

## THỰC HÀNH MÔN CÁC HỆ CƠ SỞ DỮ LIỆU – BÀI TẬP SỐ 2

### PHẦN 6: Bài tập về Rule

23. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra vị trí trên sân của cầu thủ chỉ thuộc một trong các vị trí sau: **Thủ môn, Tiền đạo, Tiền vệ, Trung vệ, Hậu vệ**.
24. Khi phân công huấn luyện viên, kiểm tra vai trò của huấn luyện viên chỉ thuộc một trong các vai trò sau: **HLV chính, HLV phụ, HLV thể lực, HLV thủ môn**.
25. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra cầu thủ đó có tuổi phải đủ **18** trở lên (chỉ tính năm sinh).
26. Số trái bóng mà cầu thủ ghi được phải lớn hơn 0.

### PHẦN 7: Bài tập về View

27. Cho biết **mã số, họ tên, ngày sinh, địa chỉ** và **vị trí** của các cầu thủ thuộc đội bóng “SHB Đà Nẵng” có quốc tịch “Bra-xin”.
28. Cho biết kết quả (**MATRAN, NGAYTD, TENSAN, TENCLB1, TENCLB2, KETQUA**) các trận đấu vòng **3** của mùa bóng năm **2009**.
29. Cho biết **mã huấn luyện viên, họ tên, ngày sinh, địa chỉ, vai trò và tên CLB đang làm việc** của các huấn luyện viên có quốc tịch “Việt Nam”.
30. Cho biết **mã câu lạc bộ, tên câu lạc bộ, tên sân vận động, địa chỉ** và **số lượng** cầu thủ nước ngoài (có quốc tịch khác “Việt Nam”) tương ứng của các câu lạc bộ có nhiều hơn 2 cầu thủ nước ngoài.
31. Cho biết **tên tỉnh, số lượng** cầu thủ đang thi đấu ở vị trí tiền đạo trong các câu lạc bộ thuộc địa bàn tỉnh đó quản lý.
32. Cho biết tên câu lạc bộ, tên tỉnh mà CLB đang đóng nằm ở vị trí cao nhất của bảng xếp hạng của vòng 3, năm 2009.
33. Cho biết tên huấn luyện viên đang nắm giữ một vị trí trong một câu lạc bộ mà chưa có số điện thoại.

34. ...

## PHẦN 8: Bài tập về Store Procedure:

35. In ra dòng ‘Xin chào’ + @ten với @ten là tham số đầu vào là tên của bạn.
- a) Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra.
36. Nhập vào 2 số @s1,@s2. In ra câu ‘tổng là : @tg ‘ với  $@tg = @s1 + @s2$ .
37. Nhập vào 2 số @s1,@s2. Xuất ra @s1+@s2 ra tham số @tong.
38. Nhập vào 2 số @s1,@s2. In ra câu ‘Số lớn nhất của @s1 và @s2 là @max’  
với @s1, @s2, @max là các giá trị tương ứng.
39. Nhập vào 2 số @s1,@s2. Xuất min và max của chúng ra tham số @min, @max.  
Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra.
40. Nhập vào số nguyên @n. In ra các số từ 1 đến @n.
41. Nhập vào số nguyên @n. In ra tổng và số lượng các số chẵn từ 1 đến @n
- b) Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra.
42. Cho biết có bao nhiêu trận đấu hòa nhau ở vòng 3 năm 2009.
43. Viết store procedure tương ứng với các câu ở phần View. Sau đó cho thực hiện để kiểm tra kết quả.
44. Viết các thủ tục để nhập số liệu cho CSDL trên (các số liệu được thêm vào thông qua tham số thủ tục).
45. Nhập vào mã cầu thủ (@MaCT), cho biết thông tin các trận đấu (MaTD, TenTD, NgayTD) mà cầu thủ này đã tham gia.
46. Nhập vào mã trận đấu (@MaTD), cho biết danh sách cầu thủ ghi bàn trong trận đấu này.
47. Cho biết có tất cả bao nhiêu trận đấu hòa nhau.

## PHẦN 9: Bài tập về Trigger

- c) Viết các trigger có nội dung như sau :
48. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra vị trí trên sân của cầu thủ chỉ thuộc một trong các vị trí sau: **Thủ môn, Tiền đạo, Tiền vệ, Trung vệ, Hậu vệ**.
49. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra **số áo** của cầu thủ thuộc cùng một câu lạc bộ phải **khác nhau**.
50. Khi thêm thông tin cầu thủ thì in ra câu thông báo bằng Tiếng Việt ‘**Đã thêm cầu thủ mới**’.
51. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số lượng cầu thủ nước ngoài ở mỗi câu lạc bộ chỉ được phép đăng ký tối đa **8** cầu thủ.

52. Khi thêm tên quốc gia, kiểm tra tên quốc gia không được trùng với tên quốc gia đã có.
53. Khi thêm tên tỉnh thành, kiểm tra tên tỉnh thành không được trùng với tên tỉnh thành đã có.
54. Không cho sửa kết quả của các trận đã diễn ra.
55. Khi phân công huấn luyện viên cho câu lạc bộ:
- a. Kiểm tra vai trò của huấn luyện viên chỉ thuộc một trong các vai trò sau: **HLV chính, HLV phụ, HLV thể lực, HLV thủ môn**.
  - b. Kiểm tra mỗi câu lạc bộ chỉ có **tối đa 2** HLV chính.
56. Khi thêm mới một câu lạc bộ thì kiểm tra xem đã có câu lạc bộ **trùng** tên với câu lạc bộ vừa được thêm hay không?
- a. chỉ thông báo vẫn cho insert.
  - b. thông báo và không cho insert.
57. Khi sửa **tên cầu thủ** cho một (hoặc nhiều) cầu thủ thì in ra:
- a. danh sách mã cầu thủ của các cầu thủ vừa được sửa.
  - b. danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ mới.
  - c. danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ cũ.
  - d. danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ cũ và cầu thủ mới.
  - e. câu thông báo bằng Tiếng Việt:  
‘Vừa sửa thông tin của cầu thủ có mã số **xxx**’  
với xxx là mã cầu thủ vừa được sửa.