

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	Poitras	Robert	700000	15	52
26	Patoche	Alain	1200000	35	85
19	Poirier	Juteux	200000	0	15
39	Plouffe	Martin	900000	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.

- 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 ayants 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