CREATE

TABLE Bohater

(

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

"Punkty przeznaczenia" INTEGER ,

idKlasy INTEGER NOT NULL ,

"Punkty doświadczenia aktualne" INTEGER ,

"Punkty doświadczenia ogółem" INTEGER ,

idCharakteru INTEGER NOT NULL ,

"Punkty obłędu" INTEGER ,

idObłędu INTEGER ,

"Czas do wskrzeszenia" DATETIME ,

CONSTRAINT Bohater\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idPostaci)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Broń

(

idBroni INTEGER NOT NULL ,

Obrażenia INTEGER ,

Typ NVARCHAR (60) ,

"Jakość wykonania" NVARCHAR (60) ,

CONSTRAINT Broń\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idBroni)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Charakter

(

idCharakteru INTEGER NOT NULL ,

Charakter NVARCHAR (60) ,

CONSTRAINT Charakter\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idCharakteru)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Czar

(

idCzaru INTEGER NOT NULL ,

Nazwa NVARCHAR (60) ,

"Punkty magii" INTEGER ,

Składniki NVARCHAR (60) ,

Opis NVARCHAR (60) ,

CONSTRAINT Czar\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idCzaru)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Ekwipunek

(

idEkwipunku INTEGER NOT NULL ,

"idTypu ekwipunku" INTEGER NOT NULL ,

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

Nazwa NVARCHAR (60) ,

Wartość INTEGER ,

"Czy używany" BIT ,

Ilość INTEGER ,

CONSTRAINT Ekwipunek\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idEkwipunku)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Klasa

(

idKlasy INTEGER NOT NULL ,

Klasa NVARCHAR (60) ,

"idKlasy wyjsciowej" INTEGER,

idZdolności INTEGER,

idUmiejętności INTEGER,

idStatystyk INTEGER NOT NULL ,

idCzaru INTEGER,

CONSTRAINT Klasa\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idKlasy)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE NPC

(

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

idKlasy INTEGER NOT NULL ,

idCharakteru INTEGER NOT NULL ,

CONSTRAINT NPC\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idPostaci)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Obłęd

(

idObłędu INTEGER NOT NULL ,

Obłęd NVARCHAR (60),

CONSTRAINT Obłęd\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idObłędu)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Pancerz

(

idPancerza INTEGER NOT NULL ,

"Ochrona korpus" INTEGER ,

"Ochrona Głowa" INTEGER ,

"Ochrona lewa ręka" INTEGER ,

"Ochrona prawa ręka" INTEGER ,

"Ochrona lewa noga" INTEGER ,

"Ochrona prawa noga" INTEGER ,

idStatystyk INTEGER,

CONSTRAINT Pancerz\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idPancerza)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Postać

(

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

"idTyp postaci" INTEGER NOT NULL ,

Imię NVARCHAR (60) ,

idRasy INTEGER NOT NULL ,

"Punkty życia" INTEGER ,

idZdolności INTEGER,

idUmiejętności INTEGER,

"Punkty doświadczenia aktualne" INTEGER ,

"Punkty doświadczenia ogółem" INTEGER ,

idStatystyk INTEGER NOT NULL ,

"Punkty magii" INTEGER ,

idCzaru INTEGER,

CONSTRAINT Postać\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idPostaci)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE NONCLUSTERED INDEX

Postać\_\_IDX ON Postać

(

"Punkty doświadczenia ogółem"

)

go

CREATE

TABLE Rasa

(

idRasy INTEGER NOT NULL ,

Rasa NVARCHAR (60) ,

CONSTRAINT Rasa\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idRasy)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Rozwinięcia

(

idRozwinięcia INTEGER NOT NULL ,

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

idStatystyk INTEGER NOT NULL ,

CONSTRAINT Rozwinięcia\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idRozwinięcia)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Statystyki

