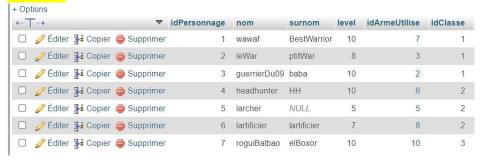
Les bases des requêtes de sélection :

1°) SELECT / FROM / AS

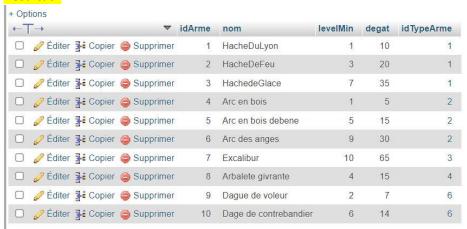
Afficher tous les personnages

Résultat :



> Afficher la liste des armes

Résultat :



> Afficher seulement le nom et le « level » minimum de toutes les armes

nom	levelMin
HacheDuLyon	1
HacheDeFeu	3
HachedeGlace	7
Arc en bois	1
Arc en bois debene	5
Arc des anges	9
Excalibur	10
Arbalete givrante	4
Dague de voleur	2
Dage de contrebandier	6

➤ Afficher le nom, le surnom et le « level » de tous les personnages

Résultat :

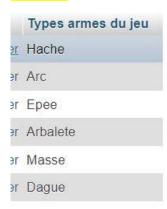
nom	surnom	LEVEL
wawaf	BestWarrior	10
leWar	ptitWar	8
guerrierDu09	baba	10
headhunter	НН	10
larcher	NULL	5
lartificier	lartificier	7
roguiBalbao	elBoxor	10

Afficher le nom et le niveau de tous les personnages en modifiant les titres des colonnes en « Pseudo » et « Niveau »

Résultat :



Afficher le type des armes en renommant le type en « Types d'armes du jeu » Résultat :



2°) Les calculs, fonction COUNT / SUM/ AVG / MIN / MAX

> Récupérer le nombre d'armes existantes



> Afficher le nombre de personnages du jeu (attention au nom de la colonne)



Récupérer la moyenne des niveaux des personnages du jeu



Récupérer la somme des points de force, d'agilité e d'intelligence de toutes les classes



+ Options

Points de force	Points d'agilité	Points d'intel du jeu
13	11	9

Récupérer le « level » Minimum et Maximum des armes du jeu

Résultat :



Additionner le nombre de points de caractéristique de toutes les classes



3°) Les fonctions sur les chaines de caractères : CONCAT / SUBSTRING / LEFT

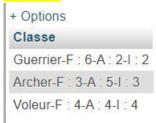
Afficher le nom et le surnom des personnages dans une seule colonne (Concaténation)
 Résultat :





> Afficher le nom des classes avec les points de caractéristique dans une seule colonne

Résultat :

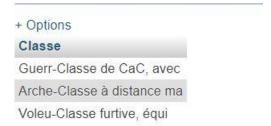


> Afficher les 6 premières lettres des noms des personnages

Résultat :



Afficher 5 premières lettres du nom des classes concaténées au 20 premières lettres de la description



Manipulation de « String »

Il existe d'autres fonctions de manipulation de chaines de caractères :

- LENGHT(): Retourne la taille d'une chaine de caractères
- REPLACE(): Permet de remplacer une chaine par une autre dans une colonne
- LEFT() / RIGHT() / : LEFT est équivalent à ce que nous avons fait avec SUBSTRING, RIGHT est l'inverse : récupère un nombre X de caractère depuis la fin
- REVERSE(): Permet de retourner une chaine de caractère: toto => otot

4°) Filtrer les données avec le mot clef WHERE

Récupérer toutes les armes dont le « level » minimum est de 5
Résultat :

id	Arme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
r	3	HachedeGlace	7	35	1
r	6	Arc des anges	9	30	2
r	7	Excalibur	10	65	3
r	10	Dage de contrebandier	6	14	6

Récupérer toutes les armes ayant un nombre de dégâts inférieur à 25 Résultat :

į	dArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
	1	HacheDuLyon	1	10	1
5	2	HacheDeFeu	3	20	1
r	4	Arc en bois	1	5	2
r	5	Arc en bois debene	5	15	2
ſ	8	Arbalete givrante	4	15	4
r	9	Dague de voleur	2	7	6
r	10	Dage de contrebandier	6	14	6

