Neculae Andrei-Fabian

Grupa 252

Tema Laborator – Saptamana 4

E6. Adaptați cerințele exercițiilor 5, 7 și 9 pentru diagrama proiectului prezentată la materia Baze de Date din anul I. Rezolvați aceste exerciții în PL/SQL, folosind baza de date proprie.

Rezolvare:

5. Definiti un bloc anonim in care sa se afle numele utilizatorului care detine cele mai multe jocuri video, utilizand variabile de legatura. Afisati rezultatul atat din bloc, cat si din exteriorul acestuia.

VARIABLE rezultat VARCHAR2(35)

BEGIN

SELECT CONCAT(u.nume, ' ' || prenume) "Nume"

INTO :rezultat

FROM utilizator u, joc\_video jv, utilizator\_joc\_video\_platforma ujvp

WHERE u.cod\_utilizator = ujvp.cod\_utilizator AND

jv.cod\_joc = ujvp.cod\_joc

GROUP BY u.nume, prenume

HAVING COUNT(\*) = (

SELECT MAX(COUNT(\*))

FROM utilizator\_joc\_video\_platforma

GROUP BY cod\_utilizator

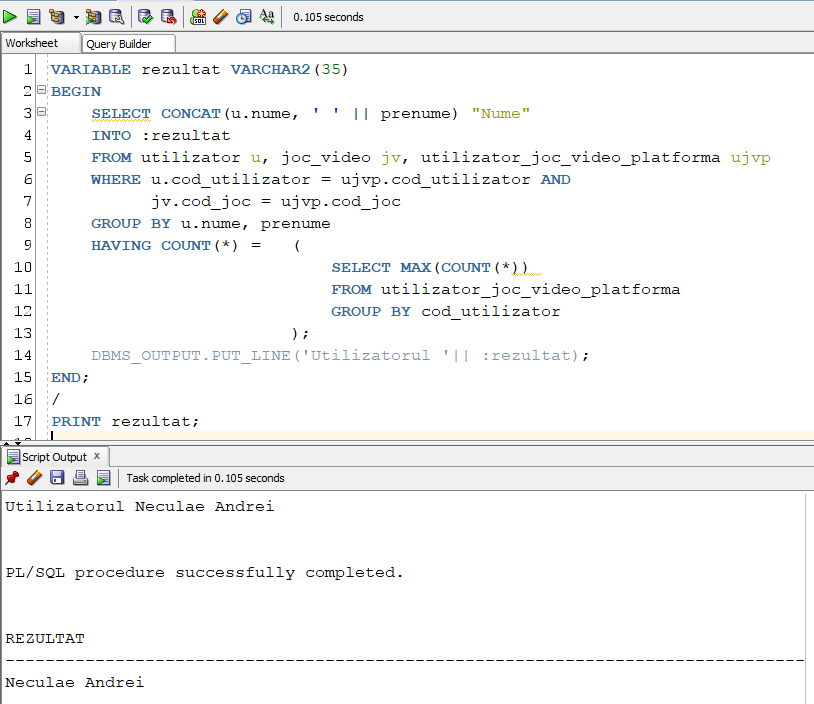
);

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('Utilizatorul '|| :rezultat);

END;

/

PRINT rezultat;



7. Determinati pretul final pe care il primeste dezvoltatorul jocului al carui id este introdus de la tastatura. Acesta primeste un bonus in functie de numarul de utilizatori care detin jocul: daca 5 utilizatori detin jocul, atunci bonusul este de 75%, daca 3 utilizatori detin jocul, atunci bonusul este de 50%, iar daca 2 utilizatori detin jocul, bonusul este de 25%. Afisati bonusul obtinut.

