

# Laboratoire 9

## Objectifs :

1. Créer et gérer des vues.
2. Créer des synonymes
3. Travailler avec les droits et les rôles.

## Exercice,

Nous sommes dans un environnement de jeux vidéo. Nous avons plusieurs joueurs : dont les alias sont vos comptes Oracle

### Étape1

Chaque joueur a une banque de questions à sa disposition. Les questions sont à choix de réponses et ont un degré de difficulté différent (facile, moyen difficile). Chaque question a un flag pour savoir si elle est pigée ou non. Chaque question a un numéro unique et un énoncé.

Les questions sont à choix de réponses. Chaque question a 4 choix de réponses dont une bonne réponse. Chaque réponse appartient à une question.

1. Vous devez d'abord créer les tables Questions et Reponses. Lorsqu'une question est supprimée, les réponses de celle-ci doivent être supprimées. Insérer quelques enregistrements (3 questions et 4 réponses par question pour vérifier).
2. Écrire les requêtes SQL qui vous permettent de :
  - a. Donner des droits de SELECT, INSERT, UPDATE du flag à un joueur de votre choix sur les tables Questions.
  - b. Qu'est-ce qu'un rôle pour Oracle ?
  - c. Créer le rôle Gestion avec les droits suivants : SELECT, INSERT sur les tables Questions et Reponses.
  - d. Attribuer ce rôle Gestion à deux joueurs de votre choix.(amis)
  - e. Comment allez-vous modifier le rôle **Gestion** pour que les joueurs aient en plus le droit d'UPDATE sur la table Reponses.
  - f. Donner le droit de select sur la table réponses à tout le monde
  - g. Enlever ce droit.

**Étape 2.** On suppose que vous tenez à jour la table suivante pour l'ensemble des joueurs. (On souhaite réaliser un affichage en temps réel de tous les avoirs des joueurs

Colonnes	Rôle
Alias	Désigne l'alias du joueur
nbOr	Nombre de pièces d'or
nbArgent	Nombre de pièces d'Argent
nbBronz	Nombre de pièces de bronze
nbPotions	Nombre de potions
nbArmures	Nombre d'armures
nbArmes	Nombre d'armes

Questions :

1. Comment allez-vous procéder pour garantir à chaque joueur l'accès à la table Avoirs pour :
  - a. La mise à jour ses avoirs et uniquement les siens.
  - b. La consultation de ses avoir et uniquement les siens.
2. Comment doit faire chaque joueur pour faciliter l'accès à la table qui n'est pas la sienne. Donner les instructions SQL.