



Soit une base de données de film modélisée par le schéma relationnel suivant :

FILMS (id, titre, annee, score, nbvotant, #idrealisateur)

ACTEURS (id, prenom, nom)

JOUER (#idfilm, #idacteur, rang)

REALISATEURS (id, prenom, nom)

Exercice 1: Introduction au T-SQL

1. Ecrire un programme T-SQL qui affiche le message "Hello World !"
2. Ecrivez un programme T-SQL qui affecte les valeurs 1 et 2 à deux variables a et b, puis qui permute les valeurs de ces deux variables.
3. Ecrivez un programme T-SQL qui initialise une variable a avec une valeur, puis qui affiche la factorielle de a.
4. Ecrire un programme T-SQL qui stocke dans une variable de type table, la table de multiplication d'une variable a
5. Ecrire un programme qui crée une variable de type TABLE et qui stocke tous les nombres pairs de 1 à N

Exercice 2: Programmer avec T-SQL

1. Ecrire un programme T-SQL qui stocke dans une variable **NB_FILMS** le nombre de films présent dans la base de données.
2. En utilisant la variable **NB_FILM** précédente, écrire un programme T-SQL qui crée une variable de type TABLE et qui pour chaque réalisateur stocke le pourcentage de films réalisés. Cette table sera composée des attributs
[idRealisateur] [nomRealisateur] [prenomRealisateur] [pourcentageFilmProduit]

Exercice 3: Programmer avec T-SQL v2

1. Ecrire un programme qui calcule et stocke dans une variable **JOUER_MAX** le nombre maximum de films auquel un acteur ait participé.
2. A l'aide de **JOUER_MAX** identifiez tous les acteurs ayant joué dans le plus de films
3. Créer une variable entière N=3
Créer une variable de type TABLE qui stocke le nombre de d'acteurs ayant joué entre JOUER_MAX films et (JOUER_MAX - N) films

Exemple avec JOUER_MAX=10 et N=3

```
-----  
[N]      [NbActeurs]  
10      12  
9        8  
8        5
```