

#### 1 Wdh: Klassen und Objekte



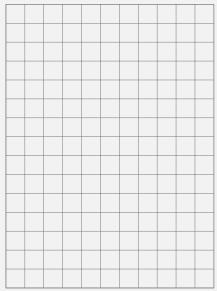
renräsentieren	Gedenstände	a in e	ainem i	Computerprogramm.
_ representationer	ocgenstanat	<u> </u>		compaterprogramm.

sind der Bauplan, der festlegt, welche Eigenschaften (

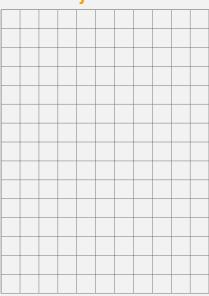
\_ ) und <mark>Fähigkeiten</mark> ( \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ ) einer bestimmten

Objektart gespeichert werden sollen. Man stellt sie dar mit:

#### Klassenkarte



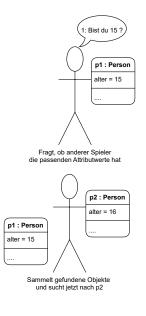
#### **Objektkarte**

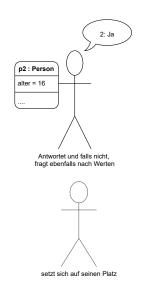


**1** Generell kann man Objektkarten mit oder ohne Methoden zeichnen, solange man es insgesamt einheitlich macht. Wir zeichnen sie daher immer ohne Methoden.

### Objektkarten Memory

- Erstelle auf einem Blatt eine Objektkarte der Klasse Person zu dir selbst. → 3x falten
- Gib deine Objektkarte bei der Lehrkraft ab. → Objektkarten werden gemischt.
- Ziehe eine Objektkarte und versuche, das zugehörige Objekt zu finden.
  - Frage deine:n Gegenüber dafür, ob die Attributwerte auf deiner gezogenen Karte auf sie/ihn zutreffen.
  - Ihr dürft euch nicht gegenseitig die Objektkarten zeigen!
  - Wer gefunden wurde, gibt seine aktuelle Objektkarte weiter und setzt sich.
  - Der/Die Finder:in sammelt alle gefundenen Objekte.

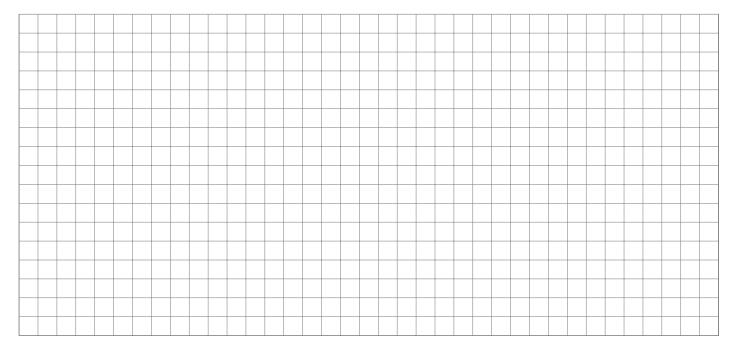






## Wdh: Von der Klasse zur Tabelle

- Zeichnet zu zweit eine Tabelle, in der man alle Objekte der Klasse Person sammeln kann.
- Tragt eure beiden Objekte (vom Objektkarten-Memory) in die Tabelle ein.
- Ordnet die folgenden Begriffe den Teilen der Tabelle zu. Achtung: Nicht alle Begriffe passen und manches hat mehrere Begriffe! Datensatz Tabelle Zelle Klasse Objekt Parameter Attribut Spalte Feld Methode Board Zeile Datentyp Attributwert



