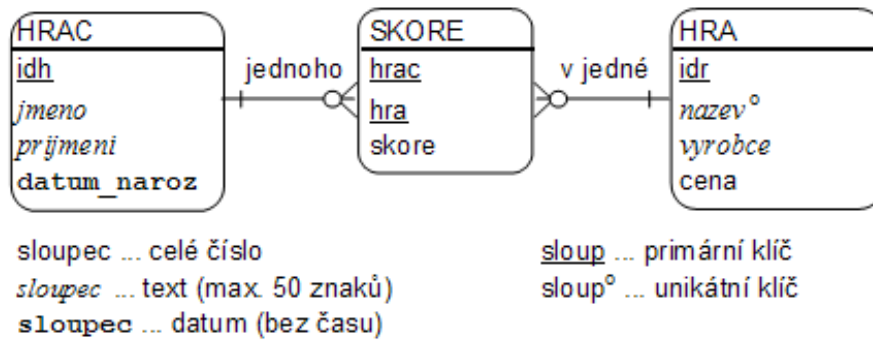


Databáze 2 – vzor testu



Podle výše uvedeného ERA diagramu napište:

1. příkaz pro vytvoření domény **nazev** – povinně zadávaný text o délce max. 50 znaků;
2. příkaz pro vytvoření tabulky **HRA** (**cena** je celé číslo, **nazev** je unikátní);
3. příkaz, kterým se o čtvrtinu zvýší cena her od výrobce 'XYZ';
4. příkaz pro výpis všech her, které mají alespoň jedno skóre, seřadit dle výrobce, dále dle názvu hry (vypsáno bude: **idr**, **nazev**, **vyrobce**, **cena**);
5. příkaz pro vytvoření tabulky **SKORE** tak, aby se:
 - změny provedené v nadřazených tabulkách promítly i do této,
 - nebude možné smazat hru, která byla alespoň jednou hrána (= má alespoň jedno skóre),
 - při smazání hráče se smažou všechna jeho skóre;
6. proceduru **SKORE_PRIDEJ** se 3 vstupy (**id_hrace**, **id_hry** a **skore**), která uloží skóre zadaného hráče v zadané hře – v případě, že dvojice hráč-hra již existuje (= hráč už hru hrál) a nové skóre je vyšší než staré, uloží se pouze změna skóre;
7. příkaz pro výpis úplně všech her s jejich průměrným skóre (pokud hru zatím nikdo nehrál, bude uvedena nula. Vypsáno bude: **idr**, **nazev**, **prum_skore**. Seřad'te podle názvu hry;
8. příkaz pro výpis všech hráčů (**idh**, **jmeno**, **prijmeni**, **pocet_her**), kteří hráli alespoň pět her, seřadit od těch, co hráli nejvíc her, k nejmenším gamblerům (sestupně);
9. příkaz pro výpis těch hráčů (vždy seřadit dle příjmení), kteří
 - (a) získali celkem alespoň 1000 bodů (= hodnota skóre) a hráli alespoň 5 her,
 - (b) skórovali alespoň v 10 hrách a v každé získali alespoň 400 bodů.Vypsáno bude: **idh**, **jmeno**, **prijmeni**, **pocet_her**, **celk_skore**;
10. proceduru **HRA_NOVA**, která má tyto textové vstupy: **nazev**, **vyrobce**. Procedura automaticky vytvoří nové **idr** (můžete využít i generátor, avšak v tomto případě uveďte také příkaz pro jeho vytvoření!);
11. pohled **HRY_NEHRANE**, které obsahuje **idr**, **nazev**, **vyrobce**, **cena** a týká se her, které nikdo zatím nehrál;
12. proceduru **SKORE_OD_DO**, jejímiž vstupy jsou **a** (= min. skóre) a **b** (= max. skóre) a výstupy jsou **idh**, **jmeno**, **prijmeni**, **idr**, **nazev**, **skore** – vypíše všechna skóre ležící v daném intervalu. Výstup je seřazen sestupně podle skóre, dále dle názvu hry.