**LIST**

Za górami, za lasami żył sobie Bjorn. Pewnego zimnego ranka obudziło go stukanie w okno. Po paru chwilach, gdy w końcu udało mu się otworzyć oczy, zobaczył Drozda z liścikiem w dziobie. Wystraszył się, że to kolejne pismo od komornika. Po otwarciu koperty zobaczył to … „Przyjeżdżam za 6 tygodni, mam nadzieje, że przygotujesz dla mnie cos dobrego… - TEŚCIOWA.”

**Zadanie 1**

1. Stwórz tabelę postac z następującymi polami:

a. id\_postaci kl. główny, liczba samozwiększająca się

b. nazwa - ciąg znaków max 40

c. rodzaj - typ wyliczeniowy (wiking, ptak, kobieta)

d. data\_ur - typ daty

e. wiek - liczba nieujemna.

Use database;

describe tabela; Wyświetla strukturę tabeli.

Show tables; wyświetla tabele

Show databases; wyświetla bazy danych

Rozwiązanie.

create table postac (id\_postaci int auto\_increment, nazwa varchar(40), rodzaj enum('wiking','ptak','kobieta'), data\_ur date, wiek tinyint, primary key (id\_postaci));

lub

create table postac (id\_postaci int auto\_increment, nazwa varchar(40), rodzaj enum('wiking','ptak','kobieta'), data\_ur date, wiek int, primary key (id\_postaci), check(wiek>0 ));

2. Do tabeli postac dodaj rekordy, gdzie kolumna nazwa to Bjorn, Drozd, Tesciowa (w pozostałe pola wpisz w miarę sensowne dane) .

insert into postac(nazwa,rodzaj,data\_ur,wiek) values ('Bjorn','wiking',null,24),('Drozd','ptak',null,34),('Tesciowa','kobieta',null,null);

update postac set data\_ur=19881112 where nazwa="Drozd" ;

3. Zmodyfikuj wiek teściowej na 80 lat.

update postac set data\_ur= 19421112 where nazwa="Drozd" ;

update postac set wiek=80 where nazwa="Tesciowa" ;

**PANIKA**

Bjorn ze strachu przed swoja teściową zaczął pakować wszystkie potrzebne i niepotrzebne rzeczy. Zastanawiał się długo, gdzie mógłby się przed nią schować. W końcu przyleciał drozd radząc, by wiał gdzie pieprz rośnie.

**Zadanie 2**

1. Stwórz tabelę walizka:

a. id\_walizki - liczba samozwiększająca się, klucz główny

b. pojemnosc - liczba nieujemna

c. kolor - typ wyliczeniowy (różowy, czerwony, tęczowy, żółty)

d. id\_wlasciciela - klucz obcy odwołujący się do tabeli postać, ustawione kaskadowe usuwanie.

create table walizka (id\_walizki int auto\_increment,pojemnosc int,kolor enum('różowy','czerwony','tęczowy','żółty'),id\_wlasciciela int,primary key(id\_walizki),foreign key(id\_wlasciciela) references postac(id\_postaci), check (pojemnosc>0));

2. Dodaj do pola kolor wartość domyślną – różowy.

alter table walizka alter kolor Set default 'różowy';

3. Dodaj jedną walizkę dla Bjorna i jedną walizkę dla teściowej.

insert into walizka (pojemnosc,id\_wlasciciela) values (30,7);

insert into walizka (pojemnosc,kolor,id\_wlasciciela) values (50,'czerwony',5);

**NIESPODZIANKA**

Bjorn postanowił zostawić małą niespodziankę swojej teściowej. Wiedział, że ta nie wytrzymałaby bez zaglądania do spiżarni, gdzie trzymał jej ukochany bigos, dlatego do każdego słoika dodał po kilka papryczek chili. W taki sposób teściowa posiadła umiejętność ziania ogniem.

