1. **엔티티 생성 및 관계 설정 그리고 데이터 삽입**

**CREATE TABLE 스팀계정(**

**계정ID VARCHAR(20) NOT NULL,**

**계정PW VARCHAR(20) NOT NULL,**

**계정닉네임 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**계정생성일 DATE,국가 VARCHAR(20),**

**게임머니잔액 INT NOT NULL,PRIMARY KEY(계정ID)**

**);**

**CREATE TABLE 게임머니(**

**게임머니일련번호 INT NOT NULL,**

**게임머니종류 INT NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(게임머니일련번호),**

**CHECK (게임머니종류 = 5000 or 게임머니종류 = 10000 or 게임머니종류= 20000)**

**);**

**CREATE TABLE 게임머니충전(**

**결제일련번호 INT NOT NULL,**

**계정ID VARCHAR(20) NOT NULL,**

**게임머니일련번호 INT,**

**결제방식 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**결제일자 DATE,**

**FOREIGN KEY(계정ID) REFERENCES 스팀계정(계정ID),**

**FOREIGN KEY(게임머니일련번호) REFERENCES 게임머니(게임머니일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 업적(**

**업적일련번호 INT NOT NULL,**

**랭크명 VARCHAR(10),**

**PRIMARY KEY(업적일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 게임유저(**

**계정ID VARCHAR(20) NOT NULL,**

**유저일련번호 INT NOT NULL,**

**유저닉네임 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**유료아이템장착여부 CHAR(1),**

**시즌이름 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**업적일련번호 INT NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(유저일련번호),**

**FOREIGN KEY(계정ID) REFERENCES 스팀계정(계정ID),**

**FOREIGN KEY(업적일련번호) REFERENCES 업적(업적일련번호),**

**CHECK (유료아이템장착여부 = 'Y' or 유료아이템장착여부 = 'N'),**

**UNIQUE KEY uk\_name (계정ID)**

**);**

**CREATE TABLE 유료아이템유형(**

**유료아이템타입 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(유료아이템타입)**

**);**

**CREATE TABLE 유료아이템(**

**유료아이템일련번호 INT NOT NULL,**

**유료아이템타입 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**아이템이름 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**아이템가격 INT NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(유료아이템일련번호),**

**FOREIGN KEY(유료아이템타입) REFERENCES 유료아이템유형(유료아이템타입)**

**);**

**CREATE TABLE 유료아이템결제(**

**유료아이템일련번호 INT NOT NULL,**

**유저일련번호 INT NOT NULL,**

**구매일련번호 INT NOT NULL,**

**결제금액 INT NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(구매일련번호),**

**FOREIGN KEY(유저일련번호) REFERENCES 게임유저(유저일련번호),**

**FOREIGN KEY(유료아이템일련번호) REFERENCES 유료아이템(유료아이템일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 맵(**

**맵이름 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**맵크기 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(맵이름)**

**);**

**CREATE TABLE 아이템(**

**아이템일련번호 INT NOT NULL,**

**아이템명 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**아이템유형 VARCHAR(20) NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(아이템일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 탈것(**

**탈것일련번호 INT NOT NULL,**

**탈것명 VARCHAR(30) NOT NULL,**

**탈것유형 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(탈것일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 총기(**

