

Projekt: System Zarządzania Wypożyczalnią Multimedialną

1. Opis scenariusza

Zaprojektowanie i wdrożenie struktury bazy danych dla wypożyczalni filmów i gier. Baza musi być odporna na błędy użytkownika (np. próba wpisania ujemnej ceny lub usunięcia klienta, który ma aktywne wypożyczenie).

2. Wymagania techniczne (Zadania dla ucznia)

Stwórz bazę danych o nazwie wypożyczalnia_db, a w niej trzy tabele zgodnie z poniższą specyfikacją:

Tabela A: Klienci (klienci)

1. **id_klienta**: klucz główny, liczba całkowita, automatyczna numeracja.
2. **imie**: tekst do 50 znaków, nie może być pusty.
3. **nazwisko**: tekst do 50 znaków, nie może być pusty.
4. **email**: tekst do 100 znaków, **musi być unikalny**.
5. **telefon**: tekst, **musi mieć dokładnie 9 znaków** (użyj CHECK lub CHAR(9)).

Tabela B: Produkty (produkty)

1. **id_produktu**: klucz główny, liczba całkowita, auto-numeracja.
2. **tytuł**: tekst do 100 znaków, nie może być pusty.
3. **typ**: tylko dwie wartości: 'film' lub 'gra' (użyj ENUM lub CHECK).
4. **cena_doba**: liczba zmiennoprzecinkowa, **musi być większa od 0**.
5. **dostępny**: wartość logiczna (0/1), **domyślnie ustawiona na 1 (prawda)**.

Tabela C: Wypożyczenia (wypożyczenia)

1. **id_wyp**: klucz główny, auto-numeracja.
2. **id_klienta**: klucz obcy powiązany z tabelą klienci.
 - o *Reakcja na usunięcie klienta*: zablokuj usunięcie (RESTRICT), jeśli klient ma wypożyczenia.
3. **id_produktu**: klucz obcy powiązany z tabelą produkty.
 - o *Reakcja na usunięcie produktu*: usuń również wpis o wypożyczeniu (CASCADE).
4. **data_wyp**: data, **domyślnie ustawiona na aktualną datę systemową**.