DECLARE

v\_id NUMBER(6) := &p\_id;

v\_count NUMBER(6);

v\_bonus NUMBER(6);

BEGIN

SELECT COUNT(\*)

INTO v\_count

FROM joc\_video jv

JOIN utilizator\_joc\_video\_platforma ujvp ON(jv.cod\_joc = ujvp.cod\_joc)

JOIN utilizator u ON(ujvp.cod\_utilizator = u.cod\_utilizator)

WHERE jv.cod\_joc = v\_id

GROUP BY u.cod\_utilizator;

IF v\_count >= 5 THEN

v\_bonus := 75;

ELSIF v\_count >= 3 THEN

v\_bonus := 50;

ELSIF v\_count = 2 THEN

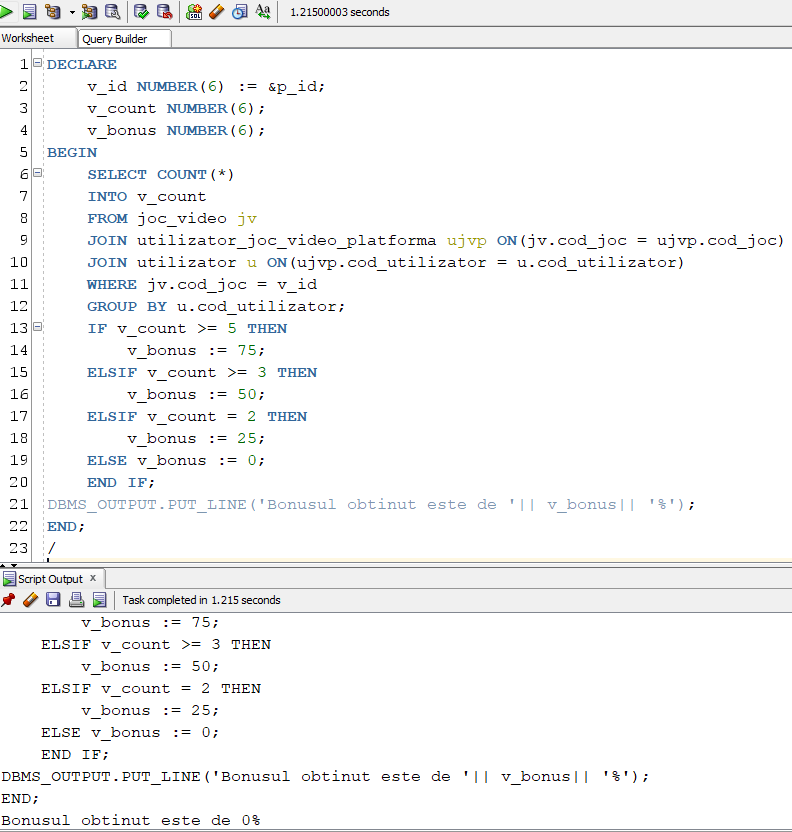
v\_bonus := 25;

ELSE v\_bonus := 0;

END IF;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('Bonusul obtinut este de '|| v\_bonus|| '%');

END;/



9. Scrieti un bloc PL/SQL in care stocati prin variabile de substitutie un cod al unui joc\_video, un cod al unei categorii si procentul cu care se mareste durata acestuia. Sa se adauge jocul in noua categorie si sa i se creasca durata in mod corespunzator. Daca modificarea s-a putut realiza cu succes, sa se afiseze mesajul “Actualizare realizata”, iar in caz contrar mesajul “Nu exista un joc cu acest cod”. Anulati modificarile realizate.

DEFINE p\_cod\_joc = 1;

DEFINE p\_cod\_cat = 4;

DEFINE p\_procent = 15;

DECLARE

v\_cod\_joc joc\_video.cod\_joc%TYPE := &p\_cod\_joc;

v\_cod\_cat categorie.cod\_categorie%TYPE := &p\_cod\_cat;

v\_procent NUMBER(6) := &p\_procent;

BEGIN

INSERT INTO joc\_video\_categorie

VALUES (v\_cod\_joc, v\_cod\_cat);

UPDATE joc\_video

SET durata = durata + durata \* v\_procent / 100

WHERE cod\_joc = v\_cod\_joc;

IF SQL % ROWCOUNT = 0

THEN DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('Nu exista joc cu acest id.');

ELSE DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('Actualizare realizata!');

END IF;

END;

/

ROLLBACK;