**총기일련번호 INT NOT NULL,**

**총기명 VARCHAR(10),**

**총기유형 VARCHAR(10),**

**PRIMARY KEY(총기일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 게임플레이(**

**플레이일련번호 INT NOT NULL,**

**유저일련번호 INT NOT NULL,**

**맵이름 VARCHAR(10) NOT NULL,**

**플레이날짜 DATE,**

**플레이우승여부 BOOLEAN,**

**PRIMARY KEY(플레이일련번호),**

**FOREIGN KEY(유저일련번호) REFERENCES 게임유저(유저일련번호),**

**FOREIGN KEY(맵이름) REFERENCES 맵(맵이름)**

**);**

**CREATE TABLE 총기사용상세내역(**

**총기사용일련번호 INT NOT NULL,**

**플레이일련번호 INT NOT NULL,**

**총기일련번호 INT NOT NULL,**

**총기사용횟수 INT NOT NULL,**

**총기유효데미지 INT NOT NULL,**

**총기사용KILL수 INT NOT NULL,**

**총기사용기절횟수 INT NOT NULL,**

**FOREIGN KEY(플레이일련번호) REFERENCES 게임플레이(플레이일련번호),**

**FOREIGN KEY(총기일련번호) REFERENCES 총기(총기일련번호),**

**PRIMARY KEY(총기사용일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 아이템사용상세내역(**

**아이템사용일련번호 INT NOT NULL,**

**플레이일련번호 INT NOT NULL,**

**아이템일련번호 INT NOT NULL,**

**아이템사용시간 DATE,**

**아이템사용횟수 INT NOT NULL,**

**PRIMARY KEY(아이템사용일련번호),**

**FOREIGN KEY(플레이일련번호) REFERENCES 게임플레이(플레이일련번호),**

**FOREIGN KEY(아이템일련번호) REFERENCES 아이템(아이템일련번호)**

**);**

**CREATE TABLE 탈것사용상세내용(**

**탈것사용일련번호 INT NOT NULL,**

**플레이일련번호 INT NOT NULL,**

**탈것일련번호 INT NOT NULL,**

**운행경로 FLOAT(24),**

**운행시간 INT,**

**플레이어승차시간 DATE,**

**차량훼손여부 BOOLEAN,**

**PRIMARY KEY(탈것사용일련번호),**

**FOREIGN KEY(플레이일련번호) REFERENCES 게임플레이(플레이일련번호),**

**FOREIGN KEY(탈것일련번호) REFERENCES 탈것(탈것일련번호)**

**);**

**INSERT INTO 스팀계정 VALUES ('steam\_account1','1234','DAY','2021-12-10', 'KOREA', 0);**

**INSERT INTO 스팀계정 VALUES ('steam\_account2','1234','LONDON','2021-01-05', 'JAPAN', 0);**

**INSERT INTO 스팀계정 VALUES ('steam\_account3','1234','GODKOONG','2021-07-25', 'CHINA', 0);**

**INSERT INTO 스팀계정 VALUES ('steam\_account4','wkddmswns1!','MAN LOVES BTG','2021-06-11', 'KOREA', 50000);**

**INSERT INTO 스팀계정 VALUES ('steam\_account5','1234','HOLYMOLY','2021-06-12', 'KOREA', 50000);**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6660, 'UNTITLE');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6666, 'BRONZE');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6665, 'SILVER');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6664, 'GOLD');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6663, 'PLETINUM');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6662, 'DIAMOND');**

**INSERT INTO 업적 VALUES(6661, 'MASTER');**

**INSERT INTO 게임유저 VALUES ('steam\_account1',3323,'GOGO','N','SEASON15',6664);**

**INSERT INTO 게임유저 VALUES ('steam\_account2',3221,'GOGOPECADO','N','SEASON15',6664);**

**INSERT INTO 게임유저 VALUES ('steam\_account3',3222,'GEN\_MOM','N','SEASON15',6664);**

**INSERT INTO 게임유저 VALUES ('steam\_account4',3552,'NEWHAPPY','N','SEASON15',6664);**

**INSERT INTO 게임유저 VALUES ('steam\_account5',3434,'VIRTUS PRO','N','SEASON15',6664);**

**INSERT INTO 게임머니 VALUES(1234,5000);**

**INSERT INTO 게임머니 VALUES(1235,10000);**

**INSERT INTO 게임머니 VALUES(1236,50000);**

**INSERT INTO 게임머니 VALUES(1237,100000);**

**INSERT INTO 게임머니충전 VALUES(1111,'steam\_account4', 1236, 'card','2021-12-10');**

**INSERT INTO 게임머니충전 VALUES(1112,'steam\_account5', 1236, 'card','2021-12-05');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('CLOTHES');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('DANCE');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('FACE');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('ACC');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('VEHICLE');**

