

---

## TD 06

### Requêtes SQL

☞ L'objectif de ce travail dirigé est de vous familiariser avec le langage de manipulation de données SQL via les requêtes avec SELECT :

1. Jointures ;
2. Les fonctions d'agrégat.

## Données

☞ Nous réutilisons le schéma relationnel sur les Pokémons :

**Equipe(id, nom, couleur)**

**Joueur(pseudonyme, personnage, sexe, niveau, #idEquipe)**

**Pokemon(id, nom, espece, pointCombat, #idJoueur)**

**Emplacement(id, latitude, longitude)**

**Arene(id, nom, #idEmplacement)**

**Defense(#idEquipe, #idArene, dateControle)**

**Apparition(#idPokemon, #idEmplacement, horaire, duree)**

Effectuez les requêtes suivantes en SQL :

1. Combien d'arènes l'équipe Intuition a pris le contrôle ?
2. Quelle est la date de la première apparition de Tygnon ?
3. Quels sont les joueurs qui ont participé à la défense de l'arène EISTI ?
4. Compter le nombre de Pokémons de chaque joueur. Le pseudonyme du joueur suffit dans la réponse.
5. Quelle est la moyenne des points de combat de chaque espèce de Pokémon ?
6. Pour chaque joueur, afficher son pseudonyme, son équipe et le nombre de Pokémons qu'il possède.
7. Pour chaque Pokémon, donner le nom et la durée totale d'apparition.
8. Donner pour chaque arène son nom et la date de prise de contrôle la plus récente.

- 
- 9. Pour chaque Pokémons, donner son nom, son espèce et le nombre d'apparitions. Nous sommes intéressés seulement aux Pokémons qui ont apparu au moins 2 fois.
  - 10. Pour chaque Pokémons, donner son nom, son espèce et le nombre d'apparitions dont la durée est supérieure à 5 minutes.
  - 11. Pour chaque pokémon de plus de 1000 points de combat, donner son nom, son espèce et la durée totale d'apparition. Nous sommes intéressés seulement aux pokémons qui ont apparu au moins 10 minutes.
  - 12. Donner le temps moyen d'apparition des pokémons appartenant aux joueurs de l'équipe ayant contrôlé le plus d'arène.