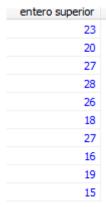


RAMA:	Informática	CICLO:	Desenv	olvemento d	le Aplicacions	Multiplata	forma
MÓDULO	Bases de datos					CURSO:	1º
PROTOCOLO:	Ejercicios	AVAL:	2	DATA:	2021/2022		
UNIDAD COMPI	ETENCIA						

Tema 5: Funciones

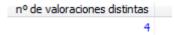
1. Muestra los puntos como el número entero superior al valor obtenido.



2. Obtén el valor entero inmediatamente inferior de los minutos jugados.

34 36 39
39
40
40
36
32
37
30
31
32

3. Haya el número de valoraciones distintas.



4. Calcula en la misma sentencia tres valores aleatorios

	aleatorio 1	aleatorio 2	aleatorio 3
0,5	821526279506763	0,1326790555684632	0,916937424723932

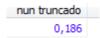
5. Redondea con dos decimales el valor de minutos de los jugadores.

redondeo
34,30
36,70
39,20
40,00
36,40
32,40
37,60
30,20
31,70
32,50



RAMA:	Informátic	a	CICLO:	Desenv	olvemento d	le Aplicacions	Multiplata	forma
MÓDULO	Bases de d	atos					CURSO:	1º
PROTOCOLO:	Ejercicios	,	AVAL:	2	DATA:	2021/2022		
UNIDAD COMPE	ETENCIA							

6. Trunca un número aleatorio a tres decimales.



7. Obtener el nombre, los minutos y el entero superior a los minutos de los jugadores.

nombre	minutos	entero superior
Kareem Abdul-Jabbar	34,3	35
Magic Johnson	36,7	37
Jerry West	39,2	40
Elgin Baylor	40,0	40
Kobe Bryant	36,4	37
James Worthy	32,4	33
Shaquille O'Neal	37,6	38
Byron Scott	30,2	31
Gail Goodrich	31,7	32
Vern Mikkelsen	32,5	33

8. La siguiente lista son los posibles dorsales de los jugadores: 33, 32, 44, 22, 24, 42, 34, 4, 25 y 19. Como escogerías el dorsal más alto, y el más bajo.



9. Obtén de dos formas diferentes los jugadores que tengan un cinco como parte entera de los rebotes.

nombre	rebotes	forma 1	forma 2
Jerry West	5,8	5	5
Kobe Bryant	5,3	5	5
James Worthy	5,1	5	5

10. Como se podría dada una lista devolver el primer valor no nulo. Pon un ejemplo.



11. Calcula el valor medio de todos los partidos jugados y el número de jugadores que los han jugado.



12. Haya la suma de los partidos así como el mayor número de partidos y el menor.

suma	máximo	mínimo
8.552	1,103	514

13. Obtén con un con redondeo a 2 decimales el mayor de los siguientes valores de los jugadores: puntos/5, rebotes/2 o asistencias.

mayor
4.70
11.20
6.70
6.75
5.06
3,52
5.90
3.02
4.20
4.70



RAMA:	Informática	CICLO:	Desenv	olvemento (de Aplicacions	Multiplata	forma
MÓDULO	Bases de datos					CURSO:	1°
PROTOCOLO:	Ejercicios	AVAL:	2	DATA:	2021/2022		
UNIDAD COMP	ETENCIA						

14. Obtén el nombre de los jugadores en mayúsculas, el numero de caracteres que tiene su nombre y los 5 primeros caracteres de su nombre.

mayúsculas	long1	long2	primeros 5 carac.
KAREEM ABDUL-JABBAR	19	19	Karee
MAGIC JOHNSON	13	13	Magic
JERRY WEST	10	10	Jerry
ELGIN BAYLOR	12	12	Elgin
KOBE BRYANT	11	11	Kobe
JAMES WORTHY	12	12	James
SHAQUILLE O'NEAL	16	16	Shaqu
BYRON SCOTT	11	11	Byron
GAIL GOODRICH	13	13	Gail
VERN MIKKELSEN	14	14	Vern