**INSERT INTO 유료아이템유형 VALUES('GUN');**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES (123000, 'GUN','BERYL\_CONTRABAND',100000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123456, 'CLOTHES','KAKAO\_LION',15000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123440, 'CLOTHES','PGC\_CLOTHES',50000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123434, 'FACE','PGC\_MASK',3000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123435, 'FACE','SUMMER\_SUNGLASS',3000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123436, 'ACC','NECK\_TATOO',5000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(123123, 'GUN','SLR\_CONTRABAND',100000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(122222, 'GUN','M4A1\_CONTRABAND',100000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(122200, 'VEHICLE','PGC\_RETONA',5000);**

**INSERT INTO 유료아이템 VALUES(122201, 'VEHICLE','PGC\_DACIA',5000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(122200, 3552, 55555,5000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123456, 3434, 55556,15000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(122222, 3552, 55550,100000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(122222, 3221, 55557,100000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123440, 3552, 55558,50000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123440, 3434, 55559,50000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123434, 3434, 55560,3000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123436, 3222, 55561,5000);**

**INSERT INTO 유료아이템결제 VALUES(123436, 3434, 55562,5000);**

**INSERT INTO 맵 VALUES('SANHOK','4 X 4 KM');**

**INSERT INTO 맵 VALUES('Erangel','8 X 8 KM');**

**INSERT INTO 맵 VALUES('Miramar','8 X 8 KM');**

**INSERT INTO 맵 VALUES('Karakin','4 X 4 KM');**

**INSERT INTO 맵 VALUES('Vikendi','8 X 8 KM');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9999, 'painkiller', 'RECOVERY');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9998,'energy\_drink', 'RECOVERY');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9997, 'first\_aid\_kid', 'RECOVERY');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9899, 'grenade', 'THROW\_TYPE');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9898, 'smoke\_shell', 'THROW\_TYPE');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9897, 'flash\_bomb', 'THROW\_TYPE');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9896, 'Molotov', 'THROW\_TYPE');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9799, '5.56mm', 'Bullet\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9798,'7.62mm','Bullet\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9797, '9mm', 'Bullet\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9796, '45acp', 'Bullet\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9795, '45acp', 'Bullet\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9699, 'POLICE\_VEST', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9698, 'ARMY\_VEST', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9697, 'NORMAL\_VEST', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9696, 'BICYCLE\_HEAD', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9695, 'ARMY\_HEAD', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 아이템 VALUES(9694, '3LV\_HEAD', 'armor\_type');**

