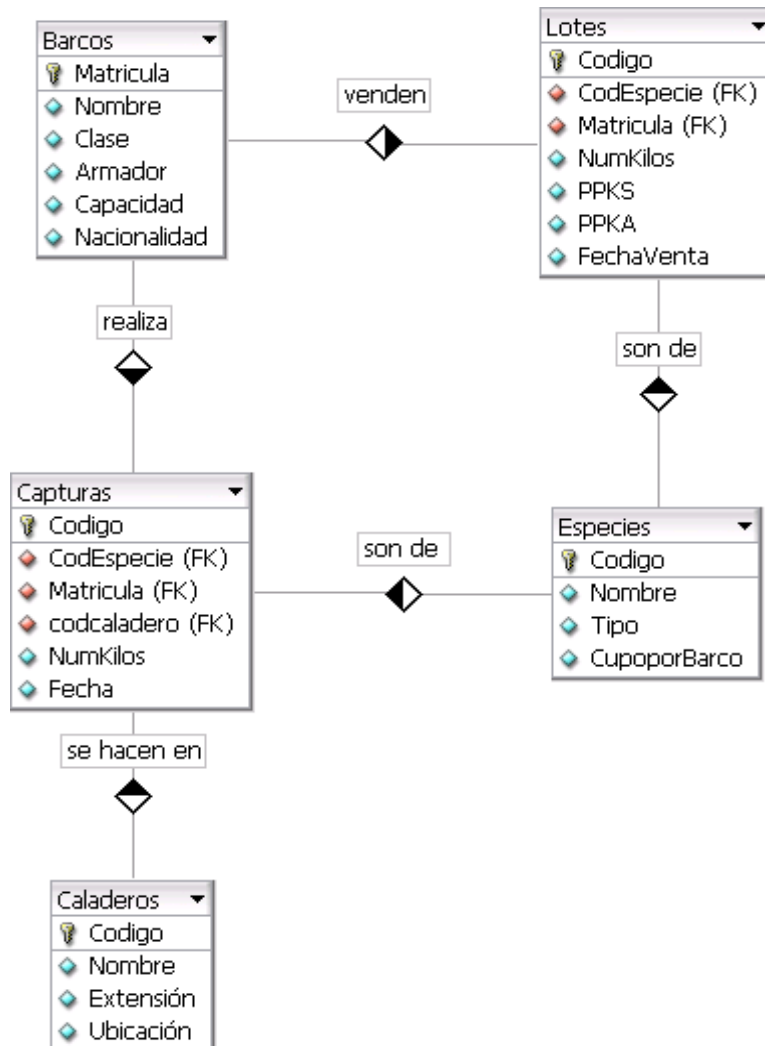


Práctica DML

Puedes elegir el SGBD que desees en cada uno de los tres ejercicios pero teniendo en cuenta que debes utilizar los tres visto en clase (Oracle, MariaDB y PostgreSQL)

Ejercicio 1

1.1. Partiendo del siguiente diagrama entidad-relación, crea las tablas e inserta registros de prueba.



Donde:

PPKS: PrecioporKiloSalida
PPKA: PrecioporKiloAdjudicado

1.2. Muestra los caladeros en los que se han capturado más de 1000 kilos de pescado azul en los últimos tres meses.

1.3. Añade una columna KilosTotalesCapturados a la tabla Caladeros y realiza las operaciones necesarias para rellenarla a partir de los datos de la tabla Capturas.

1.4. Crea una vista con el nombre de los barcos, el código del último lote que vendió, el nombre de la especie del lote y el dinero que ganaron en la operación.

- 1.5. Muestra los barcos que han capturado más de 1200 kilos de sardinas en el caladero llamado 'Terranova'.
- 1.6. Muestra los nombres de las especies ordenadas por número de kilos vendidos en Febrero.
- 1.7. Muestra el nombre de los barcos que han superado el cupo de capturas de alguna especie.
- 1.8. Muestra el nombre del armador que ha ingresado más dinero por la venta de pescado de sus barcos.
- 1.9. Muestra los barcos que han capturado más pescado de cada nacionalidad.

Ejercicio 2

2.1. Una empresa de alquiler de coches guarda en su base de datos información acerca de sus vehículos, sus clientes y los alquileres que se han realizado. Los datos que se almacenan son los siguientes:

VEHICULOS		
<u>Matricula</u>	Cadena de caracteres, tamaño 7	Clave primaria
Marca	Cadena de caracteres, tamaño 10	No Nulo
Modelo	Cadena de caracteres, tamaño 10	No Nulo
Fecha Compra	Fecha	A partir de 2001
Precio por día	Númérico de 5 dígitos y 2 decimales	Positivo

CLIENTES		
<u>DNI</u>	Cadena de caracteres, tamaño 9	Clave primaria
Nombre	Cadena de caracteres, tamaño 30	No Nulo
Nacionalidad	Cadena de caracteres, tamaño 30	
Fecha Nacimiento	Fecha	
Dirección	Cadena de caracteres, tamaño 50	

ALQUILERES		
<u>Matricula</u>	Cadena de caracteres, tamaño 7	No Nulo
<u>DNI</u>	Cadena de caracteres, tamaño 9	No Nulo
Fecha Inicial	Fecha	
Num Dias	Entero de 2 dígitos	No Nulo
Kilometros	Entero de 4 dígitos	Por defecto, 0

Crea las tablas con las restricciones arriba señaladas e inserta los registros de prueba que consideres necesarios.

