

Laborator 2 - DML, Conditii si Bucle

1. (3pt) Construiti o tabela cu numele "Fibonacci" avand campurile id si valoare.

Sa se construiasca un bloc anonim PL/SQL prin intermediul caruia sa se adauge in tabela toate numerele din sirul lui Fibonacci mai mici decat 1000 si strict mai mari decat 1, in ordinea in care acestea apar in sir. Campul ID va indica numarul de ordine din tabela.

2. (4pt) Construiti o tabela cu doua campuri: id, valoare in vederea popularii ei cu numere prime.

Sa se construiasca un bloc anonim PL/SQL care sa populeze tabela de mai sus punand in campul id valori consecutive (deci id va indica numarul de ordine din tabela) si in campul valoare toate numerele prime mai mici decat 2000.

De exemplu, tabela va contine t-uplele (1,2), (2,3), (3,5), (4,7), (5,11) etc.

Tot din blocul anonim, stergeti toate randurile continand numere prime intre 1500 si 1800 si afisati cate numere prime au fost sterse.

3. (3pt) Avand cele doua tabele construite mai sus, construiti o a treia tabela FiboPrime (value number, prime number).

Utilizand una sau mai multe comenzi de tip merge (nu neaparat in cadrul unui bloc anonim PL/SQL), populati tabela cu numerele lui fibonacci din tabelul fibonacci punand valoarea 1 in campul "prime" doar daca valoarea ocupata de campul value este intr-adevar un numar prim (retineti ca aveti in tabelul construit la exercitiul al doilea toate numerele prime mai mici decat 1000). In caz contrar, valoarea acestui camp va fi 0.

In primele doua probleme utilizati macar doua metode diferite de a crea o bucla (altfel -1 pt).

Indentati codul si numiti corespunzator variabilele altfel puteti fi penalizati cu doua puncte.

Atentie: Evitati sa dati colegilor codul pe care l-ati conceput. Tentativele de copiere sunt penalizate atat pentru cel care a dat codul cat si pentru cel care l-a prezentat ca fiind al sau (vezi regulamentul).