**INSERT INTO 탈것 VALUES(7777,'RETONA','CAR');**

**INSERT INTO 탈것 VALUES(7776, 'DACIA', 'CAR');**

**INSERT INTO 탈것 VALUES(**

**7677, 'TWO\_WHEELED\_MOTOCYCLE', 'MOTO');**

**INSERT INTO 탈것 VALUES(**

**7676, 'THREE\_WHEELED\_MOTOCYCLE', 'MOTO');**

**INSERT INTO 탈것 VALUES(**

**7577, 'AIR\_PLANE\_1', 'AIR\_PLANE');**

**INSERT INTO 총기 VALUES(**

**8888, 'M4A1','AR');**

**INSERT INTO 총기 VALUES(**

**8887, 'AK','AR');**

**INSERT INTO 총기 VALUES(**

**8886, 'BERYL','AR');**

**INSERT INTO 총기 VALUES(**

**8788, 'MINI','DMR');**

**INSERT INTO 총기 VALUES(**

**8787, 'SLR','DMR');**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234567,**

**3221,**

**'SANHOK',**

**'2021-12-10',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234568,**

**3221,**

**'ERANGEL',**

**'2021-12-10',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234569,**

**3221,**

**'Miramar',**

**'2021-12-13',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234570,**

**3221,**

**'Karakin',**

**'2021-12-13',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234571,**

**3221,**

**'Vikendi',**

**'2021-12-13',**

**1);**

**INSERT INTO 아이템사용상세내역 VALUES(**

**4321,**

**1234567,**

**9899,**

**'2021-12-13',**

**5**

**);**

**INSERT INTO 아이템사용상세내역 VALUES(**

**4322,**

**1234567,**

**9998,**

**'2021-12-13',**

**3**

**);**

**INSERT INTO 아이템사용상세내역 VALUES(**

**4323,**

**1234567,**

**9897,**

**'2021-12-13',**

**10**

**);**

**INSERT INTO 아이템사용상세내역 VALUES(**

**4324,**

**1234569,**

**9897,**

**'2021-12-13',**

**10**

**);**

**INSERT INTO 아이템사용상세내역 VALUES(**

**4325,**

**1234569,**

**9998,**

**'2021-12-13',**

**7**

**);**

**INSERT INTO 탈것사용상세내용 VALUES(**

**5432,**

**1234567,**

**7676,**

**0.5,**

**40,**

**'2021-12-13',**

**1**

**);**

**INSERT INTO 탈것사용상세내용 VALUES(**

**5433,**

**1234567,**

**7676,**

**0.5,**

**30,**

**'2021-12-11',**

**0**

**);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8765,**

**1234567,**

**8886,**

**3,**

**550,**

**6,**

**6**

**);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8766,**

**1234567,**

**8887,**

**1,**

**0,**

**0,**

**0**

**);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234572,**

**3222,**

**'Vikendi',**

**'2021-12-14',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234573,**

**3222,**

**'Miramar',**

**'2021-11-05',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234574,**

**3552,**

**'ERANGEL',**

**'2021-12-13',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234575,**

**3552,**

**'ERANGEL',**

**'2021-12-13',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234500,**

**3323,**

**'SANHOK',**

**'2020-12-25',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234501,**

**3323,**

**'Vikendi',**

**'2020-12-25',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234531,**

**3434,**

**'ERANGEL',**

**'2021-07-31',**

**1);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234532,**

**3434,**

**'Miramar',**

**'2021-08-05',**

**1);**

**INSERT INTO 게임머니충전 VALUES(**

**1113,**

**'steam\_account4',**

**1235,**

**'card',**

**'2021-11-10'**