(

idStatystyk INTEGER NOT NULL ,

"Walka wręcz" INTEGER ,

"Umiejętności strzeleckie" INTEGER ,

Siła INTEGER ,

Wytrzymałość INTEGER ,

Żywotność INTEGER ,

Inicjatywa INTEGER ,

Ataki INTEGER ,

Zręczność INTEGER ,

"Cechy przywódcze" INTEGER ,

Inteligencja INTEGER ,

Opanowanie INTEGER ,

"Siła woli" INTEGER ,

Ogłada INTEGER ,

CONSTRAINT Statystyki\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idStatystyk)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE "Typ ekwipunku"

(

"idTypu ekwipunku" INTEGER NOT NULL ,

Typ NVARCHAR (60) ,

CONSTRAINT "Typ ekwipunku\_PK" PRIMARY KEY CLUSTERED ("idTypu ekwipunku")

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE "Typ postaci"

(

idTypu INTEGER NOT NULL ,

Typ NVARCHAR (20) NOT NULL ,

CONSTRAINT "Typ postaci\_PK" PRIMARY KEY CLUSTERED (idTypu)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Umiejętności

(

idUmiejętności INTEGER NOT NULL ,

Umiejętność NVARCHAR (60),

idKlasy INTEGER,

idPostaci INTEGER,

CONSTRAINT Umiejętności\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idUmiejętności)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Wróg

(

idPostaci INTEGER NOT NULL ,

"Punkty doświadczenia" INTEGER ,

CONSTRAINT Wróg\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idPostaci)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

CREATE

TABLE Zdolności

(

idZdolności INTEGER NOT NULL ,

Zdolność NVARCHAR (60) ,

idKlasy INTEGER,

idPostaci INTEGER,

CONSTRAINT Zdolności\_PK PRIMARY KEY CLUSTERED (idZdolności)

WITH

(

ALLOW\_PAGE\_LOCKS = ON ,

ALLOW\_ROW\_LOCKS = ON

)

ON "default"

)

ON "default"

GO

ALTER TABLE Bohater

ADD CONSTRAINT Bohater\_Charakter\_FK FOREIGN KEY

(

idCharakteru

)

REFERENCES Charakter

(

idCharakteru

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Bohater

ADD CONSTRAINT Bohater\_Klasa\_FK FOREIGN KEY

(

idKlasy

)

REFERENCES Klasa

(

idKlasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Bohater

ADD CONSTRAINT Bohater\_Obłęd\_FK FOREIGN KEY

(

idObłędu

)

REFERENCES Obłęd

(

idObłędu

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Bohater

ADD CONSTRAINT Bohater\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Broń

ADD CONSTRAINT Broń\_Ekwipunek\_FK FOREIGN KEY

(

idBroni

)

REFERENCES Ekwipunek

(

idEkwipunku

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Ekwipunek

ADD CONSTRAINT Ekwipunek\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Ekwipunek

ADD CONSTRAINT "Ekwipunek\_Typ ekwipunku\_FK" FOREIGN KEY

( "idTypu ekwipunku"

)

REFERENCES "Typ ekwipunku"

( "idTypu ekwipunku"

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Klasa

ADD CONSTRAINT Klasa\_Czar\_FK FOREIGN KEY

(

idCzaru

)

REFERENCES Czar

(

idCzaru

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Klasa

ADD CONSTRAINT Klasa\_Klasa\_FK FOREIGN KEY

( "idKlasy wyjsciowej"

)

REFERENCES Klasa

(

idKlasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Klasa

ADD CONSTRAINT Klasa\_Statystyki\_FK FOREIGN KEY

(

idStatystyk

)

REFERENCES Statystyki

(

idStatystyk

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Klasa

ADD CONSTRAINT Klasa\_Umiejętności\_FK FOREIGN KEY

(

idUmiejętności

)

REFERENCES Umiejętności

(

idUmiejętności

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Klasa

ADD CONSTRAINT Klasa\_Zdolności\_FK FOREIGN KEY

(

idZdolności

)

REFERENCES Zdolności

(

idZdolności

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE NPC

ADD CONSTRAINT NPC\_Charakter\_FK FOREIGN KEY

(

idCharakteru

)