**Zadanie 3**

1. Stwórz tabelę izba z polami:

a. adres\_budynku - część klucza głównego

b. nazwa\_izby - część klucza głównego

c. metraz - liczba nieujemna

d. wlasciciel - klucz obcy do tabeli postać, ustaw null w razie usunięcia.

create table izba (adres\_budynku varchar(40) , nazwa\_izby varchar(40),metraz int,wlasciciel int ,primary key(adres\_budynku,nazwa\_izby),foreign key (wlasciciel) references postac (id\_postaci),check (metraz>-1) );

2. Za pomocą oddzielnego polecenia dodaj pole kolor izby po polu metraż. Ustaw domyślny kolor na czarny.

alter table izba add column kolor\_izby enum('biały','czarny','zielony') after metraz;

alter table izba alter column kolor\_izby set default 'czarny';

or

alter table izba add column kolor\_izby enum('biały','czarny','zielony') default 'czarny' after metraz;

3. Stwórz izbę spiżarnia.

insert into izba values ('akacjowa 12','spiżarnia',12,'czarny',5);

**KOSZMAR**

Po długim marszu Bjorn i Drozd, postanowili uciąć sobie drzemkę pod drzewem. Przyśnił mu się dzień, w którym niespodziewanie odwiedziła go teściowa. Z hukiem wpadła do chatki, domagając się obiadku. Wyczyściła mu z bigosu całą spiżarnię, a Bjorn tylko biegał z garem, żeby dać jej dokładkę. Niestety, niechcący albo chcący wpadł mu do kotła czosnek. Staruszka zaczęła się dusić, bo okazało się, że jest na niego uczulona. Po przebudzeniu olśniło Bjorna i udał się na pobliskie pole z czosnkiem, aby w razie czego mieć coś do obrony.

**Zadanie 4**

1. Stwórz tabelę przetwory z polami:

a. id\_przetworu - klucz główny

b. rok\_produkcji - typ roku, domyślnie 1654

c. id\_wykonawcy - klucz obcy do tabeli postać

d. zawartosc - ciąg znaków

e. dodatek - ciąg znaków - domyślnie papryczka chilli

f. id\_konsumenta - klucz obcy do tabeli postać

create table przetwory(id\_przetworu int,rok\_produkcji int default 1654 ,id\_wykonawcy int,zawartosc text,dodatek text default 'papryczka chilli' ,id\_konsumenta int,primary key (id\_przetworu),foreign key(id\_wykonawcy) references postac (id\_postaci), foreign key(id\_konsumenta) references postac(id\_postaci) );

2. Wstaw bigos z papryczką chilli do tabeli przetwory.

insert into przetwory (id\_przetworu,id\_wykonawcy,zawartosc,id\_konsumenta) values (1,5,"bigos",7);

**UCIECZKA**

W celu zebrania załogi na swój statek, Bjorn chodził od chatki do chatki prosić innych ludzi, aby zgodzili się na wspólną ucieczkę. Mało kto chciał otworzyć mu drzwi, bo bali się, że Teściowa, która jest postrachem nie tylko Bjorna, ale też całej wioski – wcześniej przyjechała. Jednak przyjemny odgłos ćwierkania Drozda pozwolił im uwierzyć, że to nie to, o czym myślą. Po wysłuchaniu próśb biednego wikinga, zgodzili się towarzyszyć mu w wyprawie. Wszyscy razem udali się do portu, gdzie zaczęli wspólną przygodę

**Zadanie 5**

1. Wstaw 5 wikingów do tabeli postaci.

insert into postac values(1,'Gnojn','wiking',19000105,122);

insert into postac values(2,'Krojn','wiking',19550105,67),(3,'Drojn','wiking',18000105,222),(4,'Rozdojrn','wiking',19400220,82),(8,'Grajdorn','wiking',18400220,164);

2. Stwórz tabelę statek z polami:

a. nazwa statku - klucz główny

b. rodzaj statku - typ wyliczeniowy

c. data wodowania - typ daty

d. max\_ladownosc - liczba dodatnia

create table statek(nazwa\_statku varchar(40),rodzaj\_statku enum('maly','sredni','duzy'),data\_wodowania date,max\_ladownosc int,primary key (nazwa\_statku),check (max\_ladownosc>-1));

3. Dodaj dwa statki do tabeli.

insert into statek values('pogromca tesciowej','duzy',20220316,2000),('bjornolap','maly',20200315,500);

4. Dodaj pola do tabeli postac:

a. funkcja - ciąg znaków.

alter table postac add column funkcja text;

5. Zmień funkcję u Bjorna na kapitan.

update postac set funkcja='Kapitan' where nazwa='Bjorn';

6. Dodaj klucz obcy w tabeli postać odwołujący się do statku.

alter table `postac` add foreign key(nazwa\_statku) references `statek`(nazwa\_statku);

7. Powsadzaj wikingów oraz drozda na statki.

update postac set nazwa\_statku='pogromca tesciowej' where nazwa!='Tesciowa' ;

8. Usuń izbę spiżarnia z tabeli izba.

delete from izba where nazwa\_izby='spiżarnia';

9. Usuń tabelę izba.

drop table izba;