

Les bases des requêtes de sélection

1°) SELECT | FROM | AS

- Afficher tous les personnages

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
2	leWar	ptitWar	8	3	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1
4	headhunter	HH	10	6	2
5	larcher	NULL	5	5	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2
7	roguiBalbao	elBoxor	10	10	3

7 rows in set (0.00 sec)

- Afficher la liste des armes

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
3	HachedeGlace	7	35	1
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2
6	Arc des anges	9	30	2
7	Excalibur	10	65	3
8	Arbalete givrante	4	15	4
9	Dague de voleur	2	7	6
10	Dage de contrebandier	6	14	6

10 rows in set (0.00 sec)

- Afficher seulement le nom et le « level » minimum de toutes les armes

Résultat :

nom	levelMin
HacheDuLyon	1
HacheDeFeu	3
HachedeGlace	7
Arc en bois	1
Arc en bois debene	5
Arc des anges	9
Excalibur	10
Arbalete givrante	4
Dague de voleur	2
Dage de contrebandier	6

10 rows in set (0.00 sec)

- Afficher le nom, le surnom et le « level » de tous les personnages

Résultat :

nom	surnom	level
wawaf	BestWarrior	10
leWar	ptitWar	8
guerrierDu09	baba	10
headhunter	HH	10
larcher	NULL	5
lartificier	lartificier	7
roguiBalbao	elBoxor	10

7 rows in set (0.00 sec)

- Afficher le nom et le niveau de tous les personnages en modifiant les titres des colonnes en « Pseudo » et « Niveau »

Résultat :

Pseudo	Niveau
wawaf	10
leWar	8
guerrierDu09	10
headhunter	10
larcher	5
lartificier	7
roguiBalbao	10

7 rows in set (0.00 sec)

- Afficher le type des armes en renommant le type en « Type d'armes du jeu »

Résultat :

Type armes du jeu
Hache
Arc
Epee
Arbalete
Masse
Dague

6 rows in set (0.00 sec)

2°) Les calculs, fonction COUNT – SUM – AVG – MIN – MAX

- Récupérer le nombre d'armes existantes

Résultat :

```
+-----+
| Nombre d'armes |
+-----+
|           10 |
+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

- Afficher le nombre de personnage du jeu (attention au de nom de colonne)

Résultat :

```
+-----+
| Nombre de personnage |
+-----+
|              7 |
+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

- Récupérer la moyenne des niveaux des personnages du jeu

Résultat :

```
+-----+
| Moyenne de niveau |
+-----+
|          8.5714 |
+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

- Récupérer la somme des points de force, d'agilité et d'intelligence de toutes les classes

Résultat :

```
+-----+-----+-----+
| Points de force | Points d'agilité | Points d'intel du jeu |
+-----+-----+-----+
|           13 |           11 |           9 |
+-----+-----+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

- Récupérer le « level » minimum et maximum des armes du jeu

Résultat :

```
+-----+-----+
| MIN(levelMin) | MAX(levelMin) |
+-----+-----+
|           1 |           10 |
+-----+-----+
1 row in set (0.00 sec)
```

- Additionner le nombre de points de caractéristique de toutes les classes

Résultat :

```
+-----+-----+
| nom      | NB points de caractéristique |
+-----+-----+
| Guerrier |           10 |
| Archer   |           11 |
| Voleur   |           12 |
+-----+-----+
3 rows in set (0.00 sec)
```

3°) Les fonctions sur les chaînes de caractères : CONCAT – SUBSTRING – LEFT

- Afficher le nom et le surnom des personnages dans une seule colonne (concaténation)

Résultat :

```
+-----+
| Personnage |
+-----+
| wawafBestWarrior |
| leWarptitWar |
| guerrierDu09baba |
| headhunterHH |
| NULL |
| lartificierlartificier |
| roguiBalbaoelBoxor |
+-----+
7 rows in set (0.00 sec)
```

- Afficher le nom des classes avec les points de caractéristique dans une seule colonne

Résultat :

```
+-----+
| Classe |
+-----+
| Guerrier-F : 6-A : 2-I : 2 |
| Archer-F : 3-A : 5-I : 3 |
| Voleur-F : 4-A : 4-I : 4 |
+-----+
3 rows in set (0.00 sec)
```

- Afficher les 6 premières lettres des noms des personnages

Résultat :

```
+-----+
| substring(nom,1,6) |
+-----+
| wawaf |
| leWar |
| guerri |
| headhu |
| larche |
| lartif |
| roguiB |
+-----+
7 rows in set (0.00 sec)
```

- Afficher 5 premières lettres du nom des classes concaténées au 20 premières lettres de la description

Résultat :

```
+-----+
| Classe |
+-----+
| Guerr-Classe de CaC, avec |
| Arche-Classe à distance ma |
| Voleu-Classe furtive, équi |
+-----+
3 rows in set (0.00 sec)
```

