	1
2	2	8	4	2	4	2
3	3	8	4	2	4	3
4	4	8	4	2	2	4
5	5	8	4	2	1	5
6	6	4	2	2	2	1
7	7	4	2	2	2	2
8	8	4	2	2	2	1
9	9	4	2	2	2	3
10	10	4	2	2	1	1
11	11	16	8	2	1	5
12	12	4	2	2	2	4

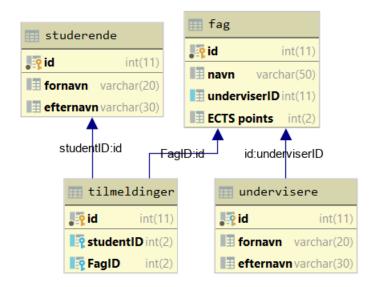
Unik tabellen:

	id ≎	farveID 🛊	⊫ bundpladser ‡	hoejde ‡	klistermaerke \$	p beskrivelse	\$
1	1	3	8	2	false	Har curver i bund og top	
2	2	5	4	2	true	Har ansigt og ligner fronten af et tog	
3	3	6	4	6	false	Har udhuling til brug som skab	
4	4	7	8	2	false	Almindelig klods med dobbel hoejde	
5	5	4	4	1	false	Kasse der skal bruges med skab	
6	6	5	2	2	true	Klistermaerke er saks og plaster	
7	7	4	2	2	true	Klistermaerke er boeger	
8	8	4	4	2	false	Den har curver der giver oval form	
9	9	1	0	0	false	Plade til at placere klodser paa	

Farve tabellen:



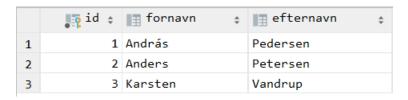
Zealand databasen:



Studerende tabellen:



Underviser tabellen:



Fag tabellen:

	🃭 id 🛊	navn \$	underviserID 🛊	ECTS points \$
1	1	Programmering	1	<null></null>
2	2	Systemudvikling	2	<null></null>
3	3	Virksomhed	3	<null></null>

Tilmeldinger tabellen:

	id ¢	📑 studentID 🛊	FagID 🛊
1	1	1	1
2	2	1	2
3	3	1	3
4	4	2	1
5	5	2	2
6	6	2	3
7	7	3	1
8	8	3	2
9	9	3	3

Mobile Pay databasen:



Bruger tabellen:

	🃭 id 🛊	fornavn ‡	efternavn 🛊	iii by ≎	postnummer :	i≣ vej	husnummer ‡	telefonnummer :	kortnummer 🛊	registreret_navn :
1	1	Hans	Hansen	Springfield	5098	Strædet	6969	7777777	11111111111111111	Hans Hansen
2	2	Jens	Jensen	København	2100	Abildgaardsgade	15	44781122	5600200187671234	Jens Jensen

Aktiviteter tabellen:

	🣭 id 🛊	≣ time	∥≣ date	sender 🛊	modtager 🛊	⊪≣ beløb ‡
1	1	22:00:00	2019-11-01	1	88888888	200.25
2	2	10:22:43	2019-11-04	1	56774545	100.5
3	3	06:00:30	2019-11-04	1	44456670	1000
4	4	08:55:00	2019-11-02	2	44456670	2000

3. Modificeret udgave af CitiesAndLanguages

Som kan ses fra repositoriet, så er der lavet en modificeret udgave af CitiesAndLanguages.

4. Database som datamatiker

Man kan f.eks. bruge databaser til forskellige login services, hvor man der skal lære at bruge de rigtige protokoller således at brugernes data kan bevares sikkert og kan gøres hemmelige for udvikleren.

Et andet sted databaser kunne bruges er i spil, f.eks. RPG spil, hvor mange forskellige monster med mange forskellige attributter kan eksistere.

Med databaser er det nemt at sorterer og derfor kunne man også bruge dem i programmer der skal gøre det lettere for brugen at få overblik i specifikke emner f.eks. en database med bygningsmaterialer og deres massefylde samt andre unikke egenskaber.

Et andet vigtigt sted for databaser er banker og betalingsservices. De har med meget værdifuldt data at gøre så alt skal være i orden. Her skal alle transaktioner lageres og i alle transaktioner skal samtlige forskellige data indgå således at alt lovgivning kan følges.