# **Compte Rendu TP3**



Pour commencer ce TP, j'ai d'abord écrit les différents codes sous vim afin de pouvoir les utiliser très facilement dans le terminal avec la commande '@<nom du fichier>'.

J'ai donc crée deux fichiers:

#### 1- Création des tables :

```
CREATE TABLE EQUIPE (
        num number(5),
        nom varchar2(25),
       capaciteStade number(7),
        budget number(9),
        PRIMARY KEY (num)
CREATE TABLE JOUEUR (
       num number(5),
       nom varchar2(25),
        prenom varchar2(25),
        nationalite varchar2(25),
        nbSelections number (3),
        numEquipe number (5),
        PRIMARY KEY (num),
        FOREIGN KEY (numEquipe) REFERENCES EQUIPE(num)
CREATE TABLE COMPETITION (
        num number(5),
        nom varchar2(25),
type varchar2(25),
        PRIMARY KEY (num)
CREATE TABLE PARTICIPER (
        resultat number(2),
        numCompetition number (5),
        numEquipe number (5),
        PRIMARY KEY (numCompetition, numEquipe),
FOREIGN KEY (numCompetition) REFERENCES COMPETITION (num),
        FOREIGN KEY (numEquipe) REFERENCES EQUIPE (num)
```

#### 2- Insertion des occurrences:

```
193.50.225.9 - PuTTY
```

```
INSERT INTO EQUIPE VALUES (1,
INSERT INTO EQUIPE VALUES (2,
INSERT INTO EQUIPE VALUES (3,
INSERT INTO EQUIPE VALUES (4,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (1,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (2, INSERT INTO JOUEUR VALUES (3,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (4,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (5,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (6,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (7,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (8,
INSERT INTO JOUEUR VALUES (9, INSERT INTO JOUEUR VALUES (10
INSERT INTO COMPETITION VALUES (1,
INSERT INTO COMPETITION VALUES (2,
INSERT INTO COMPETITION VALUES (3,
INSERT INTO PARTICIPER VALUES(1, 1, 1);
INSERT INTO PARTICIPER VALUES(2, 2, 2);
INSERT INTO PARTICIPER VALUES(3, 3, 3);
INSERT INTO PARTICIPER VALUES (4, 1,
```

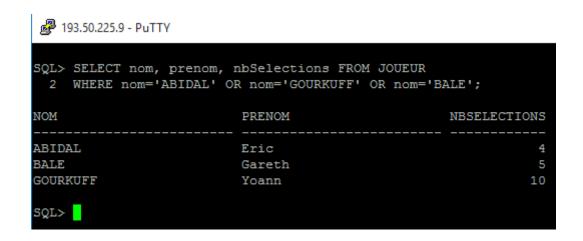
## Requêtes:

- 1- Afficher la liste des nationalités des joueurs.
  - N.B : Chaque nationalité ne doit apparaître qu'une seul fois.

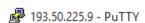
2- Afficher la liste des joueurs (nom,prénom,nombre de sélection) "joueur1","joueur2" et "joueur3".

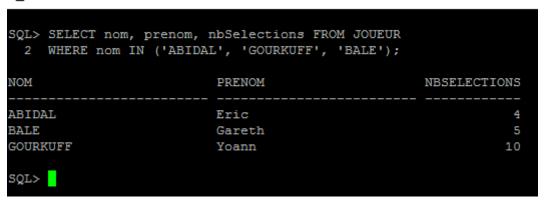
N.B: Proposer deux solutions.

## 1<sup>ère</sup> solution:

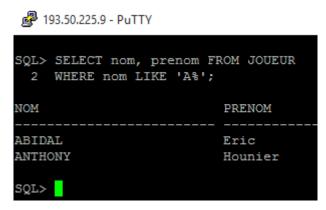


### 2<sup>ème</sup> solution:

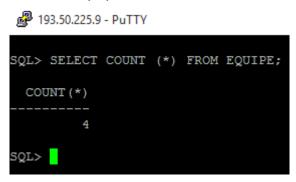




3- Afficher la liste des joueurs (nom, prenom) dont le nom commence par la lette "A" :



4- Afficher le nombre total d'équipes :



- 5- Afficher la liste des équipes (nom) participant à la compétition « compétition1 »
  - N.B.: Penser à plusieurs jointures: