Unidad 6 - Sentencias para la definición de tablas

**CREATE DATABASE** : Crea una base de datos nueva.

CREATE DATABASE *nombre*

**DROP DATABASE** : Elimina una base de datos.

DROP DATABASE *nombre*

**CREATE TABLE** : Crea una nueva tabla en la base de datos

CREATE TABLE *tabla* (  
*columna* [*tipo*](https://www.tetrainfo.com/bd4/lenguaje_tipos.html), ...  
PRIMARY KEY (*columna, ...*),  
[ FOREIGN KEY (*columna, ...*) REFERENCES *tabla* [ ON DELETE { CASCADE | SET NULL } ], ... ]  
[ UNIQUE (*columna* [ DESC ], ...), ... ]  
[ INDEX (*columna* [ DESC ], ...), ... ] )

Si el nombre de la tabla comienza por # la tabla será temporal. Las tablas temporales sólo son visibles en la conexión que las crea y se destruyen automáticamente al finalizar su conexión. Naturalmente se pueden borrar con la sentencia DROP TABLE.

**ALTER TABLE** : Modifica una tabla de la base de datos.

ALTER TABLE *tabla* (  
[ ADD [ *posición* ] *columna* [*tipo*](https://www.tetrainfo.com/bd4/lenguaje_tipos.html), ... ]  
[ ALTER *columna* [*tipo*](https://www.tetrainfo.com/bd4/lenguaje_tipos.html), ... ]  
[ DROP *columna*, ... ]  
[ ADD FOREIGN KEY (*columna*, ...) REFERENCES *tabla* [ ON DELETE { CASCADE | SET NULL } ], ... ]  
[ DROP FOREIGN KEY (*columna, ...*) REFERENCES *tabla*, ... ]  
[ ADD UNIQUE (*columna* [ DESC ], ...), ... ]  
[ DROP UNIQUE (*columna* [ DESC ], ...), ... ]  
[ ADD INDEX (*columna* [ DESC ], ...), ... ]  
[ DROP INDEX (*columna* [ DESC ], ...), ... ] )

Las columnas de las tablas están numeradas según la posición que ocupan a partir del número 1. El orden de las columnas suele estar basado en su significado, por ejemplo, en una tabla para almacenar clientes la primera columna sería el código, la segunda el nombre, a continuación estarían las columnas para el domicilio,... Para permitir esta ordenación lógica entre las columnas, en la sentencia ALTER TABLE se puede indicar el parámetro *posición* al añadir una nueva columna.

**DROP TABLE** : Elimina una tabla de la base de datos.

DROP TABLE *tabla*