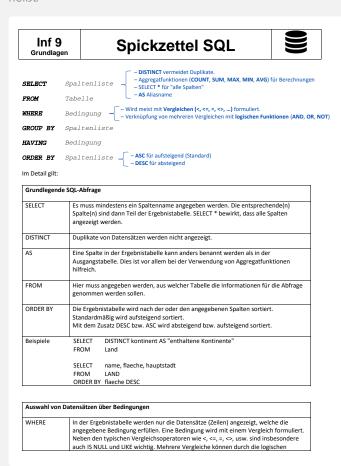
2 Wdh: Aufbau von (relationalen) Datenbanken	
Datenbanken speichern Datensätze in	Die
repräsentieren die Attrik	oute (Synonym: Feld) und
bilden zusammen eine Klasse. Die	(=Zeilen) entsprechen
Objekten und in den Spalten stehen die Attributwerte. Jede T	abelle hat einen
(oft auch "ID"), der Datensätz	e eindeutig identifiziert. Oft
werden die Datensätze hiermit einfach durchnummeriert. Im T	abellenschema wird er
unterstrichen und im Klassendiagramm immer als erstes Attrib	out aufgelistet.
Der Aufbau einer Tabelle kann mit	oder
dargestellt werden. Dessen Aufbau	ı ist:
${\bf TABELLENNAME}(\underline{{\bf Datentyp\ Prim\"{a}rschl\"{u}ssel}}\ ,\ {\bf Datentyp\ Spalte1}$	, Datentyp Spalte2,)
Zum Beispiel:	

#### 3 SQL Spickzettel



Folgender SQL-Spickzettel enthält alle SQL-Grundlagen der 9. Klasse. Ihr dürft (sollt!) ihn bei allen SQL-Aufgaben benutzen. Über das Vorlagensymbol 🚨 oben könnt ihr den Spickzettel als eigenes PDF öffnen.

**1** Übrigens: **SQL** ist die Abkürzung für **S**tructured **Q**uery **L**anguage, was auf Deutsch etwa Strukturierte Abfrage Sprache heißt.



	Funktionen AND, OR und NOT verknüpft werden. Ggf. müssen die einzelnen Ausdrücke dabei sinnvoll geklammert werden
	Beispiel         WHERE jahr > 2015           AND laufzeit <= 90           AND NOT fsk = 18
LIKE	Kann in einer Bedingung zur Mustererkennung von Einträgen verwendet werden. Folgende zwei Platzhalter (wildcards) werden häufig eingesetzt:
	<ul> <li>% steht für beliebig viele Zeichen, auch keines (* bei MS Access)</li> <li>_ für genau ein beliebiges Zeichen (? bei MS Access)</li> </ul>
	Beispiele:
	WHERE titel LIKE "You%" – findet alle Titel die mit "You" beginnen Groß-/Kleinschreibung wird nicht berücksichtigt WHERE titel LIKE "%love%" – findet alle Titel die "love" enthalten WHERE titel LIKE "L" – findet alle Titel die mit L beginnen und genau 4 Zeichen lang sind
NULL	Bedeutet, dass kein Wert in einer Zelle eingetragen ist.
IS NULL	Überprüft (in einer Bedingung), ob kein Wert in einer Zelle eingetragen ist.

Aggregatfunktio	onen		
AVG	Berechnet	den Durchschnitt aller Werte einer Spalte.	
COUNT	Gibt die Ar	nzahl der Einträge einer Spalte aus.	
MAX bzw. MIN	Gibt das M	laximum bzw. Minimum aller Werte einer Spalte aus.	
SUM	Berechnet	die Summe aller Werte einer Spalte.	
Beispiel	SELECT FROM WHERE	COUNT(*) AS "Anzahl afrikanischer Länder " Land kontinent = "Afrika"	

Gruppierung	
GROUP BY	Datensätze mit demselben Wert in der angegeben Spalte werden gruppiert. Gruppierungen sind nur in Kombination mit Aggregatfunktionen sinnvoll.
HAVING	An gruppierte Datensätze werden Bedingungen mit HAVING formuliert.
Beispiel	SELECT fsk, MIN(laufzeit) FROM Film WHERE genre1="Filmkomödie" OR genre2="Filmkomödie" GROUP BY fsk HAVING fsk < 16

#### SQL keywords should be in **lower case!**



select name, id
from products
where discount = 0
order by price asc;

