

1. Maak op basis van onderstaande het strokenmodel

'Ye Olde Joystick' is een retro game winkel. Tot nu toe konden ze zich prima redden met excel, maar door de enorme populariteit van retro games zijn ze genoodzaakt te automatiseren. De eerste behoefte is het vastleggen van facturen. Je mag ervan uitgaan dat alle velden verplicht zijn. Aantal heeft een default waarde van 1.

Ye Olde Joystick		Retro Game Store				
				Klant		
Bon:	54235			Nr:	36354	
Datum:	23/03/22			Naam:	J. de Vries	
				Adres:	Dorpsweg 4	
					1234 AB	
					Gorredijk	
Nr	Naam	Systeem	Naam	Prijs (€)	Aantal	Subtotaal (€)
946	Super Mario World	SNES	Super NES	9.99	1	9.99
42	Alien Breed 3D	A1200	Amiga 1200	9.99	1	9.99
764	Competition Pro Joystick	A500	Amiga 500	14.99	2	29.98
35	Nemesis 2	MSX	Microsoft eXtended	19.99	1	19.99
541	King's Valley 2	MSX2	Microsoft eXtended 2	29.99	1	29.99
512	Metal Gear	MSX2	Microsoft eXtended 2	29.99	1	29.99
					Totaal (€)	129.93

2. Vul het model aan met onderstaande aanpassing

Aanvullend: De zaken gaan goed en er worden extra medewerkers aangenomen. Met name op het gebied van inkoop. Pas het strokenmodel zodanig aan dat medewerkers bewaard kunnen worden (afkorting en naam). Zorg ervoor dat je terug kan zien welke inkoper een product heeft ingekocht. Deze relatie is overigens *niet* verplicht.

3. Maak de DB user, Database en tabellen op basis van het strokenmodel, (verwijs) sleutels

4. Insert data

Op z'n minst de data uit het formulier, maar leef je uit.

5. Toon alle productgegevens van producten die nog nooit verkocht zijn. Geef twee oplossingen; één met een **not in** en één met een join

6. Maak een view vProdukten

Maak de view met alle kolommen uit de **PRODUKT** tabel, behalve de kolom **inkoper**. Maak een gebruiker (verkoper) die rechten krijgt om deze view te lezen.

7. Ruim de tabellen en **vervolgens** de database op via SQL