

Travail pratique no1

1. **Pondération : 20%**
2. **Date de remise : Le 26 mars pour les groupes de mardi et le 27 mars pour le groupe de mercredi.**
3. **Modalité de remise : boîte de remise.**
4. **Ce travail doit se faire en individuel;**
5. **Vous pouvez poser des questions cependant je ne ferais pas les requêtes à votre place.**
6. **Aucun diagramme manuscrit ne sera accepté.**

Quelques Consignes :

1. Supprimer votre table Joueurs du laboratoire 2.
2. Lire toutes les questions.
3. Votre script SQL doit comprendre : (Des points seront enlevés si cette consigne n'est pas respectée)
 - a. Les DROP Table CASCADE CONSTRAINTS.
 - b. Les créations de tables.
 - c. Les ALTER tables
 - d. Les insertions.
 - e. Toutes les requêtes bien identifiées par leur numéro ainsi que le groupe.
4. Vous devez respecter les noms des tables et des colonnes.
5. Les contraintes de Primary Key, de Foreign Key et de Check doivent avoir un nom significatif. (Des points seront enlevés si cette consigne n'est pas respectée)
6. Le modèle relationnel doit être remis en format **pdf** et rien d'autre
7. Tous les documents doivent avoir comme nom : VotreNom_Prenom. (Des points seront enlevés si cette consigne n'est pas respectée).
8. Il est conseillé d'exécuter les requêtes dans l'ordre.
9. Aucun travail remis en retard ne sera accepté.
10. Régulièrement des points seront accordés (10%) pour l'état d'avancement du travail.

Partie SQL

Description des tables : voici les tables qui décrivent la gestion simplifiée des joueurs de la LNH

Table **DIVISIONS** :

Colonnes	Contraintes
codeDiv	CHAR(1), clé primaire
nomDiv	VARCHAR2(40)

Table **EQUIPES** :

Colonnes	Contraintes
codeEquipe	CHAR(3), clé primaire
nomEquipe	VARCHAR2(50) NON NULL
codeDiv	CHAR(1), clé étrangère qui fait référence à codeDiv de la table DIVISIONS
ville	VARCHAR2(40)
nbCoupes	NUMBER(2,0) Doit être supérieur ou égal à zero.

Table **JOUEURS** :

Colonnes	Contraintes
numJoueur	NUMBER(3,0) clé primaire
nom	VARCHAR2(30)
prenom	VARCHAR2(30)
codeEquipe	CHAR(3), clé étrangère qui fait référence à CODEEQUIPE de la table EQUIPES

Table **MATCHS** :

Colonnes	Contraintes
numMatch	NUMBER(4,0) Clé primaire
dateMatch	DATE non null
codeEquipeV	CHAR(3), Clé étrangère. Fait référence à CODEEQUIPE de la table EQUIPES
codeEquipeR	CHAR(3), Clé étrangère. Fait référence à CODEEQUIPE de la table EQUIPES
scoreV	NUMBER (2,0)
ScoreR	NUMBER(2,0)

Table **STATISTIQUES**

Colonnes	Contraintes
numMatch	NUMBER (4,0)
numJoueur	NUMBER(3,0)
nbButs	NUMBER(3,0)
nbPasse	NUMBER(3,0)

Questions : Requêtes SQL

Groupe 1 (8 points)

1. Créer les tables avec toutes les contraintes.
2. Pour la table Statistiques, ajouter la contrainte de Foreign KEY pour numMatch. numMatch doit faire référence à numMatch de la table MATCHS
3. Pour la table Statistiques, ajouter la contrainte de Foreign KEY pour numJoueur. NUMJOUEUR doit faire référence à numJoueur de la table JOUEURS.
4. Pour la table Statistiques, faire en sorte que (numMatch, numJoueur) soit clé primaire.
5. Modifier la table Joueurs et faire en sorte que nom soit not null;
6. Modifier la table Divisions, et faire en sorte que nomDiv soit not null
7. Pour chacune des tables, saisir les données suivantes : (n'oubliez pas d'officialiser vos insertions avec un COMMIT).
8. Donner le diagramme référentiel (appelé également le modèle relationnel) de votre base de données

Contenu initial des tables :

DIVISIONS

CODEDIV	NOMDIV
1 O	OUEST
2 E	EST

EQUIPES

CODEEQUIPE	NOMEQUIPE	CODEDIV	VILLE	NBCOUPES
¹ MTL	LES CANADIENS DE MONTRÉAL	E	MONTRÉAL	24
² TOR	LES MAPLE LEAFS	E	TORONTO	22
³ OTT	LES SÉNATEURS	E	OTTAWA	4
⁴ AVL	LES AVALANCHES	O	COLORADO	2
⁵ VAN	LES CANUKS	O	VANCOUVER	1
⁶ BRU	LES BRUNS DE BOSTON	E	BOSTON	13