#### Noooo, they must be in **upper case!**



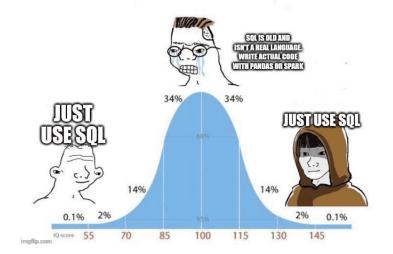
SELECT name, id FROM products WHERE discount = 0 ORDER BY price ASC;



sElEcT nAmE, iD fRoM PrOdUcTs WhErE dIsCoUnT = 0 OrDeR by pRiCe AsC;

'Sarcastic Query Language' • by u/casperdewith

**1** SQL Schlüsselwörter wie SELECT, WHERE etc. sind nicht case-sensitive. Groß-/Kleinschreibung ist also egal.







sql-island.informatik.uni-kl.de/

			issel ntyp (		acte	r gibt	t es i	n de	en n	neis	ten	Da	tenk	oanl	ksys	sten	nen	nic	ht. V	Vir۱	/erw	en	den d	ahe	r im	ıme	r Str	ing	(=T	ext	t).
_																															_
																															_
-	JI+ 4	io T	abell	on d	or C	) at a r	ahar	ak n	oi+ l	داء	2001	مادء	rtor	. d.	or.																
_	THE G		abeli	end	CI L	Jatei	IDai	IK II	111	Nas	3501	ika	rtei	Tuc	л. П																T
																															1
																															I
																															1
																															1
_																													_		+
																													-		+
_																													-		ł
																															+
																															t
																															İ
																													_		1
_																															+
_																					_						$\vdash$	$\dashv$	$\dashv$		ł
_																						+							-		+
																													$\dashv$		+
																															j
																															I
																						_									1
					_																	_					Ш	$\dashv$	$\dashv$		1
					_																	+						$\dashv$	_		+
																				_											
		_			+																						1				ı
																						+							_		+

3. Spielt SQL Island, der SQL-Spickzettel hilft euch dabei.



In dieser Aufgabe geht es immer um die Tabelle land, deren erste Datensätze du hier siehst:

id	name	einwohner	flaeche	hauptstadt
1	Deutschland	83.24	358	Berlin
2	Frankreich	67.39	544	Paris
3	Brasilien	212.60	8516	Rio de Janeiro
	•••			

Welche SQL-Abfrage (rechte Seite) führt zu welcher Ergebnistabelle (linke Seite)? Ordne richtig zu!

<ol> <li>Zeige alle Spalten</li> </ol>
der Tabelle land.

- 2) Zeige die Spalten name und hauptstadt der Tabelle land.
- 3) Zeige die durchschnittliche Einwohnerzahl aller Länder.
  - **4)** Zeige die Namen aller Länder in alphabetisch absteigender Reihenfolge.
- 5) Zeige die Hauptstädte der Länder, deren Einwohnerzahl größer als 50 Mio ist.
- **6)** Zeige die Anzahl aller Länder, deren Name mit 'land' endet.
- 7) Zeige die Namen aller Länder, deren Fläche zwischen 100 und 999 Tausend km² liegt.
  - **8)** Zeige die Namen der Länder, die mit 'D' beginnen oder mit 'd' aufhören.
    - 9) Zeige die Namen der drei Länder mit der größten Einwohnerzahl.

i) SELECT name FROM land ORDER BY name DESC;

ii) SELECT name FROM land WHERE name LIKE 'D%' OR name LIKE '%d';

iii) SELECT COUNT(\*)
FROM land
WHERE name LIKE '%land';

iv) SELECT \*
FROM land;

v) SELECT name FROM land WHERE flaeche >= 100 AND flaeche <= 999;

vi) SELECT name, einwohner FROM land ORDER BY einwohner DESC LIMIT 3;

vii) SELECT AVG(einwohner) FROM land;

viii) SELECT name, hauptstadt FROM land;

ix) SELECT hauptstadt FROM land WHERE einwohner > 50;





Bearbeite die Aufgabe Wdh - SQL Basics auf artemis. tum. de. Artemis gibt dir immer, wenn du auf Submit drückst, die ersten Zeilen der Ergebnistabelle und ob deine SQL-Abfrage (bzw. welche Teile von ihr) richtig sind, aus. Wenn du eine Abfrage richtig hast, notiere sie unten im Skript.

