

# LU02d - Zusatzauftrag: Challenges mit eigenem Datenset

**Beginnen Sie mit diesem Auftrag nur, falls noch Zeit übrig ist und sie alle anderen Fragen beantwortet haben.**

## Voraussetzungen

Arbeitsform: Partnerarbeit → Suchen Sie sich einen Lernpartner, eine Lernpartnerin, welche/r auch bereits die restlichen Aufträge abgeschlossen hat. Die Lehrperson hilft beim „matchen“. Zeitaufwand: restliche Zeit der Lektion

## Schritte

1. Besuchen Sie die Seite [kaggle.com](https://www.kaggle.com).
2. Legen Sie ein Profil an. → Falls Sie Ihre persönliche E-Mail-Adresse nicht verwenden möchten, nutzen Sie [Temp-Mail](https://temp-mail.org).
3. Suchen Sie in der Suchmaske nach interessanten Datensätzen (z. B. Pokémon, Netflix, Books, Art, Fifa World Cup etc.).
4. Aktivieren Sie den Filter **Datasets**.
5. Laden Sie den Datensatz als **CSV** herunter (Download Dataset as zip).
6. Importieren Sie die Datei in eine **neue Datenbank (Schema)** in WebStorm.
7. Studieren Sie die Daten und erstellen Sie **drei Aufgaben** für Ihre/n Lernpartner/in. *Beispiel:* „Welches Pokémon aus der 1. Generation hat die meisten HP?“
8. Notieren Sie sich auch die **Lösungen**.
9. Tauschen Sie den Auftrag mit Ihrer/m Lernpartner/in aus.
10. Lösen Sie den Auftrag, den Sie von Ihrer/m Lernpartner/in erhalten haben, mit **SQL-Abfragen**.
11. Besprechen Sie Ihre Ergebnisse und tauschen Sie sich über die **Lösungswege** aus.

## Tipp für Lernende

Wählen Sie einen Datensatz, der Sie interessiert (z. B. **Filme, Musik, Sport, Games, Social Media**), aber suchen Sie max. 10 Minuten nach einem Datensatz und entscheiden Sie sich dann für einen. Achten Sie darauf, dass die Tabelle nicht zu kompliziert ist – ideal sind **5-15 Spalten** und ein paar hundert Zeilen.

## Beispiel: Pokémon-Dataset (Kaggle)

Angenommen, Sie haben den Datensatz *Pokemon.csv* importiert. Die Tabelle **pokemon** hat unter anderem folgende Spalten:

- *id* – eindeutige Nummer
- *name* – Name des Pokémon
- *generation* – Generation (1-6)
- *type1, type2* – Typen (z. B. Feuer, Wasser)
- *hp* – Lebenspunkte (Hit Points)

- *attack, defense, speed* – Kampfwerte

### Aufgabe 1: Stärkstes Pokémon in Generation 1

**Frage:** Welches Pokémon aus der 1. Generation hat die meisten HP?

```
SELECT name, hp
FROM pokemon
WHERE generation = 1
ORDER BY hp DESC;
```

### Aufgabe 2: Schnellstes Feuer-Pokémon

**Frage:** Welches Feuer-Pokémon (type1 = 'Fire') ist am schnellsten?

```
SELECT name, speed
FROM pokemon
WHERE type1 = 'Fire'
ORDER BY speed DESC;
```

### Aufgabe 3: Legendäre Pokémon mit höchstem Angriff

**Frage:** Welches legendäre Pokémon hat den höchsten Angriffswert?

```
SELECT name, attack
FROM pokemon
WHERE legendary = 'True'
ORDER BY attack DESC;
```

From:  
<https://wiki.bzz.ch/> - BZZ - Modulwiki

Permanent link:  
[https://wiki.bzz.ch/modul/m290\\_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a04](https://wiki.bzz.ch/modul/m290_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a04)

Last update: **2025/08/31 11:29**



