**UD5 – EJERCICIO 1 – TABLAS SOFTWARE**

Vamos a definir cuatro tablas para almacenar datos sobre programas informáticos.

Las tablas son:

* SOFTWARE\_BETA: almacena datos de programas que están en fase de desarrollo. Aún no se comercializan.
* SOFTWARE\_PREPRODUCCIÓN: almacena datos de programas que ya están desarrollados pero están en fase de pruebas. Aún no se comercializan.
* SOFTWARE: almacena datos de programas que están activos y se comercializan actualmente. Incluye la fecha de inicio de comercialización.
* SOFTWARE\_OLD: almacena datos de programas que ya están obsoletos. Incluye la fecha de inicio de comercialización y la fecha de retirada del mercado.

Los datos que se almacenan de los programas son:

1. Programa: nombre del programa.
2. Versión: versión del programa
3. Descripción: descripción del programa (uso).
4. Tipo\_gráficos: indica si emplea gráficos de tipo vectorial o mapas de bits
5. Clasificación: juegos, ofimática, bases de datos, IDEs…
6. Empresa: empresa desarrolladora del programa

Preguntas:

1. La empresa AHF ha elaborado una nueva versión beta de todos sus programas. Modifica la tabla SOFTWARE\_BETA para insertar una fila por cada programa de AHF con una versión superior a la existente en una unidad. No hay que borrar las versiones antiguas, sino que coexistirán ambas. Por ejemplo, para el programa “Notas”, deben quedar dos registros del estilo:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Lista todos los programas de la empresa AHF de forma que aparezcan las dos versiones de cada programa en filas consecutivas, viéndose en primer lugar la versión más antigua.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Tabla

Descripción generada automáticamente

1. Todas las empresas van a pasar a la fase de preproducción todos sus programas para probarlos, excepto los juegos, que aún no están listos.

Inserta en la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION todos los programas excepto los juegos. Si un programa tiene varias versiones, se insertan todas.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Lista el número de programas que hay en total en la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION, y el número de programas de la tabla SOFTWARE\_BETA que no son juegos (son dos comandos distintos). Comprueba que coinciden.

Nota: no se pide listar los datos de los programas sino el número de ellos (cuántos hay).

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. La empresa AHF ha decidido que todos los programas que tiene en fase de preproducción con versión inferior a 2 no cumplen sus criterios de calidad y los va a descartar.

Borra los programas de la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION que pertenezcan a la empresa AHF y su versión sea inferior a 2.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. La empresa AHF, por falta de presupuesto, decide dejar de hacer pruebas de todos sus programas de bases de datos.

Borra los programas de la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION que sean de categoría “bases de datos”.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Borra todos los programas que están en la tabla SOFTWARE\_BETA que ya han pasado a la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION. Para borrar un programa de SOFTWARE\_BETA hay que comprobar que ese programa está en la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Lista las empresas que actualmente tienen programas en preprodución, es decir, en la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION. Debe aparecer un listado de empresas sin que haya repeticiones.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

1. La empresa DumpTH compra el departamento de juegos de HGBoot.

Modifica los juegos de la tabla SOFTWARE\_BETA de la empresa HGBoot, para que ahora pertenezcan a DumpTH.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Las empresas que están desarrollando juegos, deciden que, para sus programas en fase de pruebas, prefieren trabajar con gráficos basados en mapas de bits en lugar de en imágenes vectoriales.

Modifica el tipo de gráficos a ‘mapa bits’, en la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION, para todos los programas (no solo los juegos) cuyas empresas tengan algún juego en la tabla SOFTWARE\_BETA.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Todas las empresas que tienen programas en fase de pruebas (preproducción), excepto la empresa AHF, deciden que sus programas están preparados para su comercialización.

Inserta en la tabla SOFTWARE todos los programas de la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION que no pertenezcan a la empresa AHF. Como fecha de comercialización indica 11-05-2021.

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

1. La empresa DumpTH considera que los juegos que está desarrollando son muy buenos y no necesitan pruebas, por lo que decide comercializarlos directamente.

Inserta en la tabla SOFTWARE todos los juegos de la empresa DumpTH que están en la tabla SOFTWARE\_BETA. Como fecha de comercialización indica el día de hoy (sysdate).

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Borra de la tabla SOFTWARE\_PREPRODUCCION todos los programas que ya están comercializados, es decir, están en la tabla SOFTWARE.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Los juegos comercializados por la empresa DumpTH, que no fueron probados, tienen errores de código y están desprestigiando la marca. Por ello la empresa decide darlos de baja.

Inserta en la tabla SOFTWARE\_OLD los juegos de la empresa DumpTH. Como fecha de retirada pon la fecha actual.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Borra de la tabla SOFTWARE los juegos de la empresa DumpTH.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. La empresa AHF cambia de nombre y pasa a llamarse AH+. Cambia el nombre en todas las tablas. Es necesario emplear un comando por cada tabla.

Texto

Descripción generada automáticamente