

Kosárlabda

Egy kosárlabda-mérkőzés egyik csapatának játékosairól szóló adatok állnak rendelkezésünkre az *adatbazis.sql* állományban.

Az adatbázis a következő táblákat tartalmazza:

jatekos *nev* (szöveg), *mez* (szám), *magassag* (szám), *poszt* (szöveg)

<i>nev</i>	A játékos neve
<i>mez</i>	A játékos mezszáma (kulcs)
<i>magassag</i>	A játékos magassága
<i>poszt</i>	A játékos feladata a mérkőzésen

jegyzokonyv *azon* (számláló), *mez* (szám), *be* (idő), *ki* (idő), *bkis* (szám), *bjo* (szám)

<i>azon</i>	A jegyzőkönyv egy bejegyzésének azonosítója (kulcs)
<i>mez</i>	A játékos mezszáma
<i>be</i>	A pályára lépés időpontja
<i>ki</i>	A lecserélés időpontja
<i>bkis</i>	Kosárra dobási kísérletek száma
<i>bjo</i>	A jó dobási kísérletek száma



A következő feladatokat megoldó SQL parancsokat rögzítse a *megoldasok.sql* állományban a feladatok végén zárójelben jelölt sor alá! A javítás során csak ennek az állománynak a tartalmát értékelik.

Ügyeljen arra, hogy a lekérdezésekben pontosan a kívánt mezők szerepeljenek, felesleges mezőt ne jelenítsen meg!

1. Hozzon létre a lokális SQL szerveren *kosar* néven adatbázist! Az adatbázis alapértelmezett rendezési sorrendje a magyar szabályok szerinti legyen! Ha az Ön által választott SQL szervernél nem alapértelmezés az UTF-8 kódolás, akkor azt is állítsa be alapértelmezettnek az adatbázis létrehozásánál! **(1. feladat:)**
2. Az *adatbazis.sql* állomány tartalmazza a táblákat létrehozó, valamint az adatokat a táblába beszűrő SQL parancsokat! Importálja az adatokat a *kosar* adatbázisba!
3. Lekérdezés segítségével sorolja fel a játékosok nevét, magasságát és mezsámát névsorban! **(A)**
4. Írassa ki, hogy Víg Péter a mérkőzés során mikor állt be és mikor cserélték le! **(B)**
5. Határozza meg lekérdezés segítségével, hogy Magas Viktornak hány jó dobási kísérlete volt a mérkőzésen! **(C)**
6. Listázza ki játékosonként az összes jó dobási és az összes kosárra dobási kísérletek számát! **(D)**
7. Lekérdezés segítségével adja meg annak a játékosnak a nevét, aki a 35 perc 0 másodperc – 40 perc 0 másodperc időintervallumban irányító posztra állt be csereként! **(E)**