REFERENCES Charakter

(

idCharakteru

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE NPC

ADD CONSTRAINT NPC\_Klasa\_FK FOREIGN KEY

(

idKlasy

)

REFERENCES Klasa

(

idKlasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE NPC

ADD CONSTRAINT NPC\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Pancerz

ADD CONSTRAINT Pancerz\_Ekwipunek\_FK FOREIGN KEY

(

idPancerza

)

REFERENCES Ekwipunek

(

idEkwipunku

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Pancerz

ADD CONSTRAINT Pancerz\_Statystyki\_FK FOREIGN KEY

(

idStatystyk

)

REFERENCES Statystyki

(

idStatystyk

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT Postać\_Charakter\_FKv1 FOREIGN KEY

(

idCzaru

)

REFERENCES Czar

(

idCzaru

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT Postać\_Rasa\_FK FOREIGN KEY

(

idRasy

)

REFERENCES Rasa

(

idRasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT Postać\_Statystyki\_FK FOREIGN KEY

(

idStatystyk

)

REFERENCES Statystyki

(

idStatystyk

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT "Postać\_Typ postaci\_FK" FOREIGN KEY

( "idTyp postaci"

)

REFERENCES "Typ postaci"

(

idTypu

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT Postać\_Umiejętności\_FK FOREIGN KEY

(

idUmiejętności

)

REFERENCES Umiejętności

(

idUmiejętności

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Postać

ADD CONSTRAINT Postać\_Zdolności\_FK FOREIGN KEY

(

idZdolności

)

REFERENCES Zdolności

(

idZdolności

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Rozwinięcia

ADD CONSTRAINT Rozwinięcia\_Statystyki\_FK FOREIGN KEY

(

idStatystyk

)

REFERENCES Statystyki

(

idStatystyk

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Rozwinięcia

ADD CONSTRAINT TABLE\_6\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Umiejętności

ADD CONSTRAINT Umiejętności\_Klasa\_FK FOREIGN KEY

(

idKlasy

)

REFERENCES Klasa

(

idKlasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Umiejętności

ADD CONSTRAINT Umiejętności\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Wróg

ADD CONSTRAINT Wróg\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Zdolności

ADD CONSTRAINT Zdolności\_Klasa\_FK FOREIGN KEY

(

idKlasy

)

REFERENCES Klasa

(

idKlasy

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

ALTER TABLE Zdolności

ADD CONSTRAINT Zdolności\_Postać\_FK FOREIGN KEY

(

idPostaci

)

REFERENCES Postać

(

idPostaci

)

ON

DELETE

NO ACTION ON

UPDATE NO ACTION

GO

CREATE VIEW "Czary postaci" AS

SELECT

Postać.Imię,

Postać.[Punkty magii] AS [Posiadane punkty magii],

Czar.Nazwa,

Czar.[Punkty magii] AS [Potrzebne punkty magii],

Czar.Składniki,

Czar.Opis,

Postać.idPostaci

FROM

Postać

INNER JOIN Czar

ON

Czar.idCzaru = Postać.idCzaru

GO

CREATE VIEW "Dostępne Bronie" AS

SELECT

Postać.Imię,

Ekwipunek.Nazwa,

Broń.Obrażenia,

Broń.Typ,

Broń.[Jakość wykonania],

Ekwipunek.Wartość,

Ekwipunek.[Czy używany],

Postać.idPostaci

FROM

Postać

INNER JOIN Ekwipunek

ON

Postać.idPostaci = Ekwipunek.idPostaci

INNER JOIN [Typ ekwipunku]

ON

[Typ ekwipunku].[idTypu ekwipunku] = Ekwipunek.[idTypu ekwipunku]

INNER JOIN Broń

ON

Ekwipunek.idEkwipunku = Broń.idBroni

WHERE

[Typ ekwipunku].Typ LIKE 'Broń'