Récupérer tous les personnages ayant le « level » 10 et n'affiche que leur nom et leur surnom



Récupérer toutes les armes à distance Résultat :

7	idTypeArme	libelle	estDistance
er	2	Arc	1
er	4	Arbalete	1

5°) Les opérateurs AND / OR / BETWEEN

Récupérer toutes les armes ayant un « level » minimum compris entre 4 et 8 (inclus)
 Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
3	HachedeGlace	7	35	1
5	Arc en bois debene	5	15	2
8	Arbalete givrante	4	15	4
10	Dage de contrebandier	6	14	6

Récupérer tous les personnages ayant un identifiant inférieur à 3 et un « level » égal à 10
 Résultat :

į	idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse	dateNaissance
2000	1	wawaf	BestWarrior	10	7	1	2001-01-01
2/6	3	guerrierDu09	baba	10	2	1	2002-03-01

Récupérer toutes les armes ayant un « level » minimum inférieur à 4 ou supérieur à 8 (inclus)
Résultat :

nom	levelMin
HacheDuLyon	1
HacheDeFeu	3
HachedeGlace	7
Arc en bois	1
Arc des anges	9
Excalibur	10
Dague de voleur	2

Récupérer les armes 1, 2 et toutes les armes ayant un nombre de dégâts supérieur à 30
 Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
3	HachedeGlace	7	35	1
6	Arc des anges	9	30	2
7	Excalibur	10	65	3

Récupérer l'arme 1 et l'arme 2 et les armes ayant un nombre de dégâts compris entre 25 et 40

Résultat :

id	Arme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
	1	HacheDuLyon	1	10	1
i i	2	HacheDeFeu	3	20	1
	3	HachedeGlace	7	35	1
	6	Arc des anges	9	30	2

Récupérer les personnages ayant un « level » différent de 8 et un « level » supérieur à 7 ou ayant un « level » inférieur à 6.

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse	dateNaissance
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1	2001-01-01
3	guerrierDu09	baba	10	2	1	2002-03-01
4	headhunter	НН	10	6	2	2003-06-01
5	larcher	NULL	5	5	2	2001-04-01
7	roguiBalbao	elBoxor	10	10	3	2003-05-01

Récupérer le nombre de personnage qui n'ont pas le « level » 10

Résultat :

+ Options

NB Perso <10

Récupérer la moyenne des dégâts des armes ayant un « level » compris entre 3 et 7

Résultat :

+ Options

Moyenne dégat

19.8000

6°) LIKE / IN LIMIT / OFFSET / IS NULL

Récupérer les personnages qui ont un nom commençant par la lettre « I »
Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
2	leWar	ptitWar	8	3	1
5	larcher	NULL	5	5	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2

Récupérer les personnages qui ont un nom commençant par la lettre « l » et se terminent par « er »

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
5	larcher	NULL	5	5	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2

Récupérer les armes contenant le mot « bois »

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2

Récupérer les armes commençant par A et ayant en troisième lettre B
Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme	
8	Arbalete givrante	4	15	4	

Récupérer les armes ayant comme identifiant 1,2,4,5,7

Résultat :

idArme	nom	levelMin	degat	idTypeArme
1	HacheDuLyon	1	10	1
2	HacheDeFeu	3	20	1
4	Arc en bois	1	5	2
5	Arc en bois debene	5	15	2
7	Excalibur	10	65	3

Récupérer les personnages ayant l'identifiant 2,3,4 et 6 et qui ont un « level » 10 Résultat :

idPersonnagenomsurnomlevelidArmeUtiliseidClassedateNaissance3guerrierDu09baba10212002-03-014headhunterHH10622003-06-01

Récupérer les personnages ayant un surnom

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
2	leWar	ptitWar	8	3	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1
4	headhunter	нн	10	6	2
6	lartificier	lartificier	7	8	2
7	roguiBalbao	elBoxor	10	10	3

> Récupérer le personnage n'ayant pas de surnom

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
5	larcher	NULL	5	5	2

> Récupérer les 3 premières lignes de personnages

Résultat :

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse
1	wawaf	BestWarrior	10	7	1
2	leWar	ptitWar	8	3	1
3	guerrierDu09	baba	10	2	1

> Récupérer les lignes 4 et 5 de la table « personnage »

idPersonnage	nom	surnom	level	idArmeUtilise	idClasse	
4	headhunter	HH	10	6	2	1
5	larcher	NULL	5	5	2	4