**);**

**INSERT INTO 게임머니충전 VALUES(**

**1100,**

**'steam\_account2',**

**1235,**

**'card',**

**'2020-05-10'**

**);**

**INSERT INTO 게임머니충전 VALUES(**

**1105,**

**'steam\_account1',**

**1237,**

**'card',**

**'2020-07-22'**

**);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234222,**

**3323,**

**'Vikendi',**

**'2021-03-22',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234212,**

**3323,**

**'Miramar',**

**'2021-02-22',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234211,**

**3323,**

**'ERANGEL',**

**'2021-02-22',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1234011,**

**3323,**

**'ERANGEL',**

**'2021-02-02',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1233531,**

**3434,**

**'ERANGEL',**

**'2020-07-31',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1233530,**

**3434,**

**'ERANGEL',**

**'2020-06-05',**

**0);**

**INSERT INTO 게임플레이 VALUES(**

**1233520,**

**3434,**

**'ERANGEL',**

**'2020-08-11',**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8764,**

**1234011,**

**8787,**

**1,**

**10,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8763,**

**1234211,**

**8787,**

**0,**

**0,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8762,**

**1234212,**

**8886,**

**1,**

**100,**

**1,**

**1);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8761,**

**1234222,**

**8788,**

**2,**

**110,**

**1,**

**1);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8760,**

**1234500,**

**8887,**

**3,**

**220,**

**2,**

**2);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8759,**

**1234501,**

**8888,**

**1,**

**30,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8758,**

**1233520,**

**8886,**

**0,**

**0,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8757,**

**1233530,**

**8887,**

**0,**

**0,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8756,**

**1233531,**

**8887,**

**3,**

**44,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8755,**

**1234531,**

**8787,**

**0,**

**0,**

**0,**

**0);**

**INSERT INTO 총기사용상세내역 VALUES(**

**8754,**

**1234532,**

**8788,**

**5,**

**450,**

**6,**

**4);**

1. **3개 선정 비즈니스 SELECT 쿼리**

**-- 1. 한달 이상 휴면 유저의 마지막 플레이 날짜 및 지금까지 휴먼일**

**SELECT 유저일련번호, MAX(플레이날짜) AS 마지막플레이날짜, DATEDIFF(NOW(),MAX(플레이날짜)) AS 휴먼일**

**FROM 게임플레이**

**WHERE 플레이날짜 < '2021-11-14'**

**AND 유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호**

**FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )**

**GROUP BY 유저일련번호;**

**-- 2. 최근 한달간 플레이 하지 않은 유저들의 게임 플레이 및 우승횟수**

**SELECT GP.유저일련번호, GU.유저닉네임,COUNT(\*) AS 플레이수, SUM(플레이우승여부) AS 게임우승횟수, SUM(플레이우승여부) /COUNT(\*) \* 100 AS 승률**

**FROM 게임플레이 GP, 게임유저 GU**

**WHERE GP.플레이날짜 < '2021-11-14'**

**AND GP.유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호**

**FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )**

**AND GP.유저일련번호 = GU.유저일련번호**

**GROUP BY GP.유저일련번호;**

**-- 3. 가장 인기 있는 유료 아이템 항목은?**

**SELECT ITEM.유료아이템타입,ITEM.아이템이름 ,COUNT(\*) AS 구매건수, SUM(결제금액) AS 총구매액**

**FROM 유료아이템결제 CASH, 유료아이템 ITEM**

**WHERE CASH.유료아이템일련번호 = ITEM.유료아이템일련번호**

**GROUP BY 유료아이템타입, 아이템이름;**

1. **그 이외의 비즈니스 SELECT 쿼리**

