

Laboratoire 3

Dates de remises : le 29 ou le 30 septembre . Selon le groupe.

Objectifs :

- Expérimenter les déclencheurs (Triggers)

Consignes obligatoires

- Tous vos triggers doivent être enregistrées dans un fichier de nom Laboratoire3.sql.
- Vous devez également remettre un fichier d'exécution identifié par le nom Execution.sql.
- Vous devez le déposer dans la boîte à la date et à l'heure indiquée.

Note importante :

Ce laboratoire utilise la base de données du laboratoire 2 : **BDWillow**

Attention !!

Pour ce travail, vous devez utiliser uniquement les concepts vus en classe ou dans le cours de KB6 (Introduction aux bases de données)

Si vous avez besoin d'utiliser autre que les concepts présentés en classe alors vous devez :

1. **Expliquer le concept avant son utilisation**
2. Donner la source de l'information
3. Demander l'autorisation à l'enseignante ou à l'enseignant

La débrouillardise et l'autonomie sont deux qualités recherchées chez un informaticien. **Le plagiat sous toutes ses formes c'est NON et entraine les sanctions prévues par la PIEA**

Questions :

1. Écrire le trigger *CTRLinsertMage* qui permet de garantir qu'un mage ne peut jamais être un alchimiste. Ce qui veut dire qu'un numéro d'un Mage ne peut jamais être inséré dans la table Alchimistes
2. Écrire le trigger *CTRLinsertAlchimiste* qui permet de garantir qu'un alchimiste ne peut pas être un mage. Ce qui veut dire que le numéro d'un alchimiste ne pourra pas être inséré dans la table Mages
3. Écrire le trigger *CTRLptDegat* qui permet que le nombre de point de dégât (nbPtDegat) soit compris entre le nbDegaMax et nbDegaMin .
4. Écrire le trigger *CascadeDeleteCategorie* qui permet de faire la suppression en cascade d'une catégorie. Lorsqu'une catégorie est supprimée le mage ayant cette catégorie doit avoir la valeur NULL
5. Écrire le trigger *CascadeDeleteJoueur* qui permet de faire une suppression en cascade d'un joueur.

Compréhension :

- 1- Dans la table Mages, comment peut-on garantir que le mana des joueurs de type E(eau) est plus grand ou égal au mana des joueurs de type Givre(G)
 - a. Par une contrainte CHECK
 - b. Par un Trigger
- 2- Dans la table Mages, comment peut-on garantir que le mana d'un joueur est toujours plus petit ou égal à 10 000 ?
 - a. Par une contrainte CHECK
 - b. Par un Trigger
- 3- Nous avons écrit une procédure *ajouterMage* qui permet de garantir l'insertion dans la table Joueurs et dans la table Mages? Pourquoi avons-nous besoin d'un trigger *CTRLinsertMage* ?
- 4- Pourquoi le trigger *CascadeDeleteJoueur* ne peut pas être un trigger AFTER ?