Falls du bei Gruppierung und Aggregatfunktionen Schwierigkeiten hast, hilft dir dieses Video (bitte Kopfhörer verwenden!): bycs.link/simpleclub-group-sort-aggregat

	4								_	_			_			_						_									L
																															L
	$\top$																														Г
_	+																														Г
																															_
	ی جا ہ	ما:م	_:	- (()	۸ اـ	ſ		ـ : اـ		۔ا:،۔	<b></b>	امنى			مامد:		_ :	D	.:		، مام	_:	. '0	۔ ۔ا	۔ا ۔		/	ــا: ـــ	_		
-	2111	erbe	em	e SQI	Ab	пас	je,	are	aus	gib	i, wie	viei	9 9	eme	mae	en e	SIIII	reg	ler	ang	sbe.	ZIIK		ре	IDa	yeı	ın (	gib	ι.		Г
_	$\perp$																														L
	$\perp$																					_									L
																						T									
	$\uparrow$																					$\top$									Г
	+																														H
_																															Ш
	ues	ssel	091	6200	0′ aι	ısgi	bt.																								
_	+								_	_			_			_						_	_								L
	_																														L
																															L
_			_					$\longrightarrow$	_	_							_	_	_		_	-	_		_						
_																															_
				ne SC																									mä	inn	L li
																													mä	inn	li
																													mä	inn	l li
																													mā	ann	li
																													mā	inn	li
																													mä	inn	
																													mā	inn	
																													mä	inn	
	voh	ner	gru	opier	t nac	ch R	egi	eru	ngs	bez	zirk u	nd de	en l	Nam	en c	lesj	ewe	ilige	en R	egi	erur	ngs	be:	zirk	cs a	usç	gibt	•			
S	chr	reibe	grup e eir	opier	t nac	bfra	egi	, die	ngs e d	ie d	zirk u	nd de	en l	Nam	en c	les j	ewe	Ger	neir	egi	erur	es	Kre	zirk	es (	(=L	gibt	lkre	eis)	un	d
Sir	chriem	reibe	grup e eir	ne SC	L-A	bfra bezi	egi irk	, die	e d'	ie de veil	durch	schn	ittli	che	en c	les j	der . Sor	Ger	neire di	egi nde e A	ein	es abe	Kree na	zirkk	es (N	(=Lam	ance d	i. Ikre	eis) Lan	un	c
\$ \cdot \cdo	chrien	reibe ung:	grup e eir d Re	ne SC gieru kann:	ΔL-A ngsl	bfra beri deei deei dee	egi irk	, die des	ngs e d jew	ie de la	durch	schn Gru	ittli kre	che	Fläc anze	lesj he eigt	der . Sor	Ger tiere	neir neir ch	egi nde e A	ein usg	es abe	Kree na	eise ach ert	es (No No Winn Winn No Winn No Winn No Winn No Winn Winn No Winn Winn No Winn Winn Winn Winn Winn Winn Winn Win	(=Lam	ance d	i. Ikre	eis) Lan	un	d
\$ \cdot \cdo	chrien	reibe ung:	grup e eir d Re	ne SC	ΔL-A ngsl	bfra beri deei deei dee	egi irk	, die des	ngs e d jew	ie de la	durch	schn Gru	ittli kre	che	Fläc anze	lesj he eigt	der . Sor	Ger tiere	neir neir ch	egi nde e A	ein usg	es abe	Kree na	eise ach ert	es (No No Winn Winn No Winn No Winn No Winn No Winn Winn No Winn Winn No Winn Winn Winn Winn Winn Winn Winn Win	(=Lam	ance d	i. Ikre	eis) Lan	un	d
Sim	chrien	reibe ung:	grup e eir d Re	ne SC gieru kann:	ΔL-A ngsl	bfra beri deei deei dee	egi irk	, die des	ngs e d jew	ie de la	durch	schn Gru	ittli kre	che	Fläc anze	lesj he eigt	der . Sor	Ger tiere	neir neir ch	egi nde e A	ein usg	es abe	Kree na	eise ach ert	es (No No Winn Winn No Winn Winn No Winn Winn Winn Winn No Winn Winn Winn Winn Winn Winn Winn Win	(=Lam	ance d	i. Ikre	eis) Lan	un	d
S ~	chrien	reibe ung:	grup e eir d Re	ne SC gieru kann:	ΔL-A ngsl	bfra beri deei deei dee	egi irk	, die des	ngs e d jew	ie de la	durch	schn Gru	ittli kre	che	Fläc anze	lesj he eigt	der . Sor	Ger tiere	neir neir ch	egi nde e A	ein usg	es abe	Kree na	eise ach ert	es (No No Winn Winn No Winn Winn No Winn Winn Winn Winn No Winn Winn Winn Winn Winn Winn Winn Win	(=Lam	ance d	i. Ikre	eis) Lan	un	d

