|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Szempontok | CLI | E-SQL |
| SQL parancs megadása | függvény hívás argumentumában | változatlan alakban, de  egy megadott prefix  megadása után |
| Adatbázis kapcsolatok | több adatbázissal, adatbázis azonosító változó használata | alapesetben egy adatbázissal kommunikál |
| Parancsok jellege | SQL és nem SQL jellegű parancsok is megadhatóak | Csak SQL parancsokat lehet megadni |
| Népszerűség | Jobban elterjedt | Ritkábban elterjedt |

1. feladat
2. feladat

Első lépés: Letöltjük az SQLite adatbáziskezelő programot

Második lépés: Létrehozzuk az SQLite adatbázisunkat

Harmadik lépés: Letöltjük a CodeBlocks-ot

Negyedik lépés: A CodeBlocks-ban létrehozunk egy C projektet

Ötödik lépés: sqlite3.h header fájl átmásolása projekt katalógusba

Hatodik lépés: A sq.lite3.c letöltött kódfile beillesztése a projektbe

1. feladat

Első lépés: Miután letöltöttem a CodeBlocks-ot megnyitom

Második lépés: File -> New -> Projects -> Console application -> itt kiválasztjuk, hogy C projektet akarunk létrehozni -> Megadjuk a project nevét -> ezután lévő ablakon pedig befejezzük a beállításokat

1. feladat

A C project létrehozása után az SQLite fájl tartalmát (sqlite3.h) úgy tudjuk elérni, hogy a C project fejlécében (header) az #include parancsal betöltjük -> #include „sqlite3.h”

Innentől kezdve tudjuk használni a fájl tartalmát.