**R05 Labo**

Définition, manipulation et requête de données

**Étape 1 - Requête de données 📬**

Ooof ! Les requêtes SQL... Il faut les réviser ! Vous n’êtes pas censés trembler devant une quadruple jointure. C’est parti !

* Exécutez le script **420\_4D5\_R05\_labo\_etape1A\_mariokart.sql** pour créer une base de données qui nous servira à pratiquer les requêtes SQL.
* Exécutez ensuite le script **420\_4D5\_R05\_labo\_etape1B\_insertions.sql** pour meubler cette base de données.

Une image contenant texte, capture d’écran, diagramme, conception

Description générée automatiquement

* « Quand un **joueur** veut participer à une **course** dans Mario Kart, il choisit un véhicule (un **kart**) et un **personnage** et on enregistre ces informations dans la table Choix.
* L’inscription à une course, appelée Participation ici, ne peut être faite que quand le Joueur a fait un choix de Kart et de Personnage. L’application présentera alors à l’utilisateur les différentes courses auxquelles une participation est possible.
* Une **course** est ensuite choisie. Une fois la **course** terminée, on a une rangée dans la table **Participation** qui spécifie la **position** du joueur (1 à 8), son **chrono** (10800 à 18000 *ticks*, ce sont des 1/60 de secondes) et la **date** de la **participation**. »
  + Dans la base de données, il y a 12 courses, 18 personnages, 12 karts, 16 joueurs et 1000 participations.
  + Attention ! Il y a plusieurs attributs nommés « Nom » (nom d’un kart, nom d’une course et nom d’un personnage**) Il faudra parfois utiliser les alias de champs (AS) pour éviter les conflits**.
  + Pour chaque question, vous aurez un exemple de la réponse à obtenir. (Parfois uniquement le début de la réponse)
  + Pour certaines questions, il y a plusieurs manières d’obtenir la bonne réponse.

**Répondez aux questions du script 420\_4D5\_R05\_labo\_etape1C\_requêtes.sql**