

SQL

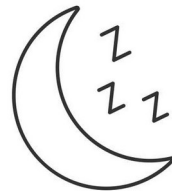
Le langage de construction



Mini-veille

Click to sleep

- Histoire de SQL
- CREATE
- ALTER et ADD KEY
- ALTER et ADD CONSTRAINT
- ALTER et MODIFY
- DROP
- INSERT INTO



Exercice

Et 1, 2, 3 !

Créez un script SQL (à me présenter), appelé héros_gentil.sql, pour créer les tables de l'exercice des "héros gentils" en vous basant sur le MPD.

Donc, une table Armes, Héros et Compétences.

Qu'est-ce qu'il manque ?

Armes avec :

```
`ID` tinyint(1) NOT NULL,  
`HérosID` tinyint(1) NOT NULL,  
`Nom` varchar(50) NOT NULL,  
`Type` varchar(20) NOT NULL,  
`Degat` tinyint(2) NOT NULL
```

Héros avec :

```
`ID` tinyint(1) NOT NULL,  
`Nom` varchar(50) NOT NULL,  
`PV` tinyint(2) NOT NULL,  
`Bonus` tinyint(2) NOT NULL,  
`Defense` tinyint(2) NOT NULL,  
`ArmeEnMain` tinyint(2) DEFAULT NULL,  
`Statut` varchar(100) NOT NULL,  
`Immunité` varchar(20) NOT NULL
```

Compétences avec :

```
`ID` tinyint(1) NOT NULL,  
`Type` ENUM('Statut', 'PV', 'Defense',  
`Bonus', 'ArmeEnMain', 'Immunité'),  
`Effet` varchar(50)
```



Exercice

Et 1, 2, 3 !

Ajoutez des armes :

Une batte en mousse qui fait 0 dégâts

Une 'Vanne de Liujen' déstabilisante de dégâts 10

Microsoft qui fait des dégâts effrayant de 20

Une feuille qui fait des dégâts tranchant de 5

Un caillou qui fait des dégâts contondant de 5

Une ciseau qui fait des dégâts perçant de 5



Ajoutez des héros :

Comar le joyeux qui a 40 PV, bonus aux dégâts de 2, une défense de 15, pas d'arme en main et immunisé aux dégâts en mousse

Kirderf le combatif qui a 35 PV, bonus aux dégâts de 14, une défense de 5, pas d'arme en main et immunisé à aucun dégâts

Liujen le Flegme qui a 45 PV, bonus aux dégâts de 5, une défense de 8, pas d'arme en main et immunisé aux dégâts déstabilisant



Ajoutez des compétences :

1 par héros, vous êtes libre d'ajouter ce que vous voulez.



Exercice

Et 1, 2, 3 !

Faites la commande ALTER pour définir les PRIMARY KEY

Faites la commande ALTER pour définir les FOREIGN KEY
et à quelle PRIMARY KEY elles sont liées

