## **BASEX RAQUETAS**

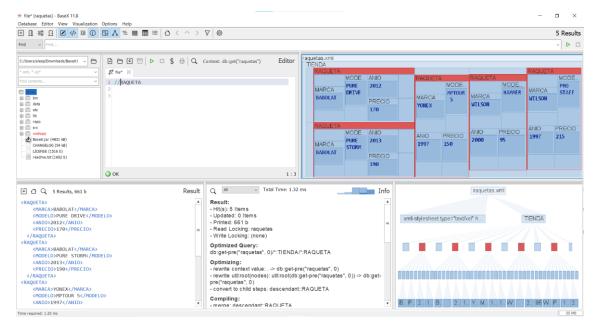
PÉREZ SELLERS, ALEJANDRO LENGUAJE DE MARCAS 1º de daw Ahora que ya sabes usar BaseX, crea diferentes bases de datos de los ejercicios de la unidad anterior, concretamente, el de las raquetas.

Ejecuta sentencias Xpath y muestra los resulados en formato árbol, mapa, etc.

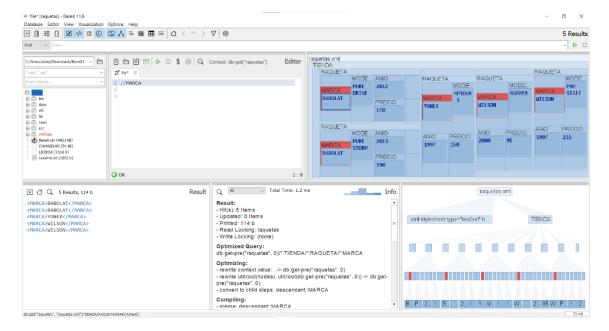
Indica bien las sentencias xpath.

Para hacer las entregas, utiliza PDF.

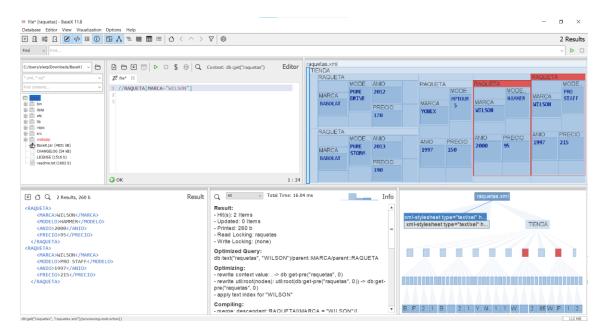
1. Mostrar todas las raquetas //RAQUETA



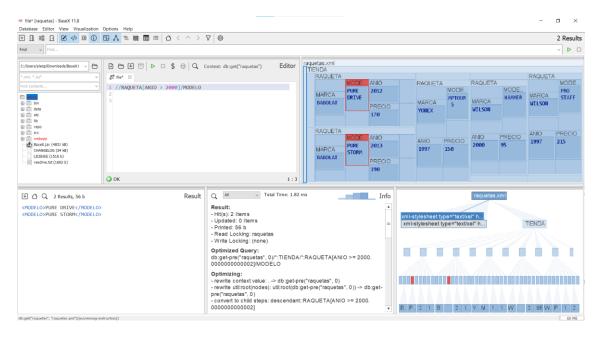
2. Mostrar las marcas de las raquetas. //MARCA



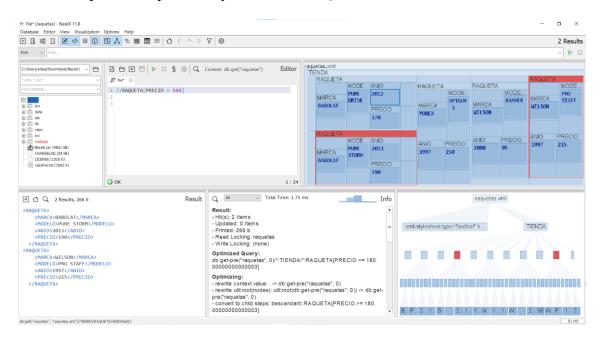
3. Mostrar raquetas de la marca WILSON //RAQUETA[MARCA='WILSON']



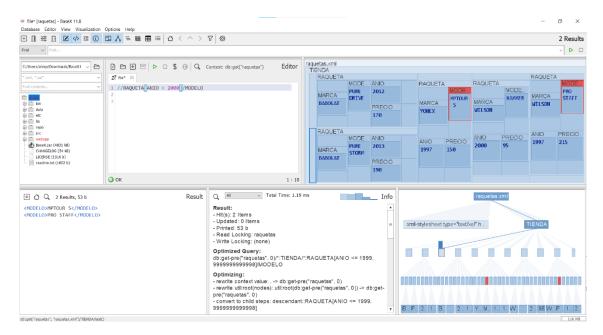
4. Mostrar modelos de raquetas posteriores al año 2000. //RAQUETA[ANIO > 2000]/MODELO



5. Mostrar raquetas con precio mayor a 180. //RAQUETA[PRECIO > 180]



6. Mostrar solo los modelos de raquetas mas antiguas. //RAQUETA[ANIO < 2000]/MODELO



7. Mapa de precios por modelo. for \$r in //RAQUETA

return map { data(\$r/MODELO) : xs:decimal(\$r/PRECIO) }

