



Atelier 2

Objectifs :

- Commencer la requête de CREATION de table
- Travailler avec ALTER TABLE
- Exécuter quelques requêtes DML.

Exercice 1

1. Créer la table JOUEURS avec les champs suivants :

Attributs	Types	Contraintes
NUMJOUEUR	NUMBER	PRIMARY KEY
NOM	VARCHAR2(40)	NOT NULL
PRENOM	VARCHAR2(40)	
SALAIRE	NUMBER(12,2)	Doit être supérieur 500000
NBBUTS	NUMBER	
NBPOINTS	NUMBER	

2. Insérer les enregistrements suivants :

NUMJOUEUR	NOM	PRENOM	SALAIRE	NBBUTS	NBPOINTS
11	Gomez	Scott	1500000	5	20
40	Stastny	Peter	2000000	33	70
13	Postras	Robert	700000	15	52
26	Patoche	Alain	1200000	35	85
19	Poirier	Juteux	200000	0	15
39	Plouffe	Martin	9000000	0	5
44	Bluff	Rémi	600000	0	15
26	Saturne	Lune	600000	0	15

3. que se passe-t-il lorsque vous essayer d'insérer un joueur avec un salaire de 200000 ?

À la place de mettre 200000 saisir 600000, puis insérer l'enregistrement.

4. Que se passe-t-il lorsque vous essayer d'insérer le dernier enregistrement?
5. Exécuter un COMMIT;



420-KED-LG, Conception de bases de données.

6. Mettre à jour le champ SALAIRE pour les joueurs ayant plus de 30 buts. Ajouter 1% du salaire
7. Mettre à jour le salaire des joueurs en ajoutant 1% pour les joueurs ayant 50 points ou plus ou 30 buts et plus.
8. Exécuter un COMMIT.
9. Supprimer les joueurs qui n'ont aucun but. Attention ne pas valider avec un COMMIT
10. Faire un SELECT * pour voir que les enregistrements ont été supprimés.
11. Exécuter un ROLLBACK pour annuler la suppression.
12. Lister les joueurs par ordre de points.
13. Lister les joueurs ayant plus de 50 points ou plus de 30 buts.

Exercice 2 : Travailler avec la commande ALTER TABLE

1. Ajouter la colonne CODEEQUIPE de type CHAR(3).
2. Modifier la table pour que le CODEEQUIPE prenne ses valeurs dans (MTL, OTT, TOR, VAN)
3. Faire en sorte que le CODEEQUIPE soit par défaut à MTL.
4. Effectuer une insertion pour vérifier.
5. Mettre à jour les valeurs de cet attribut pour toute la table.
6. Changer le nom de la colonne CODEEQUIPE par CODEVILLE.
7. Écrire la requête qui permet de supprimer la colonne CODEVILLE.
8. Quelle la requête qui vous permet de détruire la contrainte sur le salaire.
9. Quelle est la requête qui supprime la table JOUEURS. Supprimer la table JOUEURS.

Conclusion : ce que j'ai retenu de l'atelier