

## Boletín de introdución a programación en BD

### Tarefa 1. Declarar variables, condicións, e manipuladores

A tarefa consiste en crear un procedemento almacenado coas seguintes sentenzas e comprobar que non se cometeron erros de sintaxe:

- Declarar unha variable chamada *vNumero* que é de tipo numérica, enteira, e asignarlle o valor 0 cando se crea.
- Declarar unha condición á que se lle vai a asignar o nome *claveDuplicada* para o caso que se produza o código de erro de MySQL 1062.
- Declarar unha variable chamada *vFinal* de tipo bit e asignarlle o valor 0, e declarar un manipulador que lle asigne o valor 1 a esa variable cando se produza unha condición de erro NOT FOUND. Cando se produce o erro, debería continuar a execución do programa almacenado.

### Tarefa 2. Asignar valores a variables

A tarefa consiste en crear un programa almacenado coas seguintes sentenzas de asignación e comprobar que funcionan:

- Asignar o valor 'servido' a unha variable local chamada *vEstado*.
- Asignar o valor 26 a unha variable de usuario chamada *idade*.
- Asignar a unha variable local chamada *vNomeProvincia* o contido da columna do *nomeProvincia* da provincia que ten como código o valor 15, tomando os datos da táboa *provincia* na base de datos *utilidades*.
- Visualizar o valor da variable *vNomeProvincia*
- Visualizar o valor da variable *idade* fora do procedemento.

### Tarefa 3. Utilizar a sentenza if

A tarefa consiste en escribir e comprobar o funcionamento dun procedemento que permita mostrar o texto 'positivo' no caso de que unha variable *vNumero* tome un valor maior que cero, 'negativo' en caso de que tome un valor menor a 0, e 'cero', no caso que tome o valor 0. O valor asígnaselle dentro do procedemento.

### Tarefa 4. Utilizar a sentenza case

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, no que se mostre a descrición do estado civil dunha persoa, en función do valor que toma a variable *vCodigo* que garda o código do estado civil desa persoa. Táboa de interpretación de códigos de estado civil:

Código	Descrición
S	Solteiro/a
C	Casado/a
D	Divorciado/a
V	Viúvo/a
P	Separado/a

## Tarefa 5. Utilizar a sentenza while

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, que utiliza unha sentenza *while*, para calcular a cantidade de números pares que hai entre dous valores que se gardan en dúas variables de tipo enteiro sen signo chamadas *vNumeroInicio* e *vNumeroFinal*.

## Tarefa 6. Utilizar a sentenza repeat

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, que utiliza a sentenza *repeat*, para calcular o número de intentos realizados ata acertar o valor entre 1 e 100 almacenado nunha variable, xerando un número aleatorio en cada volta do bucle.

## Tarefa 7. Utilizar sentenzas preparadas

A tarefa consiste en crear dúas sentenzas preparadas:

- Tarefa 7.1. Crear unha sentenza preparada que insira unha columna na táboa *provincia* da base de datos *utilidades*, pasándolle os valores contidos nas variables de usuario chamadas *codigo* e *nome*.