

PROYECTO FINAL BASE DE DATOS / LENGUAJE DE MARCAS

PASO 3

TRIGGERS

Realiza 2 Trigger en tu proyecto:

1) Uno global que afecte a la tabla que quieras y que haga algún tipo de validación global que no permite la operación.

Ejemplo: Que no te deje insertar ni modificar en JUGAR de 15:00 a 10:002)

2) Un trigger que vaya por fila, y que haga una automatización que consideres en tu aplicación. Cuando hagas una operación sobre una tabla debe automáticamente hacer algo sobre otra tabla u otras tablas.

Ejemplos:

- Cuando insertes un partido, que meta en JUGAR a 11 jugadores de cada equipo y le ponga que han jugado 90 minutos.
- Si insertas/modificas o borra la tabla TENER_ESCALA te actualice el campo de VOLAR plazas_ocupadas