

Introducción a Bases de Datos y SQL

Módulo 5 – Resolución del laboratorio adicional

Laboratorio 4 - Resolución

1. Generar una tabla con el nombre **EQUIPOS** en la que solo se cree un campo con el nombre **EQUIPO**. Este debe ser de tipo **VARCHAR**, debe almacenar hasta 20 caracteres y debe ser **PRIMARY KEY** de la tabla.

```
CREATE TABLE EQUIPOS (EQUIPO VARCHAR(20) PRIMARY KEY);
```

2. Cargar los nombres de las siguientes selecciones en la tabla **EQUIPOS**: **ARGENTINA, BRASIL, PARAGUAY, CHILE, URUGUAY, COLOMBIA, ECUADOR, PERÚ, BOLIVIA, VENEZUELA**.

```
INSERT INTO EQUIPOS  
VALUES ('ARGENTINA'), ('BRASIL'), ('CHILE'), ('PARAGUAY'), ('URUGUAY'),  
('COLOMBIA'), ('ECUADOR'), ('PERÚ'), ('BOLIVIA'), ('VENEZUELA');
```

3. Generar un producto cartesiano en base a la misma tabla para lograr un fixture en el cual, cada selección, juegue con las otras selecciones (un partido como local y otro como visitante). Luego, ordenar el resultado alfabéticamente por el nombre del equipo local.

```
SELECT * FROM EQUIPOS L CROSS JOIN EQUIPOS V  
WHERE L.EQUIPO <> V.EQUIPO  
ORDER BY L.EQUIPO;
```



4. Generar un producto cartesiano restringido por el que se unan las tablas **PRODUCTOS NEPTUNO** y **EMPLEADOS**. Luego, mostrar en el resultado de la consulta los campos **IDPRODUCTO**, **NOMBREPRODUCTO** y **NOMBRE_EMPLEADO** y sólo aquellas filas en las que el **IDPRODUCTO** coincida con el **IDEMPLEADO**.

```
SELECT IDPRODUCTO, NOMBREPRODUCTO, NOMBRE_EMPLEADO  
FROM PRODUCTOS_NEPTUNO PN, EMPLEADOS E  
WHERE E.IDEMPLEADO = PN.IDPRODUCTO;
```



¡Sigamos trabajando!