

Gestión de Bases de Datos (GTB)	1º CFGS ASIR
UT5: Lenguaje de Manipulación de Datos PL/SQL	Fecha: 16/06/2020

A partir de las siguientes tablas facilitadas por el profesor:

EQUIPOS		
CodEquipo	INTEGER	Clave Primaria
Nombre	VARCHAR(30)	No Nulo
Localidad	VARCHAR(15)	

PARTIDOS		
CodPartido	INTEGER	Clave Primaria
CodEquipoLocal	INTEGER	Clave Ajena
CodEquipoVisitante	INTEGER	Clave Ajena
Fecha	DATE	No se permite fechas del 1 julio al 15 de agosto.
Jornada	INTEGER	
Gol_Local	INTEGER	
Gol_Visitante	INTEGER	

1. **(1 punto)** Crear una **vista** denominada “equipos_partidos” que muestre la tabla partidos sustituyendo “CodEquipoLocal” y “CodEquipoVisitante” por sus correspondientes nombres de equipos.
2. **(1,5 puntos)** Crear un **procedimiento** denominado “goles_equipos” que reciba el código de un equipo y devuelva el total de goles a favor y total de goles en contra. Si el código del equipo no existe, se deberá advertir al usuario de esta situación mediante el correspondiente mensaje y dar por finalizado el programa.
3. **(1,5 puntos)** Crear un **procedimiento** denominado “goles_partidos” que reciba el código de un equipo y devuelva el número de partidos que ha ganado, el número de partidos que ha perdido y el número de partidos que ha empatado. Si el código del equipo no existe, se deberá advertir al usuario de esta situación mediante el correspondiente mensaje y dar por finalizado el programa.
4. **(1,5 puntos)** Crear un **disparador** que impida que se pueda insertar un registro en la tabla partidos cuando el código del equipo local es el mismo que el código del equipo visitante. En definitiva, un equipo no puede jugar un partido contra sí mismo.
5. **(3,5 puntos)** Crea la tabla “clasificacion_liga” con la siguiente estructura:

CLASIFICACION_LIGA		
CodEquipo	INTEGER	Clave primaria
PJ	INTEGER	Partidos jugados
PG	INTEGER	Partidos ganados
PE	INTEGER	Partidos empatados
PP	INTEGER	Partidos perdidos
GF	INTEGER	Goles a favor
GC	INTEGER	Goles en contra
Puntos	INTEGER	Puntos

Realiza un disparador denominado “actualizar_clasificacion_liga” que se ejecute cada vez que se

inserte un registro en la tabla “partidos” y que actualice los datos de la tabla “clasificación_liga” (partidos jugados, partidos ganados, partidos empatados, partidos perdidos, goles a favor y goles en contra) para los dos equipos que intervienen (CodEquipoLocal y CodEquipoVisitante). Para calcular los puntos debes considerar 3 puntos para las victorias y 1 punto para los empates. Finalmente, muestra la clasificación de los equipos ordenados por puntos y mostrando el nombre del equipo en vez del código.

6. **(1 punto)** Crea una función que reciba un código de equipo y devuelva su clasificación (1º, 2º, 3º, 4º, etc...) a partir de la tabla anterior. Si el equipo no existe, devuelve la cadena “Error en código”. Para calcular la posición, debemos contar todos aquellos registros (equipos) cuya puntuación este por encima de la obtenida por el equipo buscado.