2.2. Añade una columna a la tabla Vehículos donde se guarde información del total de kilómetros que lleva recorridos cada coche y rellénala a partir de los datos de la tabla Alquileres.

2.3. Muestra, por cada marca, la media de kilómetros por alquiler que han tenido los vehículos de esa marca. No olvides incluir las marcas de las que no se haya alquilado ningún vehículo.

2.4. Haz una vista donde se muestren por cada marca y cada modelo el número de vehículos que no están alquilados hoy, teniendo en cuenta que en la tabla Alquileres se guardan la fecha del alquiler y el número de días.

2.5. Haz una vista donde aparezcan las matriculas de los coches que han hecho más de 1000 kilómetros con un mismo cliente aunque sea en diferentes alquileres.

2.6. La agencia va a vender los coches que tengan más de tres años o hayan hecho más de 50000 kilómetros. Borra los registros que cumplan esas condiciones de la tabla Vehículos.

2.7. Crea una columna en la tabla Vehículos con los ingresos generados por cada uno de los coches. Rellénala calculando el dinero generado por cada uno de los vehículos, teniendo en cuenta el número de días que han estado alquilados y el precio por día. Ten en cuenta que para los alquileres realizados durante los meses de Julio y Agosto se aplica un sobreprecio del 25% sobre el precio especificado en la tabla Vehículos.

2.8. Muestra por cada nacionalidad la duración media de los alquileres y el importe medio de los mismos.

Ejercicio 3

3.1. Partiendo del siguiente esquema relacional, crea las tablas correspondientes, teniendo en cuenta la descripción y las restricciones siguientes:

JUGADORES		
<u>CodJugador</u>	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Primaria
Nombre	Cadena de caracteres, tamaño 30	No Nulo
Fecha Nacimiento	Fecha	
Demarcacion	Cadena de caracteres, tamaño 10	
CodEquipo	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Ajena

EQUIPOS		
<u>CodEquipo</u>	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Primaria
Nombre	Cadena de caracteres, tamaño 30	No Nulo
Localidad	Cadena de caracteres, tamaño 15	

PARTIDOS		
<u>CodPartido</u>	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Primaria
CodEquipoLocal	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Ajena
CodEquipoVisitante	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Ajena
Fecha	Fecha	No puede ser de Julio o Agosto
Competicion	Cadena de caracteres,, tamaño 4	Será Copa o Liga
Jornada	Cadena de caracteres,, tamaño 20	

INCIDENCIAS		
<u>NumIncidencia</u>	Cadena de caracteres, tamaño 6	Clave Primaria
CodPartido	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Ajena
CodJugador	Cadena de caracteres, tamaño 4	Clave Ajena
Minuto	Entero de 2 dígitos	Del 1 al 100
Tipo	Cadena de caracteres, tamaño 20	

Los campos que aparecen en negrita y subrayados forman la clave primaria de la tabla, restricción que debe considerarse al crear las tablas.

3.2. Añade una columna a la tabla Equipos, llamada GolesMarcados, numérica de 3. Actualízala haciendo los cálculos necesarios a partir de las tabla Incidencias y Jugadores.

3.3. Inserta la siguiente incidencia con el número de incidencia inmediatamente superior al mayor que haya en ese momento:

“El Delantero más joven del equipo 'Sevilla FC' ha marcado un gol en el partido que enfrenta a su equipo como visitante con el 'Real Madrid' en el minuto 83”.

3.4. Crea una vista con la clasificación del 'Pichichi' (clasificación que muestra ordenados de mayor a menor número de goles a todos los jugadores). Debe incluir nombre de jugador, equipo en el que juega y número de goles marcados. Debe mostrar sólo aquellos jugadores que hayan marcado al menos 2 goles.

3.5. Muestra el número de incidencias que han habido en cada partido incluyendo código del partido, nombre del equipo local, nombre del equipo visitante y número de incidencias.

3.6. Para todos y cada uno de los jugadores, muestra (ordenado alfabéticamente por jugador) en cuantas incidencias se ha visto involucrado. (Nombre del Jugador, Equipo y Número de Incidencias).

3.7. Muestra el nombre del jugador o jugadores que han recibido más tarjetas amarillas en los primeros tiempos de sus partidos y el equipo en el que juegan (un tiempo dura 45 minutos).

3.8. Muestra el nombre de los equipos que han recibido más tarjetas amarillas que la media de tarjetas amarillas de todos los equipos.

3.9. Borra los jugadores de equipos con sede en Madrid que no han marcado goles en Liga. Si es necesario deshabilitar alguna restricción temporalmente, hazlo.