

# DDL+DML šachy 03

---

Pomocí jazyka SQL rozšiřte model databáze o tabulku zaznamenávající výměnu pěšce. Dále pomocí jazyka SQL vložte data do tabulek a nakonec vytvořte uloženou proceduru.

## Část 1 – rozšíření struktury

Výsledkem je skript s příkazy jazyka SQL v dialektu MS SQL, který vytvoří všechny tabulky (se sloupci) a cizími klíči. Primární klíč většiny tabulek bude „auto increment“. Pouze tabulky, které implementují dědičnost (z OOP) budou mít primární klíč bez „auto incrementu“.

## Část 2 – vložení dat do tabulek

Výsledkem je skrip s příkazy jazyka SQL.

Přidejte do každé z následujících tabulek záznamy:

1. BotEngine – Stockfish
2. Bot – Alice, Bob
3. User - Magnus Carlsen, Garri Kasparov
4. Games – Chess
5. ChessGameModes – Classic, Blitz, Rapid
6. MatchResults – 1-0, 0-1,  $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$

## Část 3 – uložená procedura

Výsledkem je skrip s příkazy jazyka SQL.

Vytvořte proceduru:

- CreateUser(firstName, lastName, nickname, email, password, rating, out userId)
  - založí uživatele a doplní data do všech souvisejících tabulek

## Část 4 – bonusový úkol, za správné splnění je další známka

- GenerateUsers(userCount)
  - vygeneruje nové uživatele v počtu odpovídajícímu hodnotě userCount
  - řetězce mohou být náhodné
  - rating bude náhodný s hodnotou od 400 do 600

Úkol využívá tabulek z minulého úkolu.

## Nápověda

### SQL Server

Školní SQL server

IP: 10.10.10.160

Login: student

Heslo: Educat\*on

DB: ds\_population

Client

HeidiSQL (free, portable)

DBeaver (free, portable)

MS SQL Management Studio (free)

