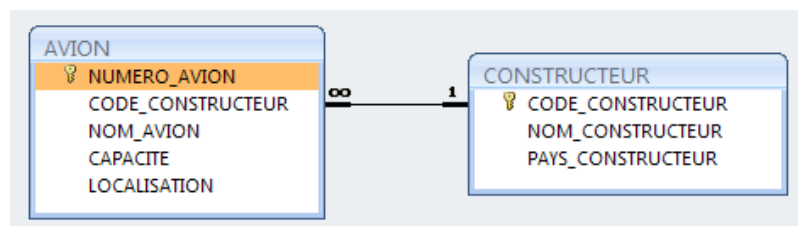


## Master 1 Humanités numériques – Bases de données Séance 4 : Import de données et requêtes diverses

Cécile Favre

### Exercice 1

L'objectif est de créer la structure de la base de données et de l'alimenter à partir du fichier avion.xls<sup>1</sup> selon le modèle physique suivant :



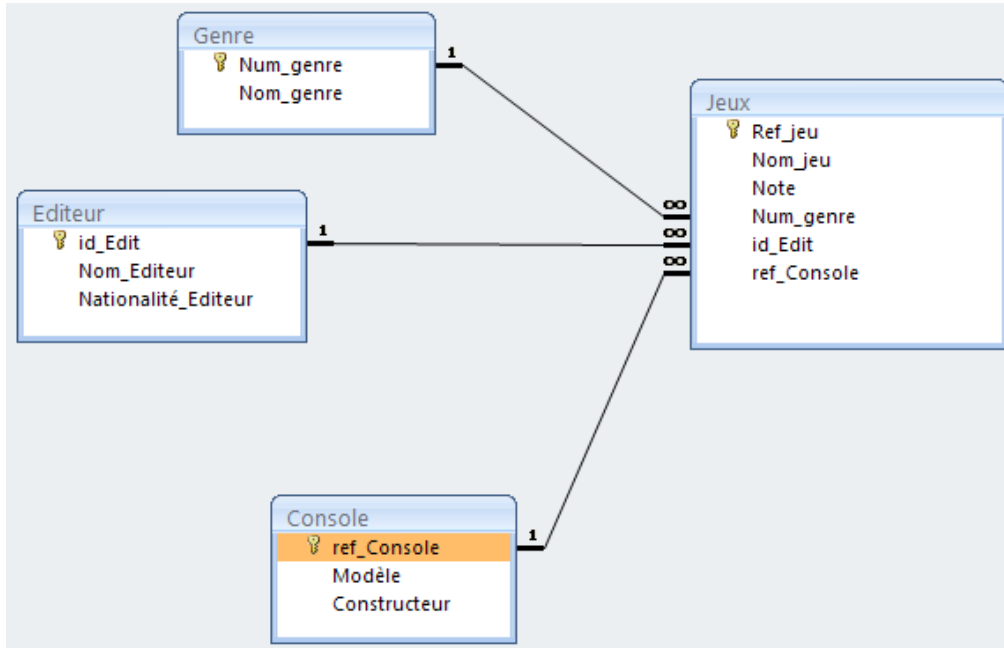
Pour cela :

1. Créer une base de données vide.
2. Importer les données de la feuille 1 dans une table (que l'on peut qualifier de temporaire car elle pourra être détruite une fois toutes les tables correctement remplies).
3. Faire une requête « création de table » qui permette de créer la table CONSTRUCTEUR (attention à dédoublonner) sans la clé primaire.
4. Lancer la requête.
5. Ajouter dans la table CONSTRUCTEUR le CODE\_CONSTRUCTEUR en type numéro automatique et préciser qu'il s'agit de la clé primaire.
6. Créer la structure de la table AVION en ajoutant NOM\_CONSTRUCTEUR également.
7. Faire une requête « insertion » (ajout) pour remplir la table AVION (sauf le code constructeur).
8. Faire la requête « mise à jour » nécessaire pour permettre le remplissage de la clé étrangère dans AVION (CODE\_CONSTRUCTEUR) en faisant le lien entre les attributs NOM\_CONSTRUCTEUR des deux tables.
9. Modifier la structure de la table avion en supprimant NOM\_CONSTRUCTEUR.
10. Dans les relations, établir la contrainte d'intégrité entre AVION et CONSTRUCTEUR.
11. Grâce à une requête de type « suppression », supprimer le constructeur 'Boeing' de la base.  
Remarque ?

<sup>1</sup> <http://eric.univ-lyon2.fr/jdarmont/docs/avion.xls>

## Exercice 2

1. A partir des données du fichier video.xls<sup>2</sup>, faire en sorte d'obtenir la base de jeux vidéo ayant le modèle physique suivant (incluant les données correspondantes dans les tables).



2. Supprimer de la base tous les jeux dont la note n'est pas indiquée.

<sup>2</sup> <http://eric.univ-lyon2.fr/jdarmont/docs/video.xls>