

**PRUEBA PARCIAL N°2**  
**MDY3131 FORMA A**

<b>NOMBRE:</b>	
<b>SECCIÓN:</b>	<b>FECHA:</b>

**1.- DETALLE EVALUACIÓN**

<b>EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1: Construyendo Bloques Anónimos PL/SQL Simples</b>
<b>COMPETENCIAS Y APRENDIZAJES EVALUADOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competencia de Especialidad:</b> Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo con los requerimientos de la organización.</li> <li>• <b>Competencia de Empleabilidad Resolución de Problemas N2:</b> Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución, aplicando los métodos aprendidos.</li> <li>• <b>Unidad de Competencia de Especialidad:</b> Desarrolla operaciones sobre la base de datos que permitan administrar los objetos de la misma de acuerdo con requerimientos de usuario y buenas prácticas de la industria. <b>Aprendizajes Procedimentales:</b> Construir bloques anónimos PL/SQL complejos que procesen datos para solucionar los requerimientos de información planteados</li> </ul>

**2.- PUNTAJES, PORCENTAJES Y NOTAS**

Dimensión	Puntaje Máximo Dimensión	Puntaje Obtenido Dimensión	Nota Final Dimensión
Disciplinar	42 (60% 4.0)		

**3.- INSTRUCCIONES GENERALES**

- Puede hacer uso de las presentaciones de la asignatura y/o apuntes personales como material de consulta, durante el desarrollo de la prueba.
- Desarrolle los casos planteados usando la herramienta Oracle SQLDeveloper.
- Los casos están planteados sobre el Modelo que se adjunta como **Anexo “A”**. Por esta razón, para construir las soluciones de los requerimientos de información planteados en cada caso, deberá ejecutar el script **base\_datos\_pokemon.sql** (entregado por el docente) que creará y poblará las tablas del Modelo que se adjunta.
- Se debe trabajar con los valores REDONDEADOS a enteros sin decimales cuando sea necesario.
- **El proceso debe ser capaz de obtener la información en forma paramétrica.** Esto significa que, si se usan fechas, se **deben usar las funciones adecuadas para obtener las fechas necesarias y NO INGRESAR FECHAS FIJAS.**

**NOTA**

Los resultados que se proporcionan corresponden al resultado completo que el proceso debe generar.

**CONTEXTO:**



La Liga Pokémon es un evento anual celebrado en varias regiones del mundo Pokémon, incluyendo Kanto, Johto, Hoenn, Sinnoh, Unova, Kalos, Alola y Galar. Durante este evento, entrenadores de todas partes compiten en batallas Pokémon para demostrar sus habilidades y estrategia. Como ingeniero de software, has sido contratado por el Comité de la Liga Pokémon para generar un informe detallado de los resultados de la última liga.

Tu tarea consiste en desarrollar un bloque anónimo en PL/SQL que realice varias operaciones sobre la base de datos de la Liga Pokémon. Este bloque debe utilizar características avanzadas de PL/SQL como cursores, records, estructuras de control **CASE** y **IF**, y **VARRAYS**. A continuación, se detallan las instrucciones específicas que debes seguir para completar el ejercicio.