

## 1. Luodaan tietokanta "lintupeli"

Lisätään "lintupeli" tietokantaan flightgame:n tiedot. Muokataan tietokantaa niin, että sinne jää vain "airport" ja "country" taulut.

Sen jälkeen muokataan tietokantaa seuraavilla ohjeilla.

```
CREATE TABLE linnut
(
  lintu_id INT NOT NULL,
  linnun_nimi VARCHAR(40) NOT NULL,
  arvo INT NOT NULL,
  todennäköisyys INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (lintu_id)
);

CREATE TABLE kamera
(
  kamera_id INT NOT NULL,
  hinta INT NOT NULL,
  malli VARCHAR(40) NOT NULL,
  kerroin INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (kamera_id)
);

CREATE TABLE maasto
(
  maasto_id INT NOT NULL,
  maasto_tyyppi VARCHAR(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (maasto_id)
);

CREATE TABLE maastoliitos
(
  lintu_id INT NOT NULL,
  maasto_id INT NOT NULL,
  PRIMARY KEY (lintu_id, maasto_id),
  FOREIGN KEY (lintu_id) REFERENCES linnut(lintu_id),
  FOREIGN KEY (maasto_id) REFERENCES maasto(maasto_id)
);

CREATE TABLE pelaaja
(
  pelaaja_id INT NOT NULL,
  pelaajan_nimi VARCHAR(40) NOT NULL,
  budjetti INT NOT NULL,
  kamera INT NOT NULL,
  pelaajan_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (pelaaja_id),
```

```

    FOREIGN KEY (kamera) REFERENCES kamera(kamera_id),
    FOREIGN KEY (pelaajan_sijainti) REFERENCES airport(ident)
);

```

```

CREATE TABLE lintujen_sijainnit
(
    lintujen_sijainti_id INT NOT NULL,
    vierailujen_lkm INT NOT NULL,
    edellinen_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
    pelaaja_id INT NOT NULL,
    lintu_id INT NOT NULL,
    linnun_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (lintujen_sijainti_id),
    FOREIGN KEY (pelaaja_id) REFERENCES pelaaja(pelaaja_id),
    FOREIGN KEY (lintu_id) REFERENCES linnut(lintu_id),
    FOREIGN KEY (linnun_sijainti) REFERENCES airport(ident)
);

```

**2. ensin poistetaan 'Pelaaja' taulu right klikkaamalla ja paina 'pudota' sitten lisää seuraava teksti kysely kohtaan, runna se, päivitä ja tarkista. Tai drop table käskyllä.**

```

CREATE TABLE pelaaja
(
    pelaaja_id INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    pelaajan_nimi VARCHAR(40) NOT NULL,
    budjetti INT NOT NULL,
    kamera INT NOT NULL,
    pelaajan_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (pelaaja_id),
    FOREIGN KEY (kamera) REFERENCES kamera(kamera_id),
    FOREIGN KEY (pelaajan_sijainti) REFERENCES airport(ident)
);

```

**3. Tehdään sama 'lintujen\_sijainnit' taululle tiputetaan taulu right klikkaamalla ja lisätään uusi, päivitetään ja tarkistetaan. Tai drop table käskyllä.**

```

CREATE TABLE lintujen_sijainnit
(
    lintujen_sijainti_id INT NOT NULL AUTO_INCREMENT,
    vierailujen_lkm INT NOT NULL,
    edellinen_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
    pelaaja_id INT NOT NULL,
    lintu_id INT NOT NULL,
    linnun_sijainti VARCHAR(40) NOT NULL,
    PRIMARY KEY (lintujen_sijainti_id),
    FOREIGN KEY (pelaaja_id) REFERENCES pelaaja(pelaaja_id),
    FOREIGN KEY (lintu_id) REFERENCES linnut(lintu_id),

```

```
FOREIGN KEY (linnun_sijainti) REFERENCES airport(ident)
);
```

#### **4.Lisätään tiedot meidän linnuista**

```
INSERT INTO linnut (lintu_id, linnun_nimi, arvo, todennäköisyys)
VALUES
(1, "Kotka", 5000, 1),
(2, "Joutsen", 2000, 2),
(3, "Pöllö", 1000, 3),
(4, "Tikka", 500, 4),
(5, "Fasaani", 300, 5),
(6, "Metso", 200, 6),
(7, "Lokki", 100, 7),
(8, "Sorsa", 50, 8),
(9, "Talitiainen", 20, 9),
(10, "Varis", 10, 10);
```

#### **5.Lisätään tietoa kamera taulusta**

```
INSERT INTO kamera (kamera_id, hinta, malli, kerroin)
VALUE (1, 100, "perus kamera", 1);
```

```
UPDATE kamera
SET hinta = 0, malli = "puhelin"
WHERE kamera_id = 1;
```

```
INSERT INTO kamera (kamera_id, hinta, malli, kerroin)
VALUES
(2, 200, "kompaktikamera", 1.5),
(3, 500, "järjestelmäkamera", 3);
```

#### **6.Lisätään tiedot maastosta**

```
INSERT INTO maasto (maasto_id, maasto_tyyppi)
VALUES (1, "metsä"),
(2, "vesistö"),
(3, "pelto");
```

```
INSERT INTO maastoliitos (lintu_id, maasto_id)
VALUES (1, 3), (2, 2), (3, 1), (4, 1), (5, 3), (6, 1),
(7, 2), (8, 2), (9, 1), (10, 3);
```

