

## 02.2 CONEXIÓN A LA BASE DE DATOS- EJERCICIOS DE CLASE

Teniendo en cuenta el ejercicio anterior donde se hacían consultas sobre la base de datos NBA, realiza las modificaciones pertinentes para añadir las siguientes funcionalidades:

1. Borrar jugadores
2. Fichar un jugador en un equipo, los equipos aparecen en una lista donde el usuario inserta el número de equipo controlado y de ahí se inserta en la base de datos
3. Insertar un partido utilizando parte de la funcionalidad anterior para no tener que insertar los nombres de los jugadores
4. Dado un equipo por número (como el procedimiento anterior) conocer las estadísticas de todos sus jugadores