CREATE DATABASE Dominion2;

USE Dominion2;

CREATE TABLE kaarten(

kaartnr INT AUTO\_INCREMENT NOT NULL,

kaartnaam VARCHAR(30) NOT NULL,

VALUE INT NOT NULL DEFAULT 0,

price INT NOT NULL DEFAULT 0,

TYPE VARCHAR(30) NOT NULL DEFAULT "",

Punten INT NOT NULL DEFAULT 0,

ExtraMunten INT NOT NULL DEFAULT 0,

ExtraKaarten INT NOT NULL DEFAULT 0,

url VARCHAR(150) NOT NULL DEFAULT "",

aantalInVoorraad INT NOT NULL DEFAULT 0,

CONSTRAINT pk\_kaarten PRIMARY KEY(kaartnr));

CREATE TABLE gamemodes(

modenr INT AUTO\_INCREMENT NOT NULL,

modenaam VARCHAR(20) NOT NULL,

CONSTRAINT pk\_gamemodes PRIMARY KEY(modenr));

CREATE TABLE kaartInGamemode(

modenr INT NOT NULL,

kaartnr INT NOT NULL,

CONSTRAINT pk\_kaartInGamemode PRIMARY KEY(modenr,kaartnr),

CONSTRAINT fk1\_kaartInGamemode FOREIGN KEY(modenr) REFERENCES gamemodes(modenr),

CONSTRAINT fk2\_kaartInGamemode FOREIGN KEY(kaartnr) REFERENCES kaarten(kaartnr));

CREATE TABLE acties(

actienr INT AUTO\_INCREMENT NOT NULL,

actienaam VARCHAR(300),

CONSTRAINT pk\_acties PRIMARY KEY(actienr));

CREATE TABLE kaartMetActie(

kaartnr INT NOT NULL,

actienr INT NOT NULL,

minAantalKeerActie INT NOT NULL,

maxAantalKeerActie INT NOT NULL,

CONSTRAINT pk\_kaartMetActie PRIMARY KEY(kaartnr,actienr),

CONSTRAINT fk1\_kaartMetActie FOREIGN KEY(kaartnr) REFERENCES kaarten(kaartnr),

CONSTRAINT fk2\_kaartMetActie FOREIGN KEY(actienr) REFERENCES acties(actienr)

);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Adventurer",6,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Bureaucrat",4,"Action-Attack",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Cellar",2,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Chancellor",3,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Chapel",2,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Council Room",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Feast",4,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Festival",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Laboratory",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Library",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Market",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Militia",4,"Action-Attack",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Mine",5,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Moat",2,"Action-Reaction",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Moneylender",4,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Remodel",4,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Smithy",4,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Spy",4,"Action-Attack",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Thief",4,"Action-Attack",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Throne Room",4,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Village",3,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Witch",5,"Action-Attack",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Woodcutter",3,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Workshop",3,"Action",10);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Curse",0,"Curse",30);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Copper",1,0,"Treasure",60);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Silver",2,3,"Treasure",40);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Gold",3,6,"Treasure",30);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Estate",1,2,"Victory",24);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Duchy",3,5,"Victory",12);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Province",6,8,"Victory",12);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,VALUE,price,TYPE,aantalInVoorraad) VALUES("Gardens",0,4,"Victory",12);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,aantalInVoorraad) VALUES("empty",32);

INSERT INTO kaarten(kaartnaam,aantalInVoorraad) VALUES("trash",1);

INSERT INTO gamemodes(modenaam) VALUES("First Game");

INSERT INTO gamemodes(modenaam) VALUES("Big Money");

INSERT INTO gamemodes(modenaam) VALUES("Interaction");

INSERT INTO gamemodes(modenaam) VALUES("Size Distortion");

INSERT INTO gamemodes(modenaam) VALUES("Village Square");

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,3);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,11);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,12);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,13);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,14);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,16);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,17);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,21);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,23);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,24);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,26);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,27);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,28);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,29);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,30);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,31);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,25);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,34);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(1,33);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,1);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,2);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,4);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,5);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,7);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,9);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,11);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,13);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,15);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,20);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,26);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,27);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,28);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,29);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,30);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,31);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,25);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,34);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(2,33);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,2);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,4);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,6);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,8);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,10);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,12);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,14);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,18);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,19);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,21);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,26);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,27);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,28);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,29);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,30);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,31);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,25);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,34);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(3,33);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,3);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,5);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,7);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,9);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,19);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,21);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,22);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,23);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,24);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,26);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,27);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,28);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,29);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,30);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,31);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,25);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,34);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,33);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(4,32);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,2);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,3);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,8);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,10);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,11);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,16);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,17);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,20);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,21);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,23);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,26);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,27);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,28);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,29);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,30);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,31);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,25);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,34);

INSERT INTO kaartInGamemode(modenr,kaartnr) VALUES(5,33);

SELECT kaartnaam,aantalInVoorraad

FROM kaarten

JOIN kaartingamemode ON kaarten.kaartnr= kaartingamemode.kaartnr

JOIN gamemodes ON kaartingamemode.modenr = gamemodes.modenr

WHERE modenaam = "First Game"