

Usando la BD torneofutbol, crear los siguientes procedimientos, funciones y triggers.

1. Crear un procedimiento llamado **crear_tabla_aux_partido** de forma que copie la tabla partido con el nombre de aux_partido, elimine la columna resultado y añada dos columnas nuevas, goles_local y goles_visitante.
2. Crear un procedimiento **cargar_datos_aux_partido**, de forma que compruebe si existe la tabla aux_partido. En el caso de no existir debe llamar al procedimiento **crear_tabla_aux_partido**. Si la tabla existe, debe cargar los datos de la tabla partido en la nueva tabla aux_partido, teniendo en cuenta que resultados es un string y debe almacenar su contenido en los campos goles_local y goles_visitante.
3. Crear una función llamada **obtener_puntuacion** que reciba el nombre de un equipo de fútbol y devuelva los puntos obtenidos. Si se produce algún tipo de excepción o bien el equipo no existe, devolver -1.
4. Haciendo uso de la función anterior, crear un procedimiento llamado **actualizar_calificacion** que cree una nueva tabla si no existe llamada clasificación, de forma que actualice la clasificación de todos los equipos de la base de datos, indicando el orden de clasificación.
5. Crear un procedimiento llamado **crear_tabla_logs Equipos** que cree una tabla nueva si no existe llamada **logs Equipos**, con los campos, fecha actual de tipo timestamp, orden (que puede ser insertar, eliminar o actualizar), nombre del equipo y total de jugadores.
6. Crear un trigger de forma que cuando alguien inserte un jugador, actualice en una tabla llamada **logs Equipos**, la fecha actual, la ejecución ("actualización") el nombre del equipo, y la cantidad total de jugadores.
7. Realizar la misma acción cuando se inserte un jugador nuevo.
8. Realizar la misma acción cuando se borre un jugador.
9. Crear dos **triggers** de forma que cuando se actualice el resultado de un partido o se inserte el resultado de un partido nuevo se actualice la clasificación del torneo.

Tanto la BD como estos ejercicios han sido creado por P.Lluyot.