GO

CREATE VIEW "Dostępne zdolności i umiejętności" AS

SELECT

Postać.Imię,

Umiejętności.Umiejętność,

Zdolności.Zdolność,

Postać.idPostaci

FROM

Klasa

JOIN Umiejętności

ON

Klasa.idKlasy = Umiejętności.idUmiejętności

JOIN Zdolności

ON

Zdolności.idKlasy = Klasa.idKlasy

INNER JOIN Bohater

ON

Klasa.idKlasy = Bohater.idKlasy

INNER JOIN Postać

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

WHERE

(

Umiejętności.Umiejętność NOT IN

(

SELECT

Umiejętności.Umiejętność

FROM

Postać

JOIN Bohater

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

JOIN Umiejętności

ON

Umiejętności.idPostaci = Postać.idPostaci

)

)

OR

(

Zdolności.Zdolność NOT IN

(

SELECT

Zdolności.Zdolność

FROM

Postać

JOIN Bohater

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

JOIN Zdolności

ON

Zdolności.idPostaci = Postać.idPostaci

)

)

GO

CREATE VIEW "Dostępny Pancerz" ( Imię, Nazwa, idPancerza, "Ochrona korpus", "Ochrona Głowa", "Ochrona lewa ręka", "Ochrona lewa noga", "Ochrona prawa ręka", "Ochrona prawa noga", idPostaci ) AS

SELECT

Postać.Imię,

Ekwipunek.Nazwa AS [Nazwa pancerza],

Pancerz.idPancerza,

Pancerz.[Ochrona korpus],

Pancerz.[Ochrona Głowa],

Pancerz.[Ochrona lewa ręka],

Pancerz.[Ochrona lewa noga],

Pancerz.[Ochrona prawa ręka],

Pancerz.[Ochrona prawa noga],

Postać.idPostaci

FROM

Postać

INNER JOIN Ekwipunek

ON

Postać.idPostaci = Ekwipunek.idPostaci

INNER JOIN [Typ ekwipunku]

ON

[Typ ekwipunku].[idTypu ekwipunku] = Ekwipunek.[idTypu ekwipunku]

INNER JOIN Pancerz

ON

Ekwipunek.idEkwipunku = Pancerz.idPancerza

WHERE

[Typ ekwipunku].Typ LIKE 'Pancerz'

GO

CREATE VIEW "Karta postaci" AS

SELECT

Postać.Imię,

Rasa.Rasa,

Postać.[Punkty życia],

Postać.[Punkty doświadczenia aktualne],

Postać.[Punkty doświadczenia ogółem],

Postać.[Punkty magii],

Bohater.[Punkty przeznaczenia],

Bohater.[Punkty doświadczenia aktualne] AS [Punkty doświadczenia aktualne1],

Bohater.[Punkty doświadczenia ogółem] AS [Punkty doświadczenia ogółem1],

Bohater.[Punkty obłędu] AS [Punkty obłędu],

Klasa.Klasa,

(Statystyki.[Walka wręcz]+ Statystyki1.[Walka wręcz]) AS [Walka wręcz],

(Statystyki.[Umiejętności strzeleckie]+ Statystyki1.[Umiejętności strzeleckie]) AS [ Umiejętności strzeleckie],

(Statystyki.Siła+ Statystyki1.Siła) AS [ Siła],

(Statystyki.Wytrzymałość+ Statystyki1.Wytrzymałość) AS [ Wytrzymałość],

(Statystyki.Żywotność+ Statystyki1.Żywotność) AS [ Żywotność],

(Statystyki.Inicjatywa+ Statystyki1.Inicjatywa) AS [ Inicjatywa],

(Statystyki.Ataki+ Statystyki1.Ataki) AS [ Ataki],

(Statystyki.Zręczność+ Statystyki1.Zręczność) AS [ Zręczność],

(Statystyki.[Cechy przywódcze]+ Statystyki1.[Cechy przywódcze]) AS [ Cechy przywódcze],

