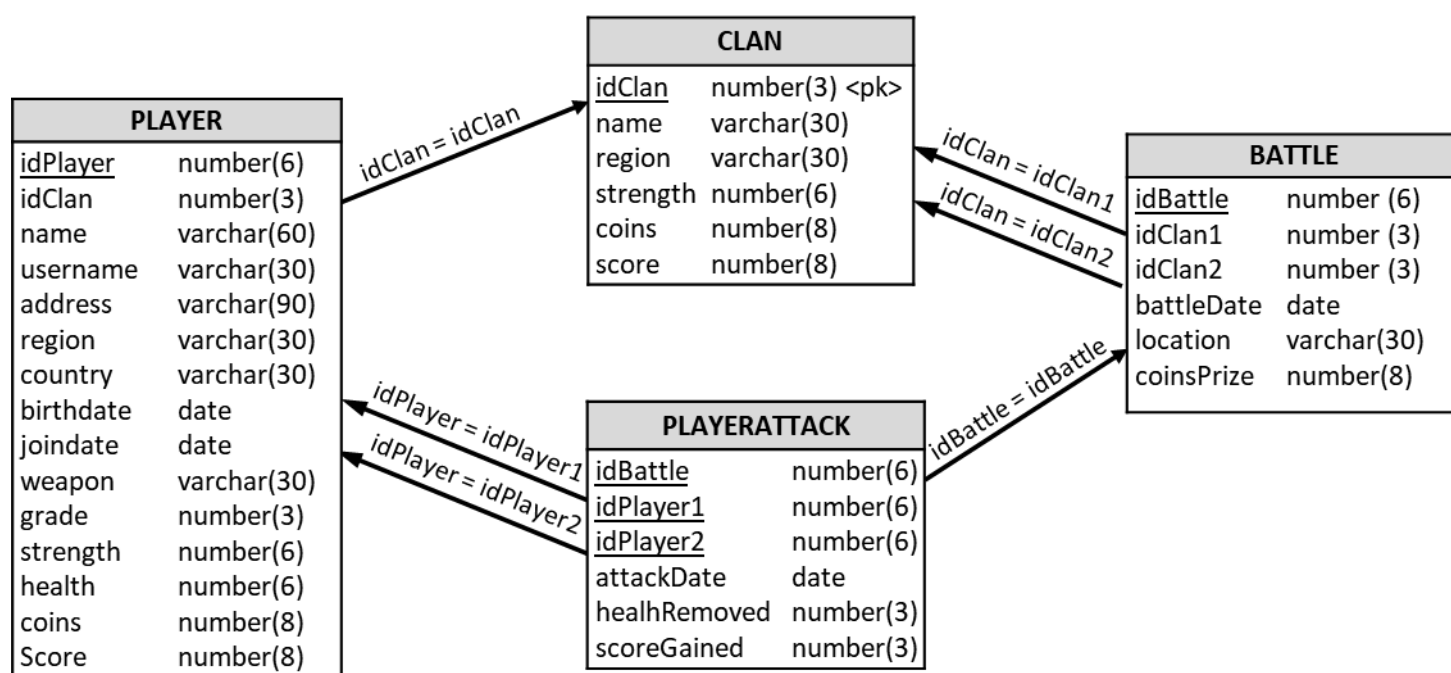


Data: 05.11.2020

**Teste SQL**

(sem consulta)

Observe a estrutura das tabelas abaixo, que fazem parte da base de dados Oracle usada por um jogo online. Um jogador (**PLAYER**) ao registar-se escolhe um clã/tribo (**CLAN**), uma arma (*weapon*) e inicia com 100 unidades de vida (*health*), 20 de força (*strength*), 10 de moedas (*coins*) e no nível de experiência (*grade*) = 1 ( "rockie" ). Durante o jogo ocorrem diversas batalhas (**BATTLE**), sempre que um clã tentar ganhar um território (*location*) a outro clã. O clã vencedor ganha as moedas (*coinPrize*) aí existentes. Durante a batalha (**BATTLE**), são registados todos os ataques que um jogador efetua a outro (**PLAYERATTACK**), o número de unidades de vida que retirou (*healthRemoved*) e os pontos que ganhou (*scoreGained*) com o ataque. O vencedor da batalha é aquele que efetua o último ataque dessa batalha. Os atributos sublinhados são chaves primárias e as chaves forasteiras encontram-se referenciadas nas setas que ligam as tabelas.



**Notas:**

- Na tabela **BATTLE**, *idClan1* representa o clã que atacou, e *idClan2* representa o clã atacado.
- Todos os jogadores dos clãs participantes numa batalha, iniciam essa batalha com um nível de vida (*health*) igual a 100.
- Na tabela **PLAYERATTACK**,
  - *idPlayer1* representa o jogador que atacou,
  - *idPlayer2* representa o jogador atacado
  - *healthRemoved* regista a quantidade total de vida que o *idPlayer1* retirou a *idPlayer2*
- Um jogador "morre" numa batalha, quando o total de vida removida (*healthRemoved*), por um ou vários jogadores, ao *idPlayer2* é igual a 100.
- Assuma que a morada tem o formato: <nome\_da\_rua> <código\_postal> , <cidade>
- Todos os atributos são de preenchimento obrigatório.
- Assuma que os dados inseridos em atributos do tipo VARCHAR podem ter sido introduzidos em diferentes formatos (maiúsculas ou minúsculas).

**Utilizando a linguagem SQL, construa um comando que permita responder a cada uma das questões seguintes:**