

Le but de ce TP est de revoir tout depuis le début du SQL jusqu'aux dernière requêtes plus complexes.

1/ Afficher le contenu de la table Hero

2/ Ajouter **un nouvel Héro** avec ces informations :

name = Vengeful Spirit

hp_max = **1720**

mana_max = **711**

level = **25**

attack_min = **132**

attack_max = **140**

defense = **19**

ability_resistance = **25**

3/ Créer **deux nouvelles Ability** avec ces informations :

name = **Magic Missile**

mana_cost = **130**

damage_min = **360**

damage_max = **360**

is_ulti = **0**

Et :

name = **Wave of Terror**

mana_cost = **40**

damage_min = **120**

damage_max = **120**

is_ulti = **0**

4/ Ajouter la relation **hero_ability** :

- **Vengeful Spirit** a **Magic Missile**

- **Vengeful Spirit** a **Wave of Terror**

Pour cela vous utiliserez un "**insert select**", en sachant que les deux noms sont uniques

5/ Afficher le détail d'un **hero** avec son/ses **ability** liées, par exemple :

Nom hero | ses stats | Nom ability | ability stats

(Une première fois sur plusieurs lignes si nécessaire et en une seule ligne par **hero**)

6/ Afficher les **hero** n'ayant jamais participé à une **game**.

8/ Afficher le récapitulatif d'une **game** :

Nom partie | **Nom Team** | **Nom hero** | **Stats hero** (kill/death/assistance) | '**V**' si son équipe a gagné ou '**P**' sinon

9/ Afficher le nombre de victoire par **team**

10/ Afficher le **hero** étant ayant le plus de **nb_death** au cours d'**UNE game**

11/ Afficher le **hero** ayant le plus de **nb_kill** au cours d'**UNE game**

12/ Afficher le **hero** ayant le plus de **participe** à des **games**

13/ Afficher le **hero** avec le plus de moyenne de **nb_kill** au cours de **TOUTES** les **game**

14/ Afficher le **hero** avec le plus de moyenne de **nb_death** au cours de **TOUTES** les **game**

15/ Afficher le **KDA** pour chaque **hero**

(Le **KDA** est le ratio $\text{nb_assistance} + \text{nb_kill} / \text{nb_death}$)

16/ Afficher la **map** la plus jouée

17/ Afficher la **game** la plus longue

18/ Afficher la **game** la plus courte

19/ Afficher l'**ability NON-ULTi**, faisant le plus de **damage_max**

20/ Afficher l'**ability ULTi**, faisant le plus de **damage_max**

21/ Afficher l'**ability** ayant le meilleur ratio mana/damage :

Formule : $\text{mana_cost} / ((\text{damage_max} + \text{damage_min}) / 2) * 100$