**-- 1. 유료 아이템 결제 부분 SELECT 쿼리문**

**-- 스팀계정별 결제 횟수 및 최근결제일 그리고 총 결제액**

**SELECT CHARGE.계정ID, COUNT(\*) AS 결제수, MAX(결제일자) AS 최근결제일,**

**SUM(MONEY.게임머니종류) AS 총결제액**

**FROM 게임머니충전 CHARGE, 게임머니 MONEY**

**WHERE CHARGE.게임머니일련번호 = MONEY.게임머니일련번호**

**GROUP BY CHARGE.계정ID;**

**-- 최근 한달간 결제한 스팀 계정과 마지막 결제일자.**

**SELECT 계정ID, MAX(결제일자) AS 최근결제일자**

**FROM 게임머니충전**

**WHERE 결제일자 >= '2021-11-14'**

**GROUP BY 계정ID;**

**-- 과거에 결제를 했지만 최근 한달간 결제를 하지 않은 스팀 계정**

**SELECT 계정ID**

**FROM 게임머니충전**

**WHERE 결제일자 < '2021-11-14'**

**AND 계정ID NOT IN (SELECT 계정ID**

**FROM 게임머니충전**

**WHERE 결제일자 >= '2021-11-14');**

**-- 2. 게임 플레이 부분 SELECT 쿼리문**

**-- 유저별 플레이 수 및 우승 횟수 및 우승 확률**

**SELECT 유저일련번호,COUNT(\*) AS 플레이수 ,SUM(플레이우승여부) AS 우승수,**

**SUM(플레이우승여부)/COUNT(\*) \* 100 AS 평균플레이우승확률**

**FROM 게임플레이**

**GROUP BY 유저일련번호;**

**-- 맵 별 플레이 횟수 및 우승 횟수 그리고 게임유저들의 평균 우승 확률**

**SELECT 맵이름, COUNT(\*) AS 플레이수, SUM(플레이우승여부) AS 우승수,**

**SUM(플레이우승여부) / COUNT(\*) \* 100 AS 평균플레이우승확률**

**FROM 게임플레이**

**GROUP BY 맵이름;**

**-- 최근 한달간 플레이 유저**

**# 3323,3434**

**SELECT 유저일련번호, COUNT(\*) AS 플레이수, MAX(플레이날짜) AS 마지막플레이**

**FROM 게임플레이**

**WHERE 플레이날짜 > '2021-11-14'**

**GROUP BY 유저일련번호;**

**-- 한달 이상 휴면 유저의 마지막 플레이 날짜 및 지금까지 휴먼일**

**SELECT 유저일련번호, MAX(플레이날짜) AS 마지막플레이날짜, DATEDIFF(NOW(),MAX(플레이날짜)) AS 휴먼일**

**FROM 게임플레이**

**WHERE 플레이날짜 < '2021-11-14'**

**AND 유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호**

**FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )**

**GROUP BY 유저일련번호;**

**-- 3. 본격 조인 데이터 베이스**

**-- 최근 한달간 플레이 하지 않은 유저들의 게임 플레이 및 우승횟수**

**-- 승률이 낮게끔 설정**

**-- 게임플레이, 게임유저**

**SELECT GP.유저일련번호, GU.유저닉네임,COUNT(\*) AS 플레이수, SUM(플레이우승여부) AS 게임우승횟수, SUM(플레이우승여부) /COUNT(\*) \* 100 AS 승률**

**FROM 게임플레이 GP, 게임유저 GU**

**WHERE GP.플레이날짜 < '2021-11-14'**

**AND GP.유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호**

**FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14' )**

**AND GP.유저일련번호 = GU.유저일련번호**

**GROUP BY GP.유저일련번호;**

**-- 휴먼 유저의 과거 상세 게임플레이**

**-- 1. 휴먼 유저의 총기 사용 상세내역**

**-- 휴면유저 총기사용상세내역 GROUP BY**

**SELECT GP.유저일련번호, AVG(GUN.총기사용횟수) AS 평균총기사용횟수 ,AVG(GUN.총기유효데미지) AS 평균총기유효데미지,AVG(GUN.총기사용KILL수) AS 평균KILL수, AVG(GUN.총기사용기절횟수) AS 평균총기기절횟수**

**FROM 게임플레이 GP, 총기사용상세내역 GUN**

**WHERE GP.플레이일련번호 = GUN.플레이일련번호**

**AND GP.플레이날짜 < '2021-11-14'**

**AND GP.유저일련번호 NOT IN (SELECT 유저일련번호**

**FROM 게임플레이 WHERE 플레이날짜 >= '2021-11-14')**

**GROUP BY GP.유저일련번호;**

**-- 4. 본격 조인 데이터베이스**

**-- 유료아이템결제 부분**

**-- SELECT \* FROM 게임유저;**

**-- 어떤 유저가 몇 건을 구매했고, 얼마를 구매했는지**

**SELECT 유저닉네임, COUNT(\*) AS 구매건수, SUM(결제금액) AS 총구매금액**

**FROM 게임유저 GU, 유료아이템결제 CASH, 유료아이템 ITEM**

**WHERE GU.유저일련번호 = CASH.유저일련번호**

**AND CASH.유료아이템일련번호 = ITEM.유료아이템일련번호**

**GROUP BY 유저닉네임;**

**#가장 인기 있는 유료 아이템 항목은?**

**# SELECT ITEM.유료아이템타입, COUNT(\*) AS 구매건수, SUM(결제금액) AS 총구매액**

**# FROM 유료아이템결제 CASH, 유료아이템 ITEM**

**# WHERE CASH.유료아이템일련번호 = ITEM.유료아이템일련번호**

**# GROUP BY 유료아이템타입;**

**SELECT ITEM.유료아이템타입,ITEM.아이템이름 ,COUNT(\*) AS 구매건수, SUM(결제금액) AS 총구매액**

**FROM 유료아이템결제 CASH, 유료아이템 ITEM**

**WHERE CASH.유료아이템일련번호 = ITEM.유료아이템일련번호**

**GROUP BY 유료아이템타입, 아이템이름;**