JOUEURS

	NUMJOUEUR	NOM	PRENOM	CODEEQUIPE
1	1	PRICE	CAREY	MTL
2	2	MARKOV	ANDRÉ	MTL
3	3	SUBBAN	KARL	MTL
4	4	PATIORETTY	MAX	MTL
5	10	HAMOND	ANDREW	OTT
6	6	STONE	MARC	OTT
7	9	TURIS	KYLE	OTT
8	7	GALLAGHER	BRANDON	MTL
9	8	TANGUAY	ALEX	AVL
10	11	THOMAS	BIL	AVL
11	5	PATOCHE	ALAIN	(null)
12	12	POIRIER	JUTEUX	(null)

MATCHS

	NUMMATCH	DATEMATCH	CODEEQ...		CODEEQUIPER	SCOREV	SCORER
1	100	18-10-30	MTL		TOR	3	4
2	101	18-11-10	TOR		MTL	3	3
3	102	18-10-12	MTL		OTT	2	0
4	103	18-10-20	OTT		MTL	0	1
5	104	18-11-30	MTL		AVL	3	4
6	105	18-11-10	AVL		MTL	0	0
7	106	18-12-12	MTL		VAN	2	0
8	107	18-03-17	VAN		MTL	3	1
9	108	18-11-30	OTT		VAN	0	0
10	109	18-11-10	OTT		TOR	0	4
11	114	18-10-30	BRU		TOR	3	4
12	115	19-02-15	AVL		TOR	(null)	(null)
13	120	18-02-26	MTL		AVL	(null)	(null)
14	121	19-02-20	MTL		OTT	(null)	(null)

STATISTIQUES

	NUMMATCH	NUMJOUEUR	NBBUTS	NBPASSE
1	100		3	2
2	100		7	1
3	101		3	1
4	101		7	0
5	101		4	1
6	101		2	1
7	100		4	0
8	102		3	1
9	102		7	1
10	102		9	0
11	106		4	1
12	106		3	0
13	106		2	1
14	100		1	(null)
15	101		1	(null)
16	103		1	(null)
17	102		1	(null)

Groupe 2 (10 points)

1. Ajouter à la table JOUEURS la colonne position de type varchar2(20).
2. Faire en sorte que cette colonne prenne ses valeurs uniquement dans (ATTAQUANT, DEFENSEUR et GARDIEN).
3. Mettre à jour cette colonne avec des données de votre choix.
4. Ajouter à la table JOUEURS la colonne SALAIRE de type NUMBER (7,0) Faites en sorte que le salaire soit supérieur ou égal à 500 000 et plus petit que 5 000 000.
5. Mettre à jour cette colonne avec des données de votre choix. Pour deux joueurs au moins, saisir des salaires > 2 000 000.
6. Ajouter la colonne LIEU de type VARCHAR2(40) à La table MATCHS.
7. Mettre à jour cette colonne par des données de votre choix. (se conformer aux données de la table MATCHS. Exemple, si l'équipe receveur est MTL, le lieu est «**le centre Bell à Montréal**»
8. Quelle est la commande qui permet de détruire la colonne NBCOUPES dans la table EQUIPES ? NE PAS DÉTRUIRE CETTE COLONNE.
9. Quelle est la commande qui permet de détruire la table DIVISIONS.? NE PAS DÉTRUIRE CETTE TABLE.
10. Pour la table Divisions, renommer la NOMDIV par NOMDIVISION.

Groupe 3 (20 points)

1. Écrire une requête qui affiche les joueurs (nom, prénom, salaire) dont le salaire est plus élevé que 1 000 000. Cette liste est ordonnée par salaire.
2. Écrire la requête qui affiche les joueurs (nom et prénom) de MONTRÉAL et dont le salaire est plus grand que 2 000 000. (Utilisez le nom de l'équipe pour le WHERE)
3. Écrire la requête qui affiche les joueurs (nom, prénom, nom de l'équipe) et qui sont des attaquants.
4. Écrire la requête qui affiche TOUS les joueurs (nom, prénom, nom de l'équipe) y compris ceux qui ne sont pas dans une équipe.
5. Écrire une requête qui affiche le nombre d'équipes dans chaque division. (Afficher ce nombre avec le **nom de la division**).
6. Qui sont les joueurs (nom, prénom) qui sont dans la même équipe que le joueur TURIS KYLE
7. Qui est le joueur (nom, prénom) qui a le salaire le plus élevé ? (Écrire la requête).
8. Dans quelles équipes sont les joueurs ayant le plus bas salaire ? (Écrire la requête)
9. Écrire une requête qui affiche le nom et prénom des joueurs ayant des points.
10. Écrire une requête qui affiche le nom et le prénom des joueurs **ayant marqué dans plus qu'un match**.

