

Lukas Convent | Ernst-Barlach-Gymnasium | Schönberg (MV)

SQL-Spielekonsole

Mit eigenen Escape-Room-Spielen Datenbanken lernen

1. Thema wählen und Datenbank entwerfen

Wähle ein Thema, z.B. „Prison Break“. Entwirf eine Datenbank mit Daten, welche die Grundlage einer sich entwickelnden Story bilden.

Text

Hallo, du Gesetzesbrecher! Du bist nun im berühmten Fox-River-Gefängnis. Mit den richtigen Infos könnte es tatsächlich etwas werden mit dem Ausbruch... Viel Glück!

Name: Prison Break

Datenbankschema

Insassen (Insassen_ID, Name, Vorname, Zellen_ID, Faehigkeiten)

Zellen (ZID, Kapazitaet, Sicherheitsluecke)

Waechter (WID, Vorname, Nachname, Schicht, Erfahrung)

2. Story und Abfragen entwerfen

Der Spieler soll sich mit Hilfe von SQL-Abfragen durch das Spiel hangeln. Denke dir Aufgaben aus und verknüpfe sie zu einer Story.

Select-Abfrage

Der Ausbruch soll bei Nacht stattfinden. Welche Wächter haben nachts Dienst?

SQL-Lösung

```
SELECT * FROM Waechter WHERE Schicht = "Nacht"
```

Erwartete Lösung

WID	Vorname	Nachname	Schicht	Erfahrung
15	Geary	Roy	Nacht	5
25	Hudson	Bob	Nacht	4
34	Patterson	Louis	Nacht	3
35	Bellick	Brad	Nacht	8
58	Andrews	Mack	Nacht	9
64	Stolte	Keith	Nacht	5

3. Spiel testen

SQL-Abfrage

```
SELECT * FROM
```

Ausführen

↻ Tipp

Gelöst!

```
SELECT * FROM Zellen WHERE Kapazitaet < 3
```

ZID	Kapazitaet	Sicherheitsluecke
1	1	NULL
6	1	Lockerer Luftfilter
12	2	Spröder Beton
17	2	NULL



Die **SQL-Spielekonsole**, der **SQL-Spieleeditor** sowie Handreichungen für Lehrkräfte sind auf www.eskuel.de zu finden.

