

Zadanie 7. Gry planszowe

Pewien serwis internetowy prowadzi ranking gier planszowych. Baza serwisu została zapisana w trzech plikach.

Plik `gry.txt` zawiera informacje o grach planszowych. W każdym wierszu zapisano:

`id_gry` – unikatowy numer gry planszowej
`nazwa` – tytuł gry planszowej
`kategoria` – kategorię, do której została zakwalifikowana gra planszowa; każda gra należy tylko do jednej kategorii.

Przykład:

<code>id_gry</code>	<code>nazwa</code>	<code>kategoria</code>
1	Wsiasc do Pociagu: Europa	familijna
2	Pandemia	kooperacyjna
3	Splendor	familijna
4	Dixit	familijna
5	Dobble	familijna

Plik `gracze.txt` zawiera informacje o graczach. W każdym wierszu zapisano:

`id_gracza` – unikatowy numer gracza
`imie` – imię gracza
`nazwisko` – nazwisko gracza
`wiek` – wiek gracza.

Przykład:

<code>id_gracza</code>	<code>imie</code>	<code>nazwisko</code>	<code>wiek</code>
1	Jozef	Gorecki	29
2	Przemyslaw	Mazurek	68
3	Cezary	Kaczmarczyk	41
4	Kornel	Wysocki	72
5	Eustachy	Gorecki	74

Plik `oceny.txt` zawiera oceny wystawione grom przez poszczególnych graczy. W każdym wierszu pliku zapisano:

`id_gry` – numer gry planszowej
`id_gracza` – numer gracza
`stan` – zawiera jedną z możliwych wartości: **posiada**, **chce kupic**, **sprzedal**, opisującą, czy użytkownik posiada daną grę, czy ją sprzedał lub czy zamierza ją zakupić
`ocena` – zawiera ocenę gry przez gracza, wyrażoną liczbą całkowitą w zakresie od 0 do 10.

Przykład:

<code>id_gry</code>	<code>id_gracza</code>	<code>stan</code>	<code>ocena</code>
66	1	posiada	8
72	1	chce kupic	3
79	1	sprzedal	8
43	2	posiada	9

Zadanie 7.5. (0-2)

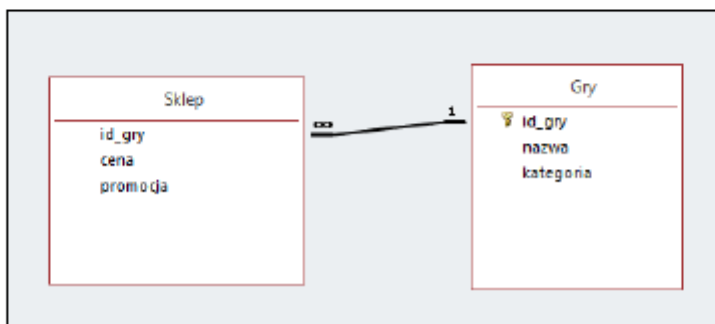
Do wcześniej opisanych tabel bazy danych dołączamy kolejną o nazwie *sklep*, w której zapisano cennik gier sprzedawanych w pewnym sklepie. Tabela zawiera następujące pola:

id_qry – identyfikator qry

cena – cena gry

promocja – informacja, czy cena jest ceną promocyjną (wartość *true* – jeśli cena jest promocyjna albo *false* – kiedy nie jest promocyjna)

Tabele gry i sklep są połączone relacją jeden do wielu.



Uwaga:

- gra może mieć dwie ceny (cena w promocji i cena bez promocji), tj. może występować w tabeli *sklep* dwa razy
- tabela *sklep* zawiera tylko identyfikatory gier, które są w ofercie sklepu (nie musi zawierać wszystkich identyfikatorów z tabeli *gry*).

Zapisz zapytanie SQL, w wyniku którego uzyskamy informację, ile należałoby zapłacić za zakup w tym sklepie po jednej sztuce ze wszystkich gier logicznych (kategoria „logiczna”) dostępnych w cenach promocyjnych.

Miejsce na zapis zapytania

[illegible]

We wszystkich plikach dane w wierszach są rozdzielone znakami tabulacji, a pierwszy wiersz w każdym pliku jest wierszem nagłówkowym.

Z wykorzystaniem danych zawartych w podanych plikach oraz dostępnych narzędzi informatycznych, podaj odpowiedzi do zadań 7.1.–7.4. Odpowiedzi zapisz w pliku `wyniki7.txt`, a każdą z nich poprzedź numerem odpowiedniego zadania.

Zadanie 7.1. (0–1)

Podaj tytuł gry, która otrzymała najwięcej ocen.

Zadanie 7.2. (0–2)

Dla każdej gry z kategorii „impresowa” podaj średnią jej ocen z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.

Zadanie 7.3. (0–2)

Podaj liczbę graczy, którzy nie posiadają żadnej z ocenianych przez siebie gier (nie mają żadnej gry ze stanem „posiada”), a wystawili co najmniej jedną ocenę.

Zadanie 7.4. (0–3)

W ocenianiu gier planszowych uczestniczą osoby w wieku od 10 do 99 lat. Osoby oceniające gry podzielono na trzy kategorie wiekowe: juniorzy (do 19 lat), seniorzy (od 20 do 49 lat) oraz weterani (od 50 lat).

Wykonaj zestawienie, w którym dla każdej kategorii wiekowej podasz największą liczbę ocen wystawionych jednej grze przez użytkowników z tej kategorii wiekowej oraz nazwy gier z tą liczbą ocen.

Jeżeli gier, które otrzymały taką samą największą liczbę ocen od użytkowników z danej kategorii wiekowej, jest więcej niż jedna – podaj tytuły ich wszystkich.