		ais	) I (	ا.لر	100	we	IOI	ICH	e 🖂	TIVV	3111	ier.	IIII	en	hak	en	i, at	usg	IDI.		1			1		I				Т	1				1
																																-	-		
				_			_																_												
																				hle	n a	ller	Ge	eme	einc	de,	die	me	ehr	al	s 75	5.00	00 r	nän	ın
er i	neł	ır a	s 7	5.0	00	we	ibli	che	e Ei	nwc	hn	er:	inne	en l	nab	en,	, au	ısgi	bt.																
																														+	+				
									1																					+	+	-			
																														1	1	1			
							-	1																1								-			
ich	ıreil																													zał	nlen	all	er C	Gem	ne
ich																														zah	nlen	all	er C	Sem	ne
ich	ıreil																													zah	nlen	all	er C	Sem	ne
ich	ıreil																													zah	nlen	all	er C	Gem	ne
ich	ıreil																													zah	hlen	all	er C	iem	ne
ich	ıreil																													zah	hlen	all	er (	iem	ne
ich	ıreil																													zah	hlen	all	er C	Gem	ne
ich	ıreil																													zał	hlen	all	er (	iem	ne
ich	ıreil																													zah	hlen	all	er (	Sem	ne
Sch	ıreil																													zał	hlen	all	er (C	Sem	ne
Sch	ıreil																													zah	hlen	all	er (	i em	ne
Sch	nreil	als	10	0 kı	m²	Flä	che	pr	o L	and	kre	eis u	und	de	n N	lam	nen	de	s je	ewe	ilig	en	Lar	ndk	reis	ses	aus	gib	ot.						
Sch	nreil	als	eir	0 ki	m² SQI	Flä	bfra	pr	e, di	e d	kre	Anz.	ahl	de	n N	and	der	de	ger	n, d	ilig	en u e	Lar	r G	reis	ses	aus	gib	ot.				er (C		
Sch	nreil	als	eir	0 ki	m² SQI	Flä	bfra	pr	e, di	e d	kre	Anz.	ahl	de	n N	and	der	de	ger	n, d	ilig	en u e	Lar	r G	reis	ses	aus	gib	ot.						
m Sc	nreil	als	eir	0 ki	m² SQI	Flä	bfra	pr	e, di	e d	kre	Anz.	ahl	de	n N	and	der	de	ger	n, d	ilig	en u e	Lar	r G	reis	ses	aus	gib	ot.						



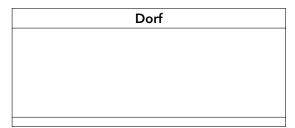
- 1. Visualisiere (mit Bleistift), wer Häuptling in welchem Dorf ist.
- 2. Überlege, wie du allgemein für diese zwei Tabellen darstellen kannst, wie sie (und ihre Spalten) miteinander in Beziehung stehen.





#### Tabellenbeziehung im Klassendiagramm

- 1. Ergänze das Klassendiagramm entsprechend der beiden Tabellen oben.
- 2. Wie kann man die Beziehungen zwischen den beiden Tabellen im Klassendiagramm darstellen? Tipp: Unsere Überlegungen von oben, helfen dabei.



	Bewoł	nner	

#### 4 Tabellenbeziehungen: Fremdschlüssel



#### 5 Tabellenbeziehungen im Klassendiagramm



# TabelleA int id String spalte1 ...

#### TabelleB int id String spalte1 ...

#### 6 Kardinalitäten



Die Kardinalität beschreibt, wie viele Objekte auf jeder Seite einer Beziehung stehen können.

