

Atelier 6

Objectifs :

1. Exécuter des requêtes sur des tables contenant des informations hiérarchisées.
2. Créer et gérer des vues.
3. Créer des synonymes
4. Travailler avec les droits et les rôles.

Exercice no1

Utiliser la table (synonyme) SYEMP. Faire d'abord un SELECT * sur cette table pour voir son contenu.

1. Écrire une requête qui affiche les subordonnés de JONES
2. Écrire une requête qui affiche les supérieurs hiérarchiques de l'employé JONES
3. Quel est le salaire moyen des employés supérieurs de JONES.

Exercice no2,

Nous sommes dans un environnement de jeux vidéo. Nous avons plusieurs joueurs : dont les alias sont les suivants :

Primogene, Barackuda, Poussins, BD4life, Patoche, Simpson et Kingwar.

1. Chaque joueur a une banque de questions à sa disposition. Les questions sont à choix de réponses et ont un degré de difficulté différent (facile, moyen difficile). Chaque question a un flag pour savoir si elle est pigée ou non. Chaque question a un numéro unique et un énoncé.
2. Les questions sont à choix de réponses. Chaque question a 4 choix de réponses dont une bonne réponse. Chaque réponse appartient à une question.
3. Chaque joueur peut fabriquer des Armes, des Armures ou des potions. (Les potions sont moins cher que les armures, qui sont moins cher que les armes)
4. Pour fabriquer une potion, armures ou armes il faut payer le prix.
5. Chaque joueur a un nombre de pièces d'or initial.
6. Chaque joueur peut gagner des pièces d'or, d'argent ou de bronze en répondant à des questions (difficile, moyen et facile)

Ce que nous voulons c'est afficher en temps réel les avoirs de chacun de joueur. Pour cela, nous avons un joueur Fantome qui tient à jour la table suivante.

Colonnes	Rôle
Alias	Désigne l'alias du joueur
nbOr	Nombre de pièces d'or
nbArgent	Nombre de pièces d'Argents
nbBronz	Nombre de pièces de bronze
nbPotions	Nombre de potions
nbArmures	Nombre d'armures
nbArmes	Nombre d'armes

Questions :

- 1- Vous devez d'abord créer les tables Questions et Reponses. La suppression des questions doit impliquer la suppression de toutes les réponses de la question. Ensuite, il faudra insérer quelques enregistrements dans chacune des tables.
- 2- Comment le joueur Fantôme doit-il procéder pour garantir à chaque joueur l'accès à la table Avoirs pour : (vous êtes le joueurs Fantome aussi pour l'exercice).
 - a. La mise à jour ses avoirs et uniquement les siens.
 - b. La consultation de ses avoir et uniquement les siens.
- 3- Comment doit faire chaque joueur pour faciliter l'accès à la table avoirs du Joueur Fantome. Donner les instructions SQL.
- 4- Écrire les requêtes SQL qui vous permettent de :
 - a. Donner des droits de SELECT, INSERT, UPDATE du flag à un joueur de votre choix sur les tables Questions.
 - b. Qu'est-ce qu'un role pour Oracle ?
 - c. Créer le role Gestion avec les droits suivants : SELECT, INSERT sur les tables Questions et Reponses.
 - d. Attribuer ce role gestions à deux joueurs de votre choix.
 - e. Comment allez-vous modifier le role **Gestion** pour que les joueurs aient en plus le droit d'UPDATE sur la table Reponses.
 - f. Donner le droit de select sur la table réponses à tout le monde
 - g. Enlever ce droit.