**Atividade de banco de dados relacional Mysql Join.**

**Atividade 1**

Crie um banco de dados para um serviço de um game Online , o nome do banco deverá ter o seguinte nome db\_generation\_game\_online, onde, o sistema trabalhará com as informações dos personagens desse game.

O sistema trabalhará com 2 tabelas tb\_personagem e tb\_classe.

**siga exatamente esse passo a passo:**

Crie uma tabela tb\_classe utilizando a habilidade de abstração e determine 3 atributos relevantes da classe para se trabalhar com o serviço desse game Online.

Crie uma tabela tb\_personagem e utilizando a habilidade de abstração e determine 5 atributos relevantes dos funcionários para se trabalhar com o serviço desse game Online **(não esqueça de criar a foreign key de tb\_classe nesta tabela)**.

Popule esta tabela classe com até 5 dados.

Popule esta tabela personagem com até 8 dados.

Faça um select que retorne os personagens com o poder de ataque maior do que 2000.

Faça um select trazendo os personagens com poder de defesa entre 1000 e 2000.

Faça um select utilizando LIKE buscando os personagens com a letra C.

Faça um um select com Inner join entre tabela classe e personagem.

Faça um select onde traga todos os personagem de uma classe específica (exemplo todos os personagens que são arqueiros).

salve as querys para cada uma dos requisitos do exercício em um arquivo .SQL ou texto e coloque no seu GitHuB pessoal e compartilhe esta atividade.

**criar banco de dados db\_generation\_game\_online;**

**use db\_generation\_game\_online**

**criar tabela tb\_classe (**

**id bigint auto\_increment,**

**nome varchar(255) não nulo,**

**habilidade varchar(255),**

**arma varchar (255),**

**chave primária (id)**

**);**

**Insira em tb\_classe (nome, skill, arma) valores ("MagaLoka","Inteligência", "Cajado");**

**Insira em tb\_classe (nome, skill, arma) valores ("FadaSensata","Agilidade", "Magia");**

**Insira valores tb\_classe (nome, skill, arma) ("Elfiko", "Magia", "Livro");**

**Insira em tb\_classe (nome, skill, arma) valores ("Guerreiro", "Excalibur", "Espada");**

**/\*\*- é possível fazer essa forma também:**

**Insira em tb\_classe (nome, habilidade, arma) valores ("MagaLoka","Inteligência", "Cajado"), ("FadaSensata","Agilidade", "Magia");**

**\*/**

**selecione \* de tb\_classe;**

**criar tabela tb\_personagens(**

**id bigint auto\_increment,**

**nome varchar(255) não nulo,**

**nível int,**

**ataque int,**

**defesa int,**

**classe\_id bigint,**

**chave primária (id),**

**chave estrangeira (classe\_id) referencia tb\_classe(id)**

**);**

**Inserir em tb\_personagens(nome, nivel, ataque, defesa, class\_id)**

**valores ("Fada sensata", 300, 1500, 500, 1);**

**Inserir em tb\_personagens(nome, nivel, ataque, defesa, class\_id)**

**valores ("Cura mais", 800, 2500, 4000, 2);**

**Inserir em tb\_personagens(nome, nivel, ataque, defesa, class\_id)**

**valores ("Gandalf", 100.000, 8.100, 1.000, 3);**

**Inserir em tb\_personagens(nome, nivel, ataque, defesa, class\_id)**

**valores ("Elfa azul", 1000, 2000, 5000, 4);**

**selecione \* de tb\_personagens;**

**selecione \* de tb\_personagens onde ataque > 2000;**

**selecione \* de tb\_personagens onde defesa >= 1000 e defesa < 2000;**

**selecione \* de tb\_personagens onde defesa entre 1000 e 2000;**

**selecione \* de tb\_personagens onde nome como "%c%";**

**selecione \* de tb\_personagens inner join tb\_classe em tb\_personagens.classe\_id = tb\_classe.id;**

**selecione \* de tb\_personagens inner join tb\_classe em tb\_personagens.classe\_id = tb\_classe.id**

**onde tb\_classe.id = 2;**