## Les groupements :

- Pour réaliser certaines requêtes de calculs, nous allons avoir besoin de réaliser des regroupements
- Par exemple, si nous voulons afficher le nombre d'arme par type d'arme

Type d'arme	Nombre d'arme
Hache	3
Arc	3

• Ici il faut regrouper par le type d'arme

## 1°) Regroupement et GROUP BY

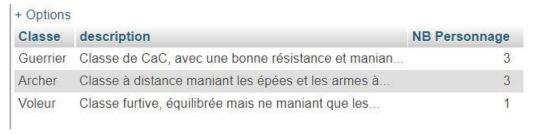
➤ Afficher le nombre d'arme par type d'arme

### Résultat :

Type d'arme	Nb d'arme
Hache	3
Arc	3
Epee	1
Arbalete	1
Dague	2

➤ Afficher le nombre de personnage par classe

#### Résultat :



➤ Afficher le nombre d'armes dont dispose chaque personnage

#### Résultat :



Afficher le nombre d'armes dont dispose chaque personnage mais seulement les guerriers Résultat :

Classe	nom	COUNT(*)
Guerrier	wawaf	5
Guerrier	leWar	3
Guerrier	guerrierDu09	3

> Afficher le nombre de personnage par arme

## Résultat :

nom	COUNT(p.idPersonnage)
HacheDuLyon	2
HacheDeFeu	3
HachedeGlace	3
Arc en bois	3
Arc en bois debene	1
Arc des anges	0
Excalibur	2
Arbalete givrante	1
Dague de voleur	2
Dage de contrebandier	1

> Afficher le niveau moyen de chaque classe

## Résultat :

+ Options

Classe	Niveau moyen
Guerrier	9.3333
Archer	7.3333
Voleur	10.0000

# 2°) Regroupement et HAVING: « Having » permet de filtrer sur les fonctions de calcul (AVG / COUNT/SUM/MIN/MAX)

Afficher le niveau moyen de chaque classe et ne récupérer que les classes ayant un niveau minimum de 9

#### Résultat :



Afficher le nombre de personnage par arme et ne garder que les armes ayant entre 1 et 2 utilisateurs (table dispose)

## Résultat :



Afficher le nombre d'arme par type d'arme mais ne prendre que les armes de corps à corps présentes au maximum 1 fois

## Résultat :

