Adminstrador de banco de dados

DDL – DML – DQL (básico)

Somativa 1 – Roteiro de Teste

## CONTEÚDO

Roteiro consiste dos seguintes documentos e arquivos:

* DFdeCorreçõehttps://github.com/romulosilvestre/speedtest-db/blob/master/speedtest04/gameplanetalien/SQL.pdf

**ORIENTAÇÃO GERAL**

* XAMPP ativado em específico o MySQL
* Abrir o Workbench

## Sessão 01 – Entrega 1.1

Orientações Gerais:

Usar os utilitários de correções de acordo com plataforma de desenvolvimento usada pelo aluno:

Passos iniciais

1. Criar pasta com o nome “Corrigindo” na área de trabalho
2. Copiar arquivo do Competidor na pasta **Corrigindo** na área de trabalho
3. Executar o arquivo DDL e DML e DQL no Workbench

**Aspecto 01** – Inseriu na tabela usuário o nome “RÔMULO CESAR” Utilize o comando **USE planetaalien;**

1. Execute o DDL do aluno respetivo a criação da tabela e inserção dos dados
2. Executar o comando **USE planetaalien** se não existir.
3. Executar o comando: **SELECT nome FROM usuário WHERE nome = “RÔMULO CESAR”;**
4. Verificar se apareceu o nome “RÔMULO CESAR”

**Aspecto 02** – Inseriu na tabela usuário o apelido “JOGADOR-DA-CEI”

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar o comando: **SELECT apelido FROM usuário WHERE nome = “RÔMULO CESAR”;**
3. Verificar se apareceu o apelido “JOGADOR-DA-CEI”

**Aspecto 03** – Verificar se inseriu o “email” [jogao@gmail.com](mailto:jogao@gmail.com) na tabela usuário

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar o comando: **SELECT apelido FROM usuário WHERE nome = “RÔMULO CESAR”;**

**Aspecto 04** – Verificar se inseriu a senha “34567898”

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar o comando: **SELECT apelido FROM usuário WHERE nome = “RÔMULO CESAR”;**

**Aspecto 05** – Inseriu quatro jogadores com nomes e apelidos

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. SELECT \* FROM usuarios
3. Verificar se possui quatro jogadores além do “RÔMULO CESAR”
4. Verificar se os dados estão inseridos em todos os campos

**Aspecto 06** – Deletar um registro de um usuário, exceto o “JOGADOR-DA-CEI”

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Execute: SELECT \* FROM usuário
3. Verifique se o registro que o aluno escolheu foi deletado.

**Aspecto 07** – Deletar o registro de apelido “JOGADOR-DA-CEI”

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Execute SELECT \* FROM usuário
3. Verifique se o JOGADOR-DA-CEI foi deletado

**Aspecto 08 –** Atualizar o dado de um jogador

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar o UPDATE do aluno
3. Execute SELECT \* FROM usuário
4. Verificar se o jogador escolhido pelo aluno foi atualizado.

**Aspecto 09** – Realizar pesquisa de todos os jogadores

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar o código de SELEC do aluno
3. Verificar se lista todos

**Aspecto 10** – Excluir intervalo de jogadores

1. Verificar se o banco de dados em questão está em uso. Senão, coloque-o em uso.
2. Executar DELETE de exclusão de diversos jogadores em um intervalo.

**Aspecto 11** – Utilizou outros comandos

1. Testar o comando “USE”
2. Testar o comando “SHOW”
3. Testar o comando “DESCRIBE”

**Aspecto 12** – Salvou o script com nome de planetaalien

1. Verificar o nome do arquivo na entrega

**Aspecto 13** – Criou repositório no github

1. Abrir o Microsoft Loop
2. Clicar no link e verificar o repositório foi criado

**Aspecto 14** – Utilizou comandos GIT

1. Abrir respositório
2. Verificar se os dados se encontram no repositório
3. Verificar o nome do commit e a hora

## Sessão 02 – Entrega 2.2

**Aspecto 1** – Entregou modelo lógico no formato .PNG

1. Abrir o GITHUB
2. Encontrar arquivo logico.png