

Laborator 2 - Blocuri anonime, variabile

1. (5pt) Intr-un bloc anonim: Pentru o secventa de caractere introdusa de la tastatura, afisati numarul studentilor care au in componenta numelui acel sir de caractere. Afisati un numar random reprezentand o pozitie din lista studentilor ce satisfac conditia de mai sus ordonata dupa IDul studentului. Afisati pe randuri diferite, in mesaje relevante:

- ID-ul,
- numele de familie (cu majuscule),
- prenumele acelui student (cu prima litera mare),
- numarul de intrebari ce au fost puse in sistem si au avut mai putin de 5 raportari.

Acolo unde se preteaza, tipul variabilelor vor fi de acelasi tip cu campul din baza de date. Prin intermediul unui select aratati proppfesorului de la laborator ca, intr-adevar studentul afisat este al k-ulea din lista (unde k este numarul generat aleator in prima faza).

2. (3pt) Exemplificati domeniul de vizibilitate al variabilelor utilizand trei blocuri anonime imbricate, si modificati valorile acestora. Adaugati comentarii in care scrieti ce afiseaza fiecare DBMS_OUTPUT. (problema la alegere).

3. (2pt) Avand doua IDuri de utilizatori (hardcodate), decideti care dintre ei a introdus mai multe exercitii in sistem si daca numarul de probleme introduse este acelasi, afisati care dintre ei a raspuns la mai multe intrebari.

Scriptul trebuie sa fie construit integral de catre voi. Orice tentativa de fraudă (ce a fost detectata) va aduce cu ea o penalizare de -20 puncte. Nu uitati de uploadarea scriptului la adresa precizata in regulament.

Evitati sa dati colegilor codul pe care l-ati conceput. Tentativele de copiere sunt penalizate atat pentru cel care a dat codul cat si pentru cel care l-a prezentat ca fiind al sau (vezi regulamentul).

Un exemplu al felului in care trebuie sa trimiteti fisierul zip continand tema. Directorul se va numi: Varlan_NicolaeCosmin_A2.2 si va contine fisierele Varlan_NicolaeCosmin_A2.2.1.sql, Varlan_NicolaeCosmin_A2.2.2.sql respectiv Varlan_NicolaeCosmin_A2.2.3.sql.

Rezultatul va fi fisierul Varlan_NicolaeCosmin_A2.2.zip

[Click pentru arhiva-Exemplu !!!](#)