**CICHA WODA**

Po wielu tygodniach bujania się po morzu w wielkim skwarze bez najmniejszego podmuchu wiatru, który muskałby ich brody, zorientowali się, że kończą im się zapasy wody, a co najgorsze, od tygodnia nie mieli w ustach czegoś mocniejszego. Wikingowie, jako naród żyjący wśród śniegu nie są przyzwyczajeni do słońca, dlatego też strasznie cierpieli w upale i zaczęli coś majaczyć.

**Zadanie 1**

1. uśmierć dwóch najstarszych wikingów, ale to nie może być Bjorn (DELETE z WHERE)

Select nazwa, rodzaj, wiek from postac where rodzaj='wiking' and nazwa!='Bjorn' order by wiek DESC Limit 2 ;

Delete from postac where rodzaj='wiking' and nazwa!='Bjorn' order by wiek DESC limit 2;

1. usuń klucz główny z tabeli postac - może być potrzebnych kilka komend (np. odłączenie kluczy obcych)

describe postac;

set foreign\_key\_checks=0;

alter table postac modify column id\_postaci int;

ALTER TABLE postac DROP PRIMARY KEY;

set foreign\_key\_checks=1;

**SYRENKA**

Następnego ranka na horyzoncie ujrzeli skałę, a na niej postać kobiety. Wszyscy co do jednego chwycili za wiosła i zaczęli gnać w jej stronę. Gdy podpłynęli trochę bliżej zobaczyli, że to piękna syrena, kusząca ich swoim głosem. Wikingowie nie mogąc oprzeć się tej niewiaście, siedzieli oparci o burtę z jęzorami na wierzchu i śliną cieknącą po brodzie. Drozd przyglądał się im z góry dłuższa chwilę, po czym rzekł: „Księga Wikingów mówi jasno: Kto się w syrenie zakocha, temu morze strzeli focha!”, lecz nikt go nie słuchał, więc odwrócił się do nich ogonem i odleciał.

**Zadanie 2**

1. do tabeli postać dodaj pole pesel składające się z 11 znaków i ustaw to pole na klucz główny

alter table postac add column pesel varchar (11) not null first ;

alter table postac add primary key (pesel);

1. w tabeli postać zmień pole rodzaj, tak, aby możliwe było dodanie syreny

alter table postac modify column rodzaj enum('wiking','ptak','kobieta','syrena');

1. wstaw do tabeli syrenę o nazwie Gertruda Nieszczera

insert into postac values (00229312329,'Gertruda Nieszczera','syrena',20000122,22,null,null);

**PRZECHYŁY**

Wszyscy jeszcze oszołomieni widokiem syreny nie zauważyli, że zaczęło coraz bardziej bujać statkiem. Jedni kładli się sądząc, że przechyły będą mniej odczuwalne, inni trzymali się masztu, bo uznali go za dobre miejsce, a reszta załogi dzielnie sterowała statkiem, aby płynąć ciągle przed siebie i jak najszybciej uciec od wrednej kobiety – TEŚCIOWEJ.

**Zadanie 3**

1. Wszystkie postacie, które mają w swojej nazwie 'a', wsadź na statek Bjorna

update postac set nazwa\_statku='pogromca tesciowej' where nazwa like '%a%';

1. Zmniejsz ładowność wszystkim statkom o 30%, których data wodowania była w XX wieku

update statek set max\_ladownosc=max\_ladownosc\*0.7 where data\_wodowania between 19000000 and 19991231;

1. ustaw warunek sprawdzający czy wiek postaci nie jest większy od 1000

alter table postac modify column wiek int check (wiek<1000);

**WĄŻ LOKO**

Po kilku dniach ciągłej walki z wiatrem, jedni zrobili się zieloni na twarzy i zaczęli farbować wodę, drudzy nadal trzymali się masztu coraz bardziej trzęsąc portkami, a cała reszta z Bjornem na czele dzielnie prowadziła łajbą. Aż tu nagle, ni z gruchy ni z pietruchy obok nich wynurzył się dziwny stwór. Długi był na 100 metrów, do węża bardzo podobny, ale na łbie miał potężnego irokeza. Bjorn spytał

go: „Kim jesteś i gdzie znajdę jakiś ląd?”, po czym ten odpowiedział: „Loko mówią mi, a ląd wiele mil ssssstąd jesssst”, po czym zanurzył się ochlapując wszystkich i odpłynął w nieznane.

**Zadanie 4**

1. Do postaci dodaj węża Loko, tylko nie wsadzaj go na statek

insert into postac values (12345678901,'Wąż Loko',null,20000612,22,null,null);

1. Stwórz nową tabelę na podstawie tabeli Postacie (dokładnie takie same pola), nazwij ją Marynarz - wrzuć do tej tabeli wszystkie postacie które mają zdefiniowany statek

create table marynarz select \* from postac where nazwa\_statku is not null;

1. dostosuj odpowiednio klucze główne i obce

alter table marynarz add primary key (pesel);

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

**SZTORM**

Po rozmowie z wężem Lokiem na niebie zebrały się czarne chmury. Wtedy już cała załoga zaczęła panikować i miała pełne gacie. Jedynie Bjornowi pozostały resztki rozumu i krzyknął do załogi: „Czego się bardziej boicie – podmuchu wiaterku, czy oddechu teściowej?!” Wtedy wszyscy bez chwili namysłu ruszyli dalej. Wpłynęli w wielką burzę, miotało nimi jak szatan na lewo i prawo, aż w końcu fala zepchnęła ich na skałę i cała łódź poszła w drzazgi. Bjorn w ostatniej chwili złapał ocalałą deskę i próbował dostrzec resztę swojej załogi. Niestety, nikogo nie zobaczył. Jedynie w oddali słyszał słowa Drozda „BJORN come back, come back…”

**Zadanie 5**

1. wysadź wszystkich ze statku

update marynarz set nazwa\_statku =null ;

update postac set nazwa\_statku =null ;

1. uśmierć jednego wikinga

delete from postac where rodzaj='wiking' limit 1;

delete from marynarz where rodzaj='wiking' limit 1;

1. zniszcz wszystkie statki

delete from statek;

1. usuń tabelę statek

set foreign\_key\_checks=0;

drop table statek;

show create table postac;

show create table marynarz;

alter table postac drop foreign key postac\_ibfk\_1;

alter table postac drop key nazwa\_statku;

alter table marynarz drop foreign key marynarz\_ibfk\_1;

alter table marynarz drop key nazwa\_statku;

1. stwórz tabelę zwierz z polami id - klucz główny samo zwiększający się, nazwa - ciąg znaków, wiek - liczba

create table zwierz( id int auto\_increment,nazwa varchar(40),wiek int, Primary key (id));

1. przekopiuj z tabeli postac wszystkie zwierzaki

insert into zwierz (nazwa,wiek) select postac.nazwa, postac.wiek from postac where rodzaj='zwierzak';