

Laborator PL/SQL.

Accesul la Baza de Date. Structuri de control.

A

Care sunt expresiile valide care pot înlocui trei puncte din blocul următor?

declare

 v_1 emp%ROWTYPE ;

begin

...

end ;

/

1. SELECT * INTO v_1 FROM emp WHERE empno= 7900 ;
2. UPDATE emp SET ROW=v_1 WHERE empno= 7900;
3. SELECT COUNT(*) INTO v_1 FROM emp WHERE 1=2 ;
4. SELECT * INTO v_1 FROM emp WHERE 1=2 ;
5. SELECT * INTO v_1 FROM emp ;

B

Creați blocul PL/SQL care afișează cel mai mare salariu a departamentului SALES, utilizând o variabilă de legătură.

C

Creați blocul PL/SQL care preia de la tastatură un nume de departament și returnează un mesaj ce indică numărul de angajați la acest departament.

D

Creați blocul PL/SQL care permite inserarea unui nou angajat:

utilizați variabile de substituție pentru parametrizarea blocului PL/SQL, pentru numele și codul angajatului ; pentru salariu, utilizați rezultatul de la secțiunea B, dublat; celelalte coloane rămân nule. Confirmați (validați actualizările).

După execuție, afișați tabela.

E

Creați blocul PL/SQL care permite modificarea locației unui departament :

utilizați variabilele de substituție pentru a parametriza blocul PL/SQL, pentru numele departamentului și noua locație. Confirmați (validați) actualizările.

După execuție, afișați tabela.

F

Creați blocul PL/SQL care permite ștergerea angajaților unui anumit departament, a cărui nume este introdus de la tastatură printr-o variabilă de substituție. Afișați numărul de linii afectate (SQL%ROWCOUNT).

După execuție, afișați tabela.

G

Creati un bloc PL/SQL care gaseste in doi pasi numele departamentului in care lucreaza un angajat: mai intai cauta in tabela *emp* un angajat dupa nume (introdus la tastatura), iar apoi cauta numele departamentului in tabela *dept*.

H

Creati un alt bloc PL/SQL care face acelasi lucru, intr-un singur pas.

I

Creati un bloc PL/SQL care cauta un angajat in tabela *emp* dupa numele sau (introdus la tastatura) si care ii modifica jobul in 'EXPERT' daca salariul este mai mare decat 2800.

J

Creati un bloc PL/SQL care cauta un angajat in tabela *emp* dupa numele sau (introdus la tastatura) si care afiseaza un calificativ pentru salariul sau (*foarte bun, bun, destul de bun, deloc bun*) in functie de salariul inregistrat in tabela.

K

Creati un bloc PL/SQL care calculeaza suma primelor 100 numere intregi. (utilizati o bucla *cat timp*)

L

Creati un bloc PL/SQL care calculeaza suma primelor 100 numere intregi. (utilizati o bucla *pana cand*)

M

Creati un bloc PL/SQL care permite inserarea in tabela *dept* a cinci departamente noi, cu nume la alegere sau generate, si avand coduri secventiale, din 10 in 10, dupa ultimul existent.

N

Creati un bloc PL/SQL care cauta un angajat in tabela *emp* dupa numele sau (introdus la tastatura) si care ii mareste comisionul (daca primeste comision!), in functie de salariu: pentru un salariu mai mic de 1000 adauga 10% din salariu la comision; pentru un salariu intre 1000 si 1500, adauga 15% din salariu la comision; pentru un salariu mai mare decat 1500, adauga 20% din salariu la comision. Validati modificarile si testati modulul pentru diversi angajati.

O

Creati un bloc PL/SQL care cauta un angajat in tabela *emp* dupa numele sau (introdus la tastatura) si care ii mareste salariul astfel: pentru un salariu din prima categorie, se adauga 5%, pentru a doua categorie, se adauga 10% si pentru rest, 20%. (Aveti la dispozitie tabela *salgrade*)

P

Creati un bloc PL/SQL care cauta un departament in tabela *dept* dupa numele sau (introdus la tastatura) si apoi verifica daca are cel putin 10 angajati; daca nu, atunci sa adauge noi angajati, pana la 10, pentru care codul si numele vor fi introduse de la tastatura.