

Collection de cartes MTG

Etape 3 : Alimentation des tables et requêtes

Vous trouverez dans un sous-dossier ci-joint la correction des scripts de création de tables. En effet, nous avons rencontré des erreurs lors de l'alimentation des tables qui provenait d'une mauvaise implémentation des contraintes sur certains champs. Vous trouverez également les scripts d'insertion pour chacun des langages SQL demandés, ainsi qu'un fichier contenant les requêtes pour les trois langages. Voici la liste des modifications apportées aux tables :

- Carte_Virtuelle :
 1. Ajout d'une couleur 'T' dans les contraintes sur *carte_couleur* pour prendre en compte les cartes terrains ne possédant pas de couleur, mais sont indiqués comme possédant une couleur 'terrain' dans la base de données officiel de Magic The Gathering.
 2. Ajout des types sort, arpenteur, tribal, permanent dans la contrainte sur *carte_type* de la table **carte_virtuelle**.
 3. Correction des contraintes sur *carte_endurance* et *carte_force* permettant de vérifier que la carte possède une endurance et une force seulement si c'est une créature. Inversement *carte_force* et *carte_endurance* acceptent les *NULL* que si ce n'est pas une créature. En effet, notre ancien code n'acceptait aucune valeur *NULL* même si ce n'était pas une créature.
- Carte_Langue :
 1. Modification du nombre de caractères possible pour *carte_texte*, en effet les 100 caractères étaient trop courts pour certaines cartes. Nous l'avons donc mis à 500 pour avoir de la marge.
- Create sequence :
 1. Afin d'éviter les problèmes des séquences qui ne se réinitialisent pas à 1 après un *drop* d'une table, nous avons ajouté l'instruction suivante à chaque séquence:

CREATE SEQUENCE nom_de_sequence START WITH 1 INCREMENT BY 1;