

TD6 – Requêtes SQL

Objectifs:

L'objectif de ce travail est de vous familiariser avec le langage de manipulation de données SQL via les requêtes avec SELECT.

- Les jointures externes ;
- Les requêtes complexes.

Nous réutilisons la base de données Pokemon :

- Equipe (id, nom, couleur)
- Joueur (idJoueur, pseudonyme, sexe, niveau, #idEquipe)
- Pokemon (idPokemon, nom, espece, pointCombat, #idJoueur)
- Emplacement (idEmplacement, latitude, longitude)
- Apparition (#idPokemon, #idEmplacement, horaire, duree)
- Arene(id , nom, #idEmplacement)
- Defense(#idEquipe, #idArene, dateControle)

Effectuer les requêtes suivantes en SQL.

1. Quelle est la durée d'apparition la plus récente ?
2. Classez les pokémons en fonction du nombre d'apparitions. Nous sommes intéressés par les Pokémons qui n'ont pas encore apparu également (dont le nombre d'apparition vaut 0).
3. Quels sont les pokémons dont le nombre d'apparitions est supérieur au nombre moyen d'apparitions ?
4. On veut obtenir le pseudonyme, le sexe, le niveau et le nombre de pokémons de **tous** les joueurs, y compris ceux qui n'ont capturé aucun Pokémon. Triez votre résultat.
5. Quels sont les pokémons qui ont apparu dans tous les emplacements différents ?
6. Quels sont les joueurs qui ont capturé toutes les espèces de pokémon ?
7. Combien de joueurs possèdent des pokémons qui sont placés dans l'emplacement avec la latitude la plus septentrionale (la plus haute) ?
8. Quelle est l'équipe qui a pris le contrôle d'une arène plus souvent ?
9. Quelle est la plage des dates auxquelles les pokémons de l'équipe de la question précédente ont apparu ?
10. Affichez les joueurs dont le niveau est le plus élevé de leur équipe.
11. Affichez les noms des pokémons dont les points de combat sont supérieurs à la moyenne de ceux de leur joueur.