(Statystyki.Inteligencja+ Statystyki1.Inteligencja) AS [ Inteligencja],

(Statystyki.Opanowanie+ Statystyki1.Opanowanie) AS [ Opanowanie],

(Statystyki.[Siła woli]+ Statystyki1.[Siła woli]) AS [ Siła woli],

(Statystyki.Ogłada+ Statystyki1.Ogłada) AS [ Ogłada]

FROM

Postać

INNER JOIN Bohater

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

INNER JOIN Rasa

ON

Rasa.idRasy = Postać.idRasy

INNER JOIN Klasa

ON

Klasa.idKlasy = Bohater.idKlasy

INNER JOIN Statystyki

ON

Statystyki.idStatystyk = Postać.idStatystyk

INNER JOIN Rozwinięcia

ON

Postać.idPostaci = Rozwinięcia.idPostaci

INNER JOIN Statystyki Statystyki1

ON

Statystyki1.idStatystyk = Rozwinięcia.idStatystyk

GO

CREATE VIEW "Pełny opis klasy" AS

SELECT

Klasa.Klasa,

Statystyki.[Walka wręcz],

Statystyki.[Umiejętności strzeleckie],

Statystyki.Siła,

Statystyki.Wytrzymałość,

Statystyki.Żywotność,

Statystyki.Ataki,

Statystyki.Inicjatywa,

Statystyki.Zręczność,

Statystyki.[Cechy przywódcze],

Statystyki.Inteligencja,

Statystyki.Opanowanie,

Statystyki.Ogłada,

Statystyki.[Siła woli],

Umiejętności.Umiejętność,

Zdolności.Zdolność,

Czar.Nazwa,

Czar.[Punkty magii],

Czar.Składniki,

Czar.Opis

FROM

Klasa

INNER JOIN Statystyki

ON

Statystyki.idStatystyk = Klasa.idStatystyk

INNER JOIN Czar

ON

Czar.idCzaru = Klasa.idCzaru

INNER JOIN Zdolności

ON

Klasa.idKlasy = Zdolności.idKlasy

INNER JOIN Umiejętności

ON

Klasa.idKlasy = Umiejętności.idKlasy

GO

CREATE VIEW Plecak AS

SELECT

P.Imię,

EKW.Nazwa,

EKW.Typ,

EKW.Wartość,

EKW.[Czy używany],

EKW.Ilość,

P.idPostaci

FROM

Postać P

JOIN

(

SELECT

E.idEkwipunku,

TE.Typ,

E.idPostaci,

E.Nazwa,

E.Wartość,

E.[Czy używany],

E.Ilość

FROM

Ekwipunek E

JOIN [Typ ekwipunku] TE

ON

E.[idTypu ekwipunku] = TE.[idTypu ekwipunku]

)

