

LIST

Za górami, za lasami żył sobie Bjorn. Pewnego zimnego ranka obudziło go stukanie w okno. Po paru chwilach, gdy w końcu udało mu się otworzyć oczy, zobaczył Drozda z liścikiem w dziobie. Wystraszył się, że to kolejne pismo od komornika. Po otwarciu koperty zobaczył to ... „Przyjeżdżam za 6 tygodni, mam nadzieje, że przygotujesz dla mnie cos dobrego... - TEŚCIOWA.”

Zadanie 1

1. Stwórz tabelę postac z następującymi polami:
 - a. id_postaci kl. główny, liczba samozwiększająca się
 - b. nazwa - ciąg znaków max 40
 - c. rodzaj - typ wyliczeniowy (wiking, ptak, kobieta)
 - d. data_ur - typ daty
 - e. wiek - liczba nieujemna.
2. Do tabeli postac dodaj rekordy, gdzie kolumna nazwa to Bjorn, Drozd, Tesciowa (w pozostałe pola wpisz w miarę sensowne dane) .
3. Zmodyfikuj wiek teściowej na 88 lat.

PANIKA

Bjorn ze strachu przed swoja teściową zaczął pakować wszystkie potrzebne i niepotrzebne rzeczy. Zastanawiał się długo, gdzie mógłby się przed nią schować. W końcu przyleciał drozd radząc, by wiał gdzie pieprz rośnie.

Zadanie 2

1. Stwórz tabelę walizka:
 - a. id_walizki - liczba samozwiększająca się, klucz główny
 - b. pojemnosc - liczba nieujemna
 - c. kolor - typ wyliczeniowy (różowy, czerwony, tęczy, żółty)
 - d. id_wlasciciela - klucz obcy odwołujący się do tabeli postac, ustawione kaskadowe usuwanie.
2. Dodaj do pola kolor wartość domyślną – różowy.
3. Dodaj jedną walizkę dla Bjorna i jedną walizkę dla teściowej.

NIESPODZIANKA

Bjorn postanowił zostawić małą niespodziankę swojej teściowej. Wiedział, że ta nie wytrzymałaby bez zaglądania do spiżarni, gdzie trzymał jej ukochany bigos, dlatego do każdego słoika dodał po kilka papryczek chili. W taki sposób teściowa posiadała umiejętność ziania ogniem.

Zadanie 3

1. Stwórz tabelę izba z polami:
 - a. adres_budynku - część klucza głównego
 - b. nazwa_izby - część klucza głównego
 - c. metraż - liczba nieujemna
 - d. właściciel - klucz obcy do tabeli postać, ustaw null w razie usunięcia.
2. Za pomocą oddzielnego polecenia dodaj pole kolor izby po polu metraż. Ustaw domyślny kolor na czarny.
3. Stwórz izbę spiżarnia.

KOSZMAR

Po długim marszu Bjorn i Drozd, postanowili uciąć sobie drzemkę pod drzewem. Przyśnił mu się dzień, w którym niespodziewanie odwiedziła go teściowa. Z hukiem wpadła do chatki, domagając się obiadku. Wyczyściła mu z bigosu całą spiżarnię, a Bjorn tylko biegał z garem, żeby dać jej dodatkę. Niestety, niechcący albo chcący wpadł mu do kotła czosnek. Staruszka zaczęła się dusić, bo okazało się, że jest na niego uczulona. Po przebudzeniu olśniło Bjorna i udał się na pobliskie pole z czosnkiem, aby w razie czego mieć coś do obrony.

Zadanie 4

1. Stwórz tabelę przetwory z polami:
 - a. id_przetworu - klucz główny
 - b. rok_produkcji - typ roku, domyślnie 1654
 - c. id_wykonawcy - klucz obcy do tabeli postać
 - d. zawartosc - ciąg znaków
 - e. dodatek - ciąg znaków - domyślnie papryczka chilli
 - f. id_konsumenta - klucz obcy do tabeli postać
2. Wstaw bigos z papryczką chilli do tabeli przetwory.

UCIECZKA

W celu zebrania załogi na swój statek, Bjorn chodził od chatki do chatki prosić innych ludzi, aby zgodzili się na wspólną ucieczkę. Mało kto chciał otworzyć mu drzwi, bo bali się, że Teściowa, która jest postrachem nie tylko Bjorna, ale też całej wioski – wcześniej przyjechała. Jednak przyjemny odgłos ćwierkania Drozda pozwolił im uwierzyć, że to nie to, o czym myślą. Po wysłuchaniu próśb biednego wikinga, zgodzili się towarzyszyć mu w wyprawie. Wszyscy razem udali się do portu, gdzie zaczęli wspólną przygodę

Zadanie 5

1. Wstaw 5 wikingów do tabeli postaci.
2. Stwórz tabelę statek z polami:

- a. nazwa statku - klucz główny
- b. rodzaj statku - typ wyliczeniowy
- c. data wodowania - typ daty
- d. max_ladownosc - liczba dodatnia

- 3. Dodaj dwa statki do tabeli.
- 4. Dodaj pola do tabeli postaci:
 - a. funkcja - ciąg znaków.
- 5. Zmień funkcję u Bjorna na kapitan.
- 6. Dodaj klucz obcy w tabeli postać odwołujący się do statku.
- 7. Powsadzaj wikingów oraz drozda na statki.
- 8. Usuń izbę spiżarnia z tabeli izba.
- 9. Usuń tabelę izba.