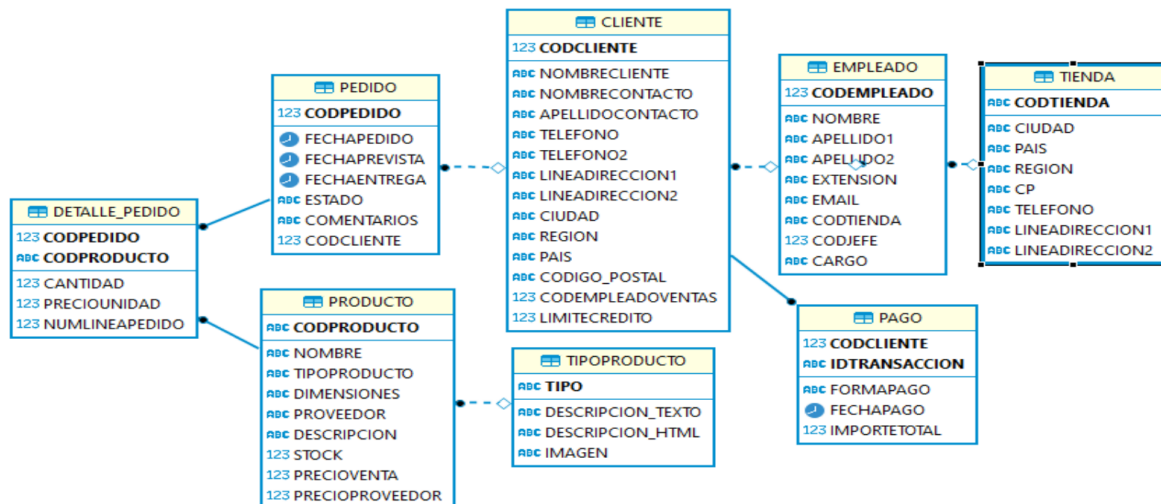


Ejercicio Viveros – EJERCICIOS PL

Utiliza la **BBDD Viveros**



1. Crear un bloque PL que visualice el país de una tienda que se pida al usuario por teclado.
2. Dado un tipo de producto introducido por teclado, obtener el número de productos que hay asociados a este tipo de producto.
3. Incrementar el precio de venta en 5€ a todos productos para los que su stock sea menor de 25 unidades.
4. Haz un bloque anónimo que asigne a una variable declarada el código de un cliente y cuente el número de pedidos del cliente.
5. Pide dos tiendas por teclado e indica cuál de las dos tiendas ingresó más dinero por los pedidos hechos por sus clientes.
6. Para un producto introducido por teclado calcula y muestra si su margen de beneficio es alto (mayor o igual que el 30%), normal (entre el 30% y el 20%) o bajo (menor o igual que el 20%).
 1. El margen se calculará como $(\text{precio de venta} - \text{precio proveedor}) / \text{precio proveedor} * 100$ siempre el que precio proveedor sea distinto de 0. Si es 0 pondremos SIN DATOS.
7. Para un cliente que se pase por teclado indica si su ciudad coincide con la de la tienda en la que trabaja el empleado que tiene asignado o no.
8. Renombra el tipo de producto Utensilios y llámalo Herramientas. Para ello tendrás que hacer los siguientes pasos
 1. Inserta un nuevo tipo de producto llamado Herramientas. El resto de campos deben ser los que tenga actualmente el tipo de Utensilios.
 2. Actualiza todos los productos que tuvieran como tipo Utensilios para que tengan el nuevo tipo de Herramientas
 3. Borra el tipo de producto Utensilios.
 4. Al final de todo, haz commit.