

EXERCICE 3

Cet exercice porte sur un schéma relationnel de bases de données et des requêtes SQL.

Pour élaborer un jeu vidéo sur le thème des chevaliers de la table ronde, on crée une base de données **Chevalier**. Celle-ci permet de disposer de toutes les caractéristiques de tous les personnages du jeu. Deux tables sont créées avec différents attributs.

Table Personnage

Idperso	nom	frere_de	points	Idqualite
1	Merlin	NC	40	2
2	Galehaut	NC	40	5
3	Lancelot	Hector	50	1
4	Gareth	Gaheris	20	4
5	Galahad	NC	25	3
6	Gaheris	Gareth	30	1
7	Erek	NC	25	1
8	Lamorak	Perceval	30	1
9	Perceval	Lamorak	35	3
10	Hector	Lancelot	50	6
11	Keud	Arthur	80	7
12	Bedivere	Lucan	20	6
13	Lucan	Bedivere	25	7

Table Qualite

Idqualite	nom_qualite
1	apprenti chevalier
2	magicien
3	preux chevalier
4	espion
5	seigneur
6	sage
7	grand chevalier

NC signifie : « Non communiqué »

Dans la suite, toutes les requêtes seront écrites en langage SQL.

- 1) **Écrire** une requête permettant d'afficher le nom et les points de tous les personnages.
- 2) Une erreur a été identifiée. Le frère d'Arthur ne s'appelle pas Keud mais Antor.
Écrire une requête permettant la modification de ce nom.
- 3) **Écrire** une requête permettant d'ajouter le nom_qualite « roi » à la table Qualite ayant 8 pour Idqualite.
- 4) **Écrire** une requête permettant de créer un quatorzième personnage : le roi Arthur avec 100 points.
- 5) **Écrire** une requête permettant d'afficher le nom et le nom de la qualité des personnages dont les points sont égaux à 40.
- 6) On applique la requête suivante :
UPDATE Personnage **SET** points=points+10
WHERE points < 40;

Indiquer alors le nombre de points des personnages suivants : Arthur, Perceval et Merlin.