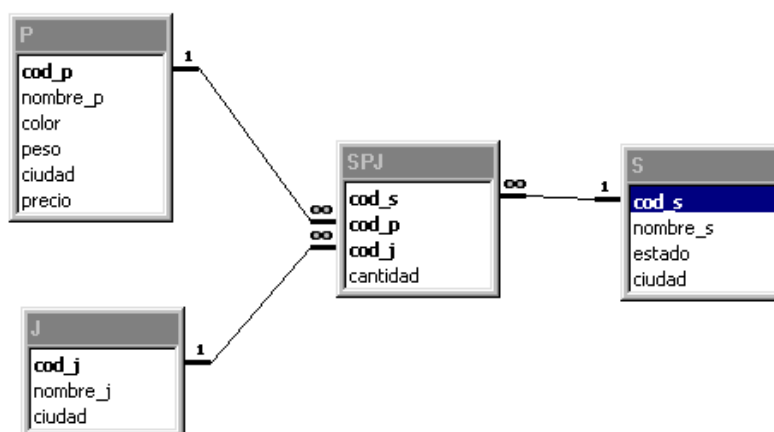


Desarrollar el script necesario para crear y cargar la base de datos SPJ que usaremos como base para los ejercicios. Esta base de datos cuenta con 4 tablas

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
P	PIEZAS: contiene la información sobre las piezas.
J	PROYECTOS: contiene la información de los proyectos.
S	SUMINISTRADORES: contiene la información de los suministradores.
SPJ	CARGAMENTOS: contiene la cantidad de piezas que un determinado suministrador ha suministrado a un proyecto concreto



El contenido de las tablas es:

cod s	cod p	cod j	cantidad
s1	p1	j1	200
s1	p1	j4	700
s2	p3	j1	400
s2	p3	j2	200
s2	p3	j3	200
s2	p3	j4	500
s2	p3	j5	600
s2	p3	j6	400
s2	p3	j7	800
s2	p5	j2	100
s3	p3	j1	200
s3	p4	j2	500
s4	p6	j3	300
s4	p6	j7	300
s5	p1	j4	100
s5	p2	j2	200
s5	p2	j4	100
s5	p3	j4	200
s5	p4	j4	800
s5	p5	j4	400
s5	p5	j5	500
s5	p5	j7	100
s5	p6	j2	200
s5	p6	j4	500

cod s	nombre_s	estado	ciudad
s1	Smith	20	Londres
s2	Jones	10	París
s3	Blake	30	París
s4	Clark	20	Londres
s5	Adams	30	Atenas

cod p	nombre	color	peso	ciudad	precio
p1	tuerca	rojo	12	Londres	5
p2	cerrojo	verde	17	París	150
p3	tornillo	azul	17	Roma	7
p4	tornillo	rojo	14	Londres	10
p5	leva	azul	12	París	256
p6	diente	rojo	19	Londres	312

cod j	nombre	ciudad
j1	Clasifica	París
j2	Perforad	Roma
j3	Lector	Atenas
j4	Consola	Atenas
j5	Compar	Londres
j6	Terminal	Oslo
j7	Cinta	Londres

CONSULTAS

1. Obtener todos los atributos de todos los proyectos.
2. Obtener todos los atributos de todos los proyectos en Londres
3. Obtener los códigos de los suministradores del proyecto j1 ordenados
4. Obtener los cargamentos con una cantidad de piezas entre 300 y 750 inclusive
5. Obtener el color y ciudad de todas las piezas. Obtener todas las ocurrencias p.color, p.ciudad eliminando los pares duplicados.
6. Obtener todos los posibles tríos de código de suministrador, código de pieza y código de proyecto, en los que suministrador, pieza y proyecto pertenezcan a la misma ciudad.
7. Obtener los códigos de suministrador, pieza y proyecto de aquellos **cargamentos** en los que suministrador, pieza, y proyecto estén **todos** en la misma ciudad.
8. Obtener todos los posibles tríos de código de suministrador, código de pieza y código de proyecto en los que suministrador, pieza, y proyecto **no** estén **todos** en la misma ciudad.
9. Obtener todos los posibles tríos de código de suministrador, código de pieza y código de proyecto en los que suministrador, pieza, y proyecto **no** estén **ninguno** en la misma ciudad.
- 9B. Obtener los códigos de suministrador, pieza y proyecto de aquellos **cargamentos** en los que suministrador, pieza, y proyecto **NO** estén **todos** en la misma ciudad.
10. Obtener los códigos de las piezas suministradas por suministradores de Londres.
11. Obtener los códigos de las piezas suministradas por suministradores de Londres a proyectos de Londres.
12. Obtener los pares de ciudades en los que un suministrador de la primera, sirve a un proyecto de la segunda.
13. Obtener códigos de piezas que sean suministradas a un proyecto por un suministrador de la misma ciudad del proyecto.
14. Obtener código de proyectos que sean suministrados por un suministrador de una ciudad distinta a la del proyecto.
15. Obtener todos los pares de código de piezas suministradas por el mismo suministrador.
16. Obtener el número total de proyectos suministrados por el suministrador s1.
17. Obtener la cantidad total de piezas p1 suministradas por s1.
18. Obtener para cada pieza suministrada a un proyecto, el código de pieza, el código del proyecto y la cantidad total correspondiente.
19. Obtener los códigos de pieza y los códigos de proyectos en los que la cantidad suministrada a algún proyecto sea en una cantidad media, superior a 320.
20. Obtener los códigos de los cargamentos en los que la cantidad no sea nula.
21. Obtener los códigos de los proyectos en los que la ciudad del proyecto tenga una "o" en la segunda letra.
22. Obtener los nombres de los proyectos a los que suministra s1.
23. Obtener los colores de las piezas suministradas por s1.
24. Obtener los códigos de las piezas suministradas a cualquier proyecto de Londres.
25. Obtener los códigos de los proyectos que usen al menos una pieza de las que suministra s1.
26. Obtener los códigos de los suministradores que suministren al menos una pieza suministrada por al menos un suministrador que suministre al menos una pieza roja.
27. Obtener los códigos de los suministradores con estado menor que s1.
28. Obtener los códigos de los proyectos que usen una pieza p1 en una cantidad media mayor que la cantidad en la que se suministra al proyecto j1.

29. Obtener los códigos de suministradores que suministren a algún proyecto la pieza p1 en una cantidad mayor que la cantidad media en la que se suministra la pieza p1 a dicho proyecto.
30. Construir una lista ordenada de todas las ciudades en las que al menos resida un suministrador, una pieza o un proyecto.
31. Cambiar el color de todas las piezas rojas a naranja
32. Borrar todos los proyectos para los que no haya cargamentos
33. Borrar todos los proyectos de Roma y sus correspondientes cargamentos
34. Insertar un nuevo suministrador s10 en la tabla S. Nombre es “White” y la ciudad “New York”, y el estado desconocido