Boletín de introdución a programación en BD

Tarefa 1. Declarar variables, condicións, e manipuladores

A tarefa consiste en crear un procedemento almacenado coas seguintes sentenzas e comprobar que non se cometeron erros de sintaxe:

* Declarar unha variable chamada *vNumero* que é de tipo numérica, enteira, e asignarlle o valor 0 cando se crea.
* Declarar unha condición á que se lle vai a asignar o nome *claveDuplicada* para o caso que se produza o código de erro de MySQL 1062.
* Declarar unha variable chamada *vFinal* de tipo bit e asignarlle o valor 0, e declarar un manipulador que lle asigne o valor 1 a esa variable cando se produza unha condición de erro NOT FOUND. Cando se produce o erro, debería continuar a execución do programa almacenado.

Tarefa 2. Asignar valores a variables

A tarefa consiste en crear un programa almacenado coas seguintes sentenzas de asignación e comprobar que funcionan:

* Asignar o valor 'servido' a unha variable local chamada *vEstado*.
* Asignar o valor 26 a unha variable de usuario chamada *idade*.
* Asignar a unha variable local chamada *vNomeProvincia* o contido ca columna do *nomeProvincia* da provincia que ten como código o valor 15, tomando os datos da táboa *provincia* na base de datos *utilidades*.
* Visualizar o valor da variable *vNomeProvincia*
* Visualizar o valor da variable *idade* fora do procedemento.

Tarefa 3. Utilizar a sentenza if

A tarefa consiste en escribir e comprobar o funcionamento dun procedemento que permita mostrar o texto 'positivo' no caso de que unha variable *vNumero* tome un valor maior que cero, 'negativo' en caso de que tome un valor menor a 0, e 'cero', no caso que tome o valor 0. O valor asígnaselle dentro do procedemento.

Tarefa 4. Utilizar a sentenza case

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, no que se mostre a descrición do estado civil dunha persoa, en función do valor que toma a variable *vCodigo* que garda o código do estado civil desa persoa. Táboa de interpretación de códigos de estado civil:

| Código | Descrición |
| --- | --- |
| S | Solteiro/a |
| C | Casado/a |
| D | Divorciado/a |
| V | Viúvo/a |
| P | Separado/a |

Tarefa 5. Utilizar a sentenza while

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, que utiliza unha sentenza while, para calcular a cantidade de números pares que hai entre dous valores que se gardan en dúas variables de tipo enteiro sen signo chamadas *vNumeroInicio* e *vNumeroFinal*.

Tarefa 6. Utilizar a sentenza repeat

A tarefa consiste en escribir e comprobar que funcione un bloque de programación, que utiliza a sentenza *repeat*, para calcular o número de intentos realizados ata acertar o valor entre 1 e 100 almacenado nunha variable, xerando un número aleatorio en cada volta do bucle.

Tarefa 7. Utilizar sentenzas preparadas

A tarefa consiste en crear dúas sentenzas preparadas:

* Tarefa 7.1. Crear unha sentenza preparada que insira unha columna na táboa *provincia* da base de datos *utilidades*, pasándolle os valores contidos nas variables de usuario chamadas *codigo* e *nome*.