Manipulation de « string »

Il existe d'autres fonctions de manipulation de chaînes de caractères :

- LENGTH () : Retourne la taille d'une chaîne de caractères
- REPLACE () : Permet de remplacer une chaîne par une autre dans une colonne
- LEFT () / RIGHT () : LEFT est équivalent à ce que nous avons fait avec SUBSTRING, RIGHT est l'inverse : récupère un nombre x de caractère depuis la fin
- REVERSE() : Permet de retourner une chaîne de caractère : toto → otot

4°) Filtrer les données avec le mot clef WHERE

- Récupérer toutes les armes dont le « level » minimum est de 5

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
3	HachedeGlace	7	35	1
6	Arc des anges	9	30	2
7	Excalibur	10	65	3
10	Dage de contrebandier	6	14	6

4 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer toutes les armes ayant un nombre de dégâts inférieur à 25

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2
8	Arbalete givrante	4	15	4
9	Dague de voleur	2	7	6
10	Dage de contrebandier	6	14	6

7 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer tous les personnages ayant le « level » 10 et n'affiche que leur nom et leur surnom

Résultat :

nom	surnom
wawaf	BestWarrior
guerrierDu09	baba
headhunter	HH
roguiBalbao	elBoxor

4 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer toutes les armes à distance

Résultat :

idTypeArme	libelle	estDistance
2	Arc	1
4	Arbalete	1

2 rows in set (0.00 sec)

5°) Les opérateurs AND – OR – BETWEEN

- Récupérer toutes les armes ayant un « level » minimum compris entre 4 et 8(inclus)

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
3	HachedeGlace	7	35	1
5	Arc en bois debene	5	15	2
8	Arbalete givrante	4	15	4
10	Dage de contrebandier	6	14	6

4 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer tous les personnages ayant un identifiant inférieur à 3 et un « level » égal à 10

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1

2 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer toutes les armes ayant un « level » minimum inférieur à 4 ou supérieur à 8 (inclus)

Résultat :

nom	levelMin
HacheDuLyon	1
HacheDeFeu	3
HachedeGlace	7
Arc en bois	1
Arc des anges	9
Excalibur	10
Dague de voleur	2

7 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les armes 1,2 et toutes les armes ayant un nombre de dégâts supérieur à 30

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
3	HachedeGlace	7	35	1
6	Arc des anges	9	30	2
7	Excalibur	10	65	3

5 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer l'arme 1 et l'arme 2 et les armes ayant un nombre de dégâts compris entre 25 et 40

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
3	HachedeGlace	7	35	1
6	Arc des anges	9	30	2

4 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les personnages ayant un « level » différent de 8 et un « level » supérieur à 7 ou ayant un « level » inférieur à 6

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1
4	headhunter	HH	10	6	2
5	larcher	NULL	5	5	2
7	roguiBalbao	elBoxor	10	10	3

5 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer le nombre de personnage qui n'ont pas le « level » 10

Résultat :

NB Perso <10
3

1 row in set (0.00 sec)

- Récupérer la moyenne des dégâts des armes ayant un « level » compris entre 3 et 7

Résultat :

Moyenne degat
19.8000

1 row in set (0.00 sec)

6°) LIKE – IN LIMIT – OFFSET – IS NULL

- Récupérer les personnages qui ont un nom commençant par la lettre « l »

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
2	leWar	ptitWar	8	3	1
5	larcher	NULL	5	5	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2

3 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les personnages qui ont un nom commençant par la lettre « l » et se termine par « er »

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
5	larcher	NULL	5	5	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2

2 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les armes contenant le mot « bois »

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2

2 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les armes commençant par A et ayant en troisième lettre B

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
8	Arbalete givrante	4	15	4

1 row in set (0.00 sec)

- Récupérer les armes ayant comme identifiant 1,2,4,5,7

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2
7	Excalibur	10	65	3

5 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les personnages ayant l'identifiant 2,3,4 et 6 et qui ont un « level » 10

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
3	guerrierDu09	baba	10	2	1
4	headhunter	HH	10	6	2

2 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les personnages ayant un surnom

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
2	leWar	ptitWar	8	3	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1
4	headhunter	HH	10	6	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2
7	roguiBalbao	elBoxor	10	10	3

6 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer le personnage n'ayant pas de surnom

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
5	larcher	NULL	5	5	2

1 row in set (0.00 sec)

- Récupérer les 3 premières lignes de personnages

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
2	leWar	ptitWar	8	3	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1

3 rows in set (0.00 sec)

- Récupérer les lignes 4 et 5 de la table « personnage »

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
4	headhunter	HH	10	6	2
5	larcher	NULL	5	5	2

2 rows in set (0.00 sec)