Groupe 4 (45 points)

1. Écrire une requête qui affiche la liste des matchs (numéro, **Nom équipe qui reçoit, nom Équipe visiteur**) qui ont eu lieu en 2019.
2. Écrire une requête qui affiche les joueurs (nom et prénom) qui ont leur salaire plus élevé que la moyenne des salaires des joueurs des **Canadiens de Montréal** ;
3. Écrire la requête qui supprime les joueurs qui ne sont dans aucune équipe. (Ne pas supprimer)
4. Écrire une requête qui met à jour le codeEquipe du joueur de ALAIN PATOCHE par celui CAREY PRICE.
5. Écrire une requête qui affiche la liste des joueurs (nom, prénom) qui n'ont aucun point (ni buts, ni passes).

6. Écrire une requête qui affiche les joueurs ayant marqué des points lors des matchs contre **LES SÉNATEURS**.

R	NOM	R	PRENOM
1	SUBBAN		KARL
2	GALLAGHER		BRANDON

7. Écrire la requête qui affiche le nombre de buts marqués par chaque joueur. Le résultat doit être ordonné par le nombre décroissant de total des but

R	TOTAL_BUT	R	NOM
1	4		SUBBAN
2	2		GALLAGHER
3	2		MARKOV
4	2		PATIORETTY
5	0		TURIS

8. Compléter la requête précédente pour afficher également le nom de l'équipe à laquelle le joueur appartient.

R	TOTAL_BUT	R	NOM	R	NOMEQUIPE
1	4		SUBBAN		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
2	2		GALLAGHER		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
3	2		MARKOV		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
4	2		PATIORETTY		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
5	0		TURIS		LES SÉNATEURS

9. Écrire la requête qui affiche le nom du joueur ayant marqué le plus de buts. Afficher également le nombre de buts marqués par ce joueur;
(Vous devez avoir le résultat : SUBBAN uniquement)
10. Écrire la requête qui affiche le classement des joueurs selon le nombre total des points

R	TOTAL_BUT	R	TOTAL_PASSES	R	TOTALPOINTS	R	NOM	R	NOMEQUIPE
1	4		5		9		SUBBAN		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
2	2		5		7		PATIORETTY		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
3	2		4		6		GALLAGHER		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
4	2		2		4		MARKOV		LES CANADIENS DE MONTRÉAL
5	0		1		1		TURIS		LES SÉNATEURS

11. Écrire la requête qui affiche les trois meilleurs joueurs.

	TOTALPOINTS	NOM	NOMEQUIPE
1	9	SUBBAN	LES CANADIENS DE MONTRÉAL
2	7	PATIORETTY	LES CANADIENS DE MONTRÉAL
3	6	GALLAGHER	LES CANADIENS DE MONTRÉAL

12. Écrire la requête qui affiche le nom, le total des points des joueurs ayant le total des points inférieur à celui de GALLAGHER

	NOM	TOTALPOINTS
1	TURIS	1
2	MARKOV	4

13. Dans combien de matchs a marqué le joueur PATIORETTY? (Écrire la requête)
14. Écrire une requête qui affiche le classement des équipes. (Pour chaque match gagné l'équipe obtient 2 points, pour chaque match nul, un point, pour un match perdu 0 points)

	TOTAL	EQUIPE
1	8	MTL
2	7	TOR
3	3	AVL
4	3	VAN
5	1	OTT
6	0	BRU

15. Écrire une requête qui affiche le classement des équipes de la division EST.

	TOTAL	EQUIPE	NOMEQUIPE
1	8	MTL	LES CANADIENS DE MONTRÉAL
2	7	TOR	LES MAPLE LEAFS
3	1	OTT	LES SÉNATEURS
4	0	BRU	LES BRUNS DE BOSTON

Partie Normalisation (7 pts)

Donner le modèle relationnel en 3FN de la situation suivante :

On veut construire un jeu de questionnaire de style trivial poursuite

Dans le jeu, nous avons :

- Des catégories. Chaque catégorie à un code catégorie, une description et une couleur.
- Des questions. Chaque question a numéro unique, un énoncé et un flag qui indique si la question est déjà pigée ou non.
- Des réponses. Chaque réponse à un numéro unique, la description de la réponse (la réponse elle-même) et un attribut EstBonne pour indiquer si c'est la bonne réponse.
- Des joueurs. Un joueur est identifié par un alias; il a également un nom et un prénom.
- Le score des joueurs, qui indique quel joueur a gagné quelle catégorie.

Nous savons que :

- ✓ Une catégorie a plusieurs questions. Une question appartient à une seule catégorie.
- ✓ Une réponse correspond à une question, une question a au moins 4 réponses (n réponses).
- ✓ Une question appartient à une seule catégorie. Une catégorie a plusieurs questions.
- ✓ Un joueur peut gagner plusieurs catégories, une catégorie peut être gagnée par plusieurs joueurs.

Rappel du barème :

Éléments Évalués	Pondération
Groupe 1	8 points
Groupe 2	10 points
Groupe 3	20 points
Groupe 4	45 points
Normalisation	7 points
État d'avancement hebdomadaire	10 points
Total	100 points