Es gibt folgende Arten:

- 1:1, z.B. \_\_\_\_\_ Häuptling pro Dorf, der auch nur in einem Dorf Häuptling ist.
- 1:n, z.B. jeder Bewohner wohnt in einem Dorf, das aber \_\_\_\_\_\_ Bewohner

hat.

• m:n, z.B. \_\_\_\_\_\_ Lehrer pro Schulklasse + \_\_\_\_\_

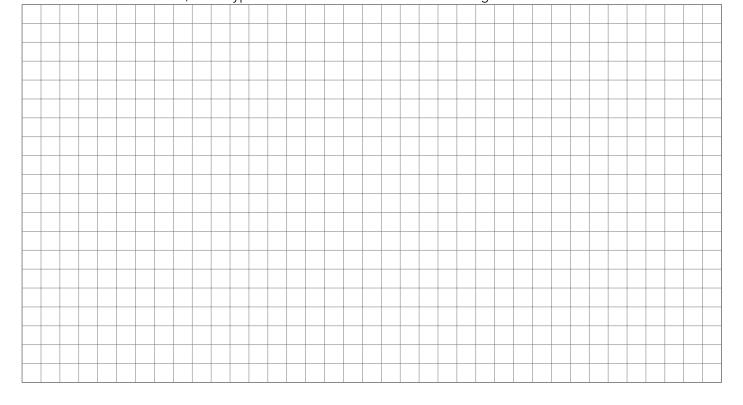
Schulklassen pro Lehrer (in Datenbanken nicht direkt umsetzbar, dazu später mehr).



#### Klassendiagramm Flugverspätung



Bearbeite diese Aufgabe auf artemis.tum.de.
Erstelle ein Klassendiagramm für die Datenbank unter dbiu.de/flugverspaetungen/.
Damit du weniger schreiben musst, kannst du die letzten 6 Spalten der Tabelle Flug durch ... ersetzen.
Achte auf korrektes Format, Datentypen und Kardinalitäten. Zeichne das Diagramm anschließend unten auf:



#### 7 Kreuzprodukt / Join



Möchte man Daten aus zwei Tabellen mit Beziehung zueinander abfragen, gibt man beide Tabellen mit Komma getrennt nach FROM an.

Die SQL-Abfrage bildet dann das \_\_\_\_\_\_ der Tabellen. Die

Ergebnistabelle enthält \_\_\_\_\_\_ von Datensätzen beider

Tabellen (Merkregel: \_\_\_\_\_\_)

Um nur zusammengehörige Datensätze (also solche, die miteinenader in Beziehung stehen,

z.B. eine Bewohner mit seinem Dorf) auszuwählen, ergänzt man als Selektion eine

Gleichheitsbedingung zwischen Fremd- und zugehörigem

\_\_\_\_\_ . Dann spricht man von einem

\_\_\_\_\_.

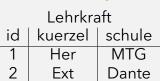
Zum Beispiel kann man in SQL-Island die Daten aller Dörfer und ihrer zugehörigen Häuptlinge so ausgeben:

**SELECT\*** 

**FROM Dorf, Bewohner** 

WHERE Dorf.haeuptling = Bewohner.bewohnernr

#### 8 Join Beispiel



## SELECT \* FROM Lehrkraft, Schule WHERE Lehrkraft.schule = Schule.id



#### Ergebnistabelle des Kreuzprodukts:

id	kuerzel	schule	id	ort
1	Her	MTG	MTG	Haidh.
2	Ext	Dante	MTG	Haidh.
1	Her	MTG	Dante	Sendl.
2	Ext	Dante	Dante	Sendl.