15. Haya la representación en binario de la longitud del nombre de los jugadores.

nombre en binario
10011
1101
1010
1100
1011
1100
10000
1011
1101
1110

16. Devuelve en una única columna la cadena "El jugador " junto el nombre del jugador y la cadena al final "jugó en los Lakers":

unido
El jugador Kareem Abdul-Jabbar jugo en los Lakers
El jugador Magic Johnson jugo en los Lakers
El jugador Jerry West jugo en los Lakers
El jugador Elgin Baylor jugo en los Lakers
El jugador Kobe Bryant jugo en los Lakers
El jugador James Worthy jugo en los Lakers
El jugador Shaquille O'Neal jugo en los Lakers
El jugador Byron Scott jugo en los Lakers
El jugador Gail Goodrich jugo en los Lakers
El jugador Vern Mikkelsen jugo en los Lakers



RAMA:	Informática	CICLO:	Desenv	Desenvolvemento de Aplicacions Multiplataforma			
MÓDULO	Bases de datos		•			CURSO:	1º
PROTOCOLO:	Ejercicios	AVAL:	2	DATA:	2021/2022		
UNIDAD COMPETENCIA							

17. Devuelve los nombres de los jugadores con las "as" substituidas por 1 y los espacios por guiones bajos.

nombre cambiado
K1reem_Abdul-J1bb1r
M1gic_Johnson
Jerry_West
Elgin_B1ylor
Kobe_Bry1nt
J1mes_Worthy
Sh1quille_O'Ne1l
Byron_Scott
G1il_Goodrich
Vern_Mikkelsen

18. Devuelve los jugadores cuya segunda letra del nombre sea igual a la penúltima.

nombre	2ª letra	penúltima
Kareem Abdul-Jabbar	a	a
Vern Mikkelsen	e	е

19. Obtén la fecha y hora actual

fecha más hora	fecha	hora
2016-01-09 04:09:09	2016-01-09	04:09:09

20. Obtén el nombre del día, mes y el año de la fecha actual.

nombre dia actual	mes actual	año actual
Saturday	1	2.016

21. Consigue por separado las horas, minutos y segundos actuales.

horas	minutos	segundos
3	30	49

22. Obtén la fecha actual y la fecha actual más un día

ahora	ahora + 1 dia		
2016-01-09 03:32:14	2016-01-10 03:32:14		

23. Obtén la fecha actual con el siguiente formato: Hoy es el día [día] de mes [mes] del año [año].

```
fecha
Hoy es el día 09 del mes 01 del año 2016
```

24. Obtén la hora actual con el siguiente formato: la hora es [hora] y los minutos [minutos].

```
horas y minutos
La hora es 03 y los minutos 33
```

25. Compara las cadenas "abcdef" y "abcDEF" de forma sensible y no sensible al caso.

e	no sensible	Sensible
1	1	0

26. Ejecuta la sentencia: SELECT BENCHMARK(100000000,ENCODE('Hola','Adios'));. ¿Qué indica el resultado?.

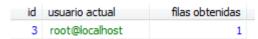
```
BENCHMARK(100000000,ENCODE('Hola','Adios'))
```

/* Affected rows: 0 Filas encontradas: 1 Advertencias: 0 Duración para 1 query: 9,423 sec. */

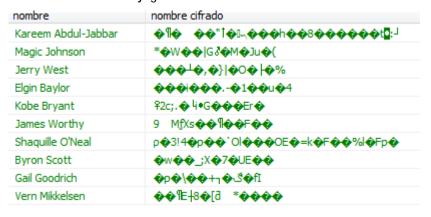


RAMA:	Informática	CICLO:	Desenv	Desenvolvemento de Aplicacions Multiplataforma			
MÓDULO	Bases de datos					CURSO:	1º
PROTOCOLO:	Ejercicios	AVAL:	2	DATA:	2021/2022		
UNIDAD COMPETENCIA							

27. Obtén el identificador de conexión actual, el usuario actual y el numero de filas obtenidas en la última sentencia select.



28. Cifra el nombre del jugador como si fuese una contraseña mediante aes.



- 29. Descifra el nombre del jugador cifrado mediante aes.
- 30. Comprueba que resultado obtienes cuando descifras mediante aes con la contraseña equivocada.
- 31. Formatea el numero 45345234.435 a 4 decimales.

