

Nome: Thiago Felipe de Freitas da Luz

Atividade Criação de SQL DDL

Considerando as tabelas mostradas na planilha em anexo à atividade do exercício (TEAM, PLAYER, ROUND, KILL), que é uma base de dados sobre uma partida de Counter Strike, resolva as questões abaixo.

- 1) Classifique o domínio de cada atributo de cada relação (TEAM, PLAYER, ROUND, KILL) como um tipo fundamental da linguagem SQL (integer, numeric, varchar, boolean, etc) e preencha abaixo dos atributos nas tabelas abaixo (VALOR: 25 pontos)

TABELA TEAM	
id	name
Integer	varchar

TABELA PLAYER																	
id	Name	Rank	Team_id	Kills	Assists	Deaths	HS	HS_percent	Entry_kill	Bomb_plants	Bomb_defused	MVP	Score	KPR	APR	DPR	ADR
Integer	varchar	varchar	integer	integer	integer	integer	smallint	numeric	numeric	integer	integer	integer	integer	numeric	numeric	numeric	numeric

TABELA ROUND											
Number	Duration	Winner_team	Winner_faction	Kills	Bomb_planted	Bomb_defused	Start_money_team1	Start_money_team2	Equip_value_team1	Equip_value_team2	

smallint	numeric	varchar	varchar	integer	integer	integer	integer	integer	integer	integer
----------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

TABELA KILL											
Round	Time death	Killer_id	Killer_side	Killer_blinde d	Victim_id	Victim_side	Victim_blinded	Assister_id	Weapon	Headsho t	Trade_kill
smallint	varchar	integer	boolean	boolean	integer	boolean	boolean	integer	varchar	boolean	boolean

2) Crie as instruções DDL de SQL para a criação das tabelas TEAM, PLAYER, ROUND, KILL e insira na tabela abaixo. (VALOR: 50 pontos)

TEAM
<pre>CREATE TABLE TEAM(id integer, varchar(5) name, primary key(id))</pre>

PLAYER
<pre>CREATE TABLE PLAYER(id integer, varchar(20) name, varchar(20) rank, team_id integer,</pre>

```
kills smallint,  
assists smallint,  
hs smallint,  
hs_percent numeric,  
entry_kill numeric,  
bomb_plants integer,  
bomb_defused integer,  
mvp integer,  
score integer,  
kpr numeric,  
apr numeric,  
dpr numeric,  
adr numeric,  
primary key(id)  
)
```

ROUND

```
CREATE TABLE ROUND(  
number smallint,  
duration numeric,  
winner_team varchar(20),  
winner_faction varchar(10),  
kills integer,  
bomb_planted integer,  
bomb_defused integer,  
start_money_team1 integer,  
start_money_team2 integer,  
equip_value_team1 integer,  
equip_value_team2 integer,  
primary key(number)
```

)

KILL

```
CREATE TABLE KILL(  
  round smallint,  
  time death varchar(20),  
  killer_id integer,  
  killer_side boolean,  
  killer_blinded boolean,  
  victim_id integer,  
  victim_side boolean,  
  victim_blinded boolean,  
  assister_id integer,  
  weapon varchar(20),  
  headshot boolean,  
  trade_kill boolean,  
  primary key(round)  
)
```

- 3) Identifique, para cada tabela, que campos são chaves primárias e, se houver, que campos são chaves estrangeiras. Para o caso de chave estrangeira identifique a tabela(relação) de referência. (VALOR: 25 pontos)

TEAM

Chave(s) primária(s)

id

Chave(s) estrangeira(s)

id (PLAYER)

PLAYER	
Chave(s) primária(s)	id
Chave(s) estrangeira(s)	name (TEAM)

ROUND	
Chave(s) primária(s)	number
Chave(s) estrangeira(s)	

KILL	
Chave(s) primária(s)	round
Chave(s) estrangeira(s)	killer_id (PLAYER) assister_id (PLAYER)