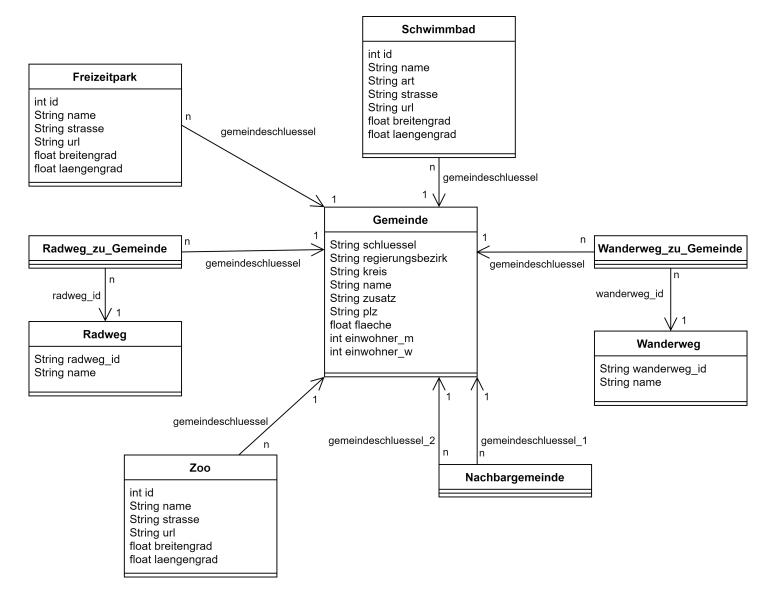
#### Ergebnistabelle des Joins

id	kuerzel			ort
1	Her	MTG	MTG	Haidh.
2	Ext	Dante	Dante	Sendl.



Bearbeite diese Aufgabe auf artemis.tum.de. Du bekommst eine automatische Rückmeldung, ob deine Abgabe korrekt ist.

Alle Aufgaben beziehen sich auf die Datenbank oben. Eine Online-Version gibt es unter www.dbiu.de/bayern/. Gib immer genau die geforderten Daten aus und nicht mehr. Sortiere nicht, wenn du nicht dazu aufgefordert wirst. Notiere unten anschließend deine korrekten SQL-Abfragen unten.



Verändere die SQL-Abfrage so, dass die Namen und Internetadressen (=url) aller Zoos und der Name und Regierungsbezirk der jeweiligen Gemeinde ausgegeben wird:

SELECT Zoo.name, Gemeinde.name

FROM Zoo, Gemeinde

Skript: Dateribanken (Teil 1)
Verändere die SQL-Abfrage so, dass die Namen und Straßen aller Freizeitparks und die Namen der jeweils zugehörige Gemeinde ausgegeben wird.
SELECT Freizeitpark.name, Gemeinde.name
FROM Freizeitpark, Gemeinde
Schreibe eine SQL-Abfrage, die Namen und Art aller Schwimmbäder und den Namen und alle Einwohnerzahlen de zugehörigen Gemeinden ausgibt.
Schreibe eine SQL-Abfrage, die die Anzahl an Schwimmbädern in Gemeinden mit <b>mehr</b> als 1000 weibliche Einwohnerinnen ausgibt. <b>Tipp: Hier brauchst du mehrere verknüpfte Bedingungen</b>

Skript : Datenbanken (Teil 1)
Schreibe eine SQL-Abfrage, die die Namen aller Gemeinde in Oberbayern oder Niederbayern, zu denen ein Wanderweg führt, ausgibt. Dopplungen dürfen auftreten und sollte nicht entfernt werden!  Tipp: Hier brauchst du wieder mehrere verknüpfte Bedingungen. Überlege bei der Verknüpfung von Bedingungen, ok du Klammern setzen musst!
Schreibe eine SQL-Abfrage, die aus den Tabellen Gemeinde und Wanderweg_zu_Gemeinde die Anzahl de Wanderwege, die zu Gemeinden mit mehr als 500 000 männlichen Einwohnern führen, ausgibt.
Schreibe eine SQL-Abfrage, die eine Liste mit den Namen aller Gemeinden, die ein Freibad"haben, und die Namen de jeweiligen Freibäder ausgibt.

Skript : Datenbanken (Teil 1)
Schreibe eine SQL-Abfrage, die die Anzahl an Radwegen, die an Gemeinden im PLZ-Bereich größer als 96 angrenzen, ausgibt.
Schreibe eine SQL-Abfrage, die die Namen aller Zoos in einer Gemeinde namens Ërlangenäusgibt.
Schreibe eine SQL-Abfrage, die die IDs aller Radwege, die zu Gemeinden in Oberfranken oder Unterfranken füh ausgibt. Dopplungen sollen nicht entfernt werden.