

---

*Hoja de EJERCICIOS 3.*

---

Utilizando el proyecto de la actividad anterior, realiza las siguientes consultas y métodos utilizando el lenguaje HQL o JPQL.

Base de datos: Tienda.sql.

- 1- Insertar un cliente en la base de datos.

```
Public static void nuevoCliente(EntityManager em, Cliente cliente);
```

- 2- Insertar una categoría en la base de datos.

```
Public static nuevaCategoria (EntityManager em, Categoria categoria);
```

- 3- Insertar una lista de productos para una categoría

```
Public static nuevosProductos (EntityManager em, List<Producto> listaproducts, Categoria categoria)
```

- 4- Mostrar por pantalla para el producto más caro de la base de datos los siguientes datos:

- a. Nombre del producto, nombre de la categoría, pvp y stock

```
Public static void productoMasCaro (EntityManager em);
```

- 5- Consulta que incrementa el precio de un producto en un porcentaje determinado.

```
Public static void subePvp (EntityManager em, Producto p, double porcentaje);
```

- 6- Consulta que muestra por pantalla los datos de los productos agrupados por categoría, ordenado de forma descendente

- 7- Transacción para realizar la compra por parte de un usuario.

```
Public static void compra (EntityManager em, Usuario u, Producto p, int unidades).
```

La transacción comprueba que no exista un carrito del usuario en el día actual antes de crear uno nuevo. Se pueden añadir tantos productos como se quieran, siempre que haya suficiente stock. Además, se actualiza el stock en la tabla productos, decrementando el número de unidades compradas.