

## TD 05

### 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. Sous-requêtes ;
2. Opérations binaires : union, intersection, différence ;
3. Jointures.

## 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. Quelle est la durée de l'apparition la plus récente du Pokémon ?
2. Donner les noms des Pokémons qui ont le même point de combat et le même maître que 'Pikachu'.
3. Quel est le joueur dont le pseudonyme est plus long que tous les noms du personnage ?
4. Afficher toutes les dates de prise de contrôle des arènes, ainsi que les horaires des apparitions des Pokémons.
5. Quelles sont les dates où il y a à la fois l'apparition d'un Pokémon et la prise de contrôle d'une arène ?

- 
6. Quels sont les joueurs dont le pseudonyme commence par la lettre A ou S et le personnage s'appelle pas Bob ?
  7. Quel sont les noms des Pokémons du joueur Admin ?
  8. Quels sont les joueurs qui n'ont jamais eu des Pokémons de type souris ?
  9. Quel est l'emplacement de l'arène EISTI ?
  10. Quelle est l'équipe du joueur Shadow ?
  11. Quels sont les Pokémons qui n'ont pas encore apparu ?
  12. Quel est la latitude et la longitude de l'endroit où un Pokémon d'espèce Fruitpalme a apparu le 25 octobre 2016 ?
  13. Quels sont les pokémons meilleurs que ceux de l'équipe Jaune ?
  14. Combien de pokémons ont apparu dans l'arène EISTI ?