

LD1 – 3 dalis: SQL užklausa „Kietas riešutas“ žaidimo duomenims su MS Access

Kiekvienam studentui yra priskirta viena iš žemiau pateiktų 26 sąlygų. Gaunant korektišką rezultatą su vienu žaidimo numeriu, jį pakeitus į kitą labai nesunkiai gausime ir rezultatą ne vien tik savo komandos „lygoje“ (žaidime). **Sukūrus SQL užklausa pagal priskirtą sąlygą, sukuriame papildomą SQL užklausa savarankiškai.** Svarbu, kad papildoma užklausa nesutaptų su išvardintomis ir būtų logiška, t.y. suprastumėte, ką ji parodo.

1. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių pirmų imituojamų finansinių metų Kapitalo ir rezervų reikšmės yra maksimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
2. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių finansinių metų Kapitalo ir rezervų reikšmės yra minimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
3. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) visų finansinių metų kapitalo ir rezervų vidurkį.
4. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurios suminė visų finansinių metų išlaidų reklamai reikšmė yra maksimali. Kokią išvadą galite padaryti?
5. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių suminė visų finansinių metų išlaidų reklamai reikšmė yra minimali. Kokią išvadą galite padaryti?
6. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo visų finansinių metų išlaidų reklamai vidurkį kiekvienai įmonei.
7. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių metų pirmojo gaminio Kaitra-150 išlaidų reklamai vidurkį.
8. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 išlaidų reklamai vidurkį.
9. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų pirmojo gaminio Kaitra-150 kainos vidurkį.
10. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų pirmojo gaminio Kaitra-150 kainos vidurkį.
11. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kainos vidurkį.
12. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kainos vidurkį.
13. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kredito klientams dienų vidurkį.
14. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kredito klientams dienų vidurkį.
15. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kredito klientams dienų vidurkį.
16. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 kredito klientams dienų vidurkį.
17. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų pirmojo gaminio Kaitra-150 gamybos savikainos vidurkį.
18. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų pirmojo gaminio Kaitra-150 gamybos savikainos vidurkį.
19. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo pirmų finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 gamybos savikainos vidurkį.
20. Surasti imituojamose rinkose (žaidimuose) (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >) dalyvavusių įmonių kiekvieno žaidimo paskutinių finansinių metų antrojo gaminio Kaitra-200 gamybos savikainos vidurkį.
21. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų finansinių metų gaminio Kaitra-150 gamybos savikainos reikšmės yra maksimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
22. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų finansinių metų gaminio Kaitra-200 gamybos savikainos reikšmės yra maksimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
23. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų finansinių metų gaminio Kaitra-150 pilnosios savikainos reikšmės yra maksimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
24. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų finansinių metų gaminio Kaitra-200 pilnosios savikainos reikšmės yra maksimalios. Kokią išvadą galite padaryti?
25. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų paskutinių finansinių metų gaminio Kaitra-150 pilnosios ir gamybos savikainų reikšmių skirtumas yra maksimalus. Kokią išvadą galite padaryti?
26. Išrinkti po vieną įmonę kiekvienoje iš imituojamų rinkų (< žaidimų nr. ieškokite Moodle >), kurių paskutinių imituojamų paskutinių finansinių metų gaminio Kaitra-200 pilnosios ir gamybos savikainų reikšmių skirtumas yra maksimalus. Kokią išvadą galite padaryti?