M2 UF4 Pt2.2 PostgreSQL Tipus objecte - Herència

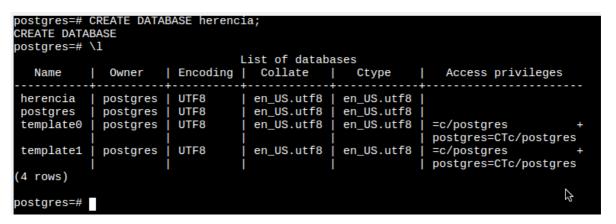
M2 UF4 Pt2.2 PostgreSQL Tipus objecte - Herència

- 1 Crear la base de dades
- 2 Creació del type
- 3 Creació de la taula d'objectes
- 4 Creació de la taula heredera
- 5 Inserts

1 - Crear la base de dades

• El primer que farem serà crear una BD nova per a fer les proves pertinents i així tenir-ho tot més ordenat

CREATE DATABASE herencia;



• El proxim pas serà canviar a la nova BD per poder treballar sobre la mateixa

\c herencia

```
postgres=# \c herencia
You are now connected to database "herencia" as user "postgres".
herencia=#
```

2 - Creació del type

• En aquest punt la nostra intenció serà crear l'objecte 'type'. En el meu cas he escoillit un de senzill, l'objecte lluitador

```
CREATE TYPE lluitador AS (id int, nom varchar (20), poder int);

herencia=# CREATE TYPE lluitador AS (id int, nom varchar (20), poder int);

CREATE TYPE
herencia=# \dt
Did not find any relations.
herencia=# \bigci{1}{2}
```

3 - Creació de la taula d'objectes

• Un cop creat el type el nostre proxim objectiu serà crear una taula amb els types anterirors com a camp

4 - Creació de la taula heredera

• Per últim si volem crear una taula on només tindrem alguns dels objectes de la taula anteriror per motius X pero no volem fer tots els camps nomes cal 'heredar-la'

```
CREATE TABLE lluitadors_lluitant (torneig varchar(30)) INHERITS (tekken7);
```

5 - Inserts

 Ara tenim l'estructura bàsica però no hi han dades anem a inserir-ne unes quantes en diferents casos

Lluitador sense torneig

```
INSERT INTO tekken7 (id, nom, poder) VALUES (1, 'King II', 100);
```

Lluitador amb torneig, de forma automàtica també s'afegirà al lluitador a la taula prèvia, **tekken7**

```
INSERT INTO lluitadors_lluitant (id, nom, poder, torneig) VALUES (2, 'Kazuya
Mishima', 150, 'Torneig per a dimonis');
```

```
herencia=# INSERT INTO lluitadors_lluitant (id, nom, poder, torneig) VALUES (2, 'Kazuya Mishima', 150,'Torneig per a dimonis');
INSERT 0 1
herencia=# select * from lluitadors_lluitant;
id | nom | poder | torneig
2 | Kazuya Mishima | 150 | Torneig per a dimonis
(1 row) | 150 | Torneig per a dimonis
```