EKW ON P.idPostaci = EKW.idPostaci

GO

CREATE VIEW "Profesje wyjściowe" AS

SELECT

KW.Klasa

FROM

Klasa KB

JOIN Klasa KW

ON

KB.[idKlasy wyjsciowej] = KW.idKlasy

GO

CREATE VIEW "Rozwinięcia Postaci" AS

SELECT

Postać.Imię,

Klasa.Klasa,

Statystyki1.[Walka wręcz] AS [Bazowa walka wręcz],

Statystyki.[Walka wręcz] AS [Wykupione rozwinięcia walki wręcz],

Statystyki2.[Walka wręcz] AS [Możliwe rozwinięcia walki wręcz],

Statystyki1.[Umiejętności strzeleckie] AS [Bazowa Umiejętności Strzeleckie],

Statystyki.[Umiejętności strzeleckie] AS

[Wykupione rozwinięcia Umiejętności Strzeleckie],

Statystyki2.[Umiejętności strzeleckie] AS

[Możliwe rozwinięcia Umiejętności Strzeleckie],

Statystyki1.Siła AS [Bazowa Siła],

Statystyki.Siła AS [Wykupione rozwinięcia Siła],

Statystyki2.Siła AS [Możliwe rozwinięcia Siła],

Statystyki1.Wytrzymałość AS [Bazowa Wytrzymałość],

Statystyki.Wytrzymałość AS [Wykupione rozwinięcia Wytrzymałość],

Statystyki2.Wytrzymałość AS [Możliwe rozwinięcia Wytrzymałość],

Statystyki1.Żywotność AS [Bazowa Żywotność],

Statystyki.Żywotność AS [Wykupione rozwinięcia Żywotność],

Statystyki2.Żywotność AS [Możliwe rozwinięcia Żywotność],

Statystyki1.Inicjatywa AS [Bazowa Inicjatywa],

Statystyki.Inicjatywa AS [Wykupione rozwinięcia Inicjatywa],

Statystyki2.Inicjatywa AS [Możliwe rozwinięcia Inicjatywa],

Statystyki1.Ataki AS [Bazowa Ataki],

Statystyki.Ataki AS [Wykupione rozwinięcia Ataki],

Statystyki2.Ataki AS [Możliwe rozwinięcia Ataki],

Statystyki1.Zręczność AS [Bazowa Zręczność],

Statystyki.Zręczność AS [Wykupione rozwinięcia Zręczność],

Statystyki2.Zręczność AS [Możliwe rozwinięcia Zręczność],

Statystyki1.[Cechy przywódcze] AS [Bazowa Cechy Przywódcze],

Statystyki.[Cechy przywódcze] AS [Wykupione rozwinięcia Cechy Przywódcze],

Statystyki2.[Cechy przywódcze] AS [Możliwe rozwinięcia Cechy Przywódcze],

Statystyki1.Inteligencja AS [Bazowa Inteligencja],

Statystyki.Inteligencja AS [Wykupione rozwinięcia Inteligencja],

Statystyki2.Inteligencja AS [Możliwe rozwinięcia Inteligencja],

Statystyki1.Opanowanie AS [Bazowa Opanowanie],

Statystyki.Opanowanie AS [Wykupione rozwinięcia Opanowanie],

Statystyki2.Opanowanie AS [Możliwe rozwinięcia Opanowanie],

Statystyki1.[Siła woli] AS [Bazowa Siła Woli],

Statystyki.[Siła woli] AS [Wykupione rozwinięcia Siła Woli],

Statystyki2.[Siła woli] AS [Możliwe rozwinięcia Siła Woli],

Statystyki1.Ogłada AS [Bazowa Ogłada],

Statystyki.Ogłada AS [Wykupione rozwinięcia Ogłada],

Statystyki2.Ogłada AS [Możliwe rozwinięcia Ogłada],

Postać.idPostaci

FROM

Postać

INNER JOIN Bohater

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

INNER JOIN Rozwinięcia

ON

Postać.idPostaci = Rozwinięcia.idPostaci

INNER JOIN Statystyki

ON

Statystyki.idStatystyk = Rozwinięcia.idStatystyk

INNER JOIN Statystyki Statystyki1

ON

Statystyki1.idStatystyk = Postać.idStatystyk

INNER JOIN Klasa

ON

Klasa.idKlasy = Bohater.idKlasy

INNER JOIN Statystyki Statystyki2

ON

Statystyki2.idStatystyk = Klasa.idStatystyk

GO

CREATE VIEW "Ranking bohaterów" AS

SELECT

Postać.idPostaci,

Postać.Imię,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa walka wręcz]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Walki Wręcz]) AS [Walka wręcz],

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Umiejętności Strzeleckie]+[Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Umiejętności Strzeleckie]) AS [Umiejętności Strzeleckie],

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Siła]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Siła]) AS Siła,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Wytrzymałość]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Wytrzymałość]) AS Wytrzymałość,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Żywotność]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Żywotność]) AS Żywotność,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Inicjatywa]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Inicjatywa]) AS Inicjatywa,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Ataki]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Ataki]) AS Ataki,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Zręczność]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Zręczność]) AS Zręczność,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Cechy Przywódcze]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Cechy Przywódcze]) AS [Cechy Przywódcze],

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Inteligencja]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Inteligencja]) AS Inteligencja,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Opanowanie]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Opanowanie]) AS Opanowanie,

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Siła Woli]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Siła Woli]) AS [Siła Woli],

([Rozwinięcia Postaci].[Bazowa Ogłada]+ [Rozwinięcia Postaci].[Wykupione rozwinięcia Ogłada]) AS Ogłada

FROM

Postać

INNER JOIN Bohater

ON

Postać.idPostaci = Bohater.idPostaci

JOIN [Rozwinięcia Postaci]

ON

[Rozwinięcia Postaci].idPostaci = Postać.idPostaci

GO

insert into [Typ postaci] values

(1,'Bohater'),

(2, 'NPC'),

(3, 'Wróg')

insert into [Typ ekwipunku] values

(1,'Broń'),

(2, 'Pancerz'),

(3, 'Zwykły')

go

create trigger [blokada typu ekwipunku]

on [typ ekwipunku]

instead of INSERT, UPDATE

AS

begin

rollback

RAISERROR ('odmowa dostępu', 16, 10);

end

go

go

CREATE TRIGGER [Blokada typu postaci]

ON [Typ postaci]

instead of INSERT, UPDATE

AS

begin

rollback

RAISERROR ('odmowa dostępu', 16, 10);

end

go

insert into czar values

(1, 'kula ognia', 2, 'kulka siarki', 'kula ognia rani 1k4 postaci z siłą 0 i zadaje 1k10 obrażeń')

insert into charakter values

(1,'praworządny'),

(2, 'dobry'),

(3,'neutralny'),

(4, 'zły'),

(5,'chaotyczny')

go

CREATE TRIGGER [Blokada charakterów]

ON charakter

instead of INSERT, UPDATE

AS

begin

rollback

RAISERROR ('odmowa dostępu', 16, 10);

end

go

insert into rasa values

(1, 'Krasnolud'),

(2, 'Niziołek'),

(3, 'Gnom'),

(4, 'Człowiek'),

(5, 'Elf')

go

CREATE TRIGGER [Blokada ras]

ON rasa

instead of INSERT, UPDATE

AS

begin

rollback

RAISERROR ('odmowa dostępu', 16, 10);

end

go

insert into zdolności values

(1, 'bardzo silny',null,null),

(2, 'bardzo silny',null,null)

insert into Umiejętności values

(1, 'czytanie i pisanie', null, null),

(2, 'czytanie i pisanie', null, null)

insert into Statystyki values

(1, 44, 19, 4, 5, 7, 8, 1, 18, 52, 30, 52, 50, 20),

(2, 10, 10, 0,0, 2, 10, 0,10, 20,0,10,0,10)

insert into Postać values

(1, 1, 'Gimli', 1, 7, 1, 1, 0,0, 1,0, null)

insert into Klasa values (1, 'Szlachcic', null,2,2,2, null )

insert into bohater values (1,4,1,0,0,1,0,null,null)

insert into Obłęd values (1, 'furia'),(2,'klaustrofobia'),(3,'żarłoczność')

go

create trigger [popadanie w obłęd]

on bohater

after update

as

IF UPDATE([Punkty obłędu])

if (select top(1) [punkty obłędu] from inserted) > 5

if(cast(rand() \* 1000000 as int)%100+1 > (select s.Opanowanie

from postać p join bohater b on b.idPostaci=p.idPostaci

join Statystyki s

on p.idStatystyk=s.idStatystyk))

begin

update bohater set [punkty obłędu]=([punkty obłędu]-6)

update bohater set idObłędu=(cast(rand() \* 1000000 as int)%3+1)

end

go

update zdolności set idPostaci=1 where idZdolności=1

update zdolności set idKlasy=1 where idZdolności=2

update Umiejętności set idPostaci=1 where idUmiejętności=1

update Umiejętności set idKlasy=1 where idUmiejętności=2