1. Crear una base de datos ‘triggersEjemplos’

**CREATE** **DATABASE** `triggersEjemplos` */\*!40100 COLLATE 'latin1\_spanish\_ci' \*/*;

1. Crear una tabla llamada ‘jugador’ con los siguientes campos:
   1. id\_jugador
   2. nombre
   3. sueldo

**CREATE** **TABLE** `jugador` (

`id\_jugador` **INT** **NOT** **NULL** **AUTO\_INCREMENT**,

`nombre` **VARCHAR**(50) **NULL** **DEFAULT** '0',

`sueldo` **INT** **NULL** **DEFAULT** '0',

**PRIMARY** **KEY** (`id\_jugador`)

)

1. Crear un trigger que impida introducir un jugador con un sueldo <1000 y >3000. Si introducimos un sueldo >1000 el trigger introducirá un sueldo de 1000 y si es <3000 introducirá 3000.

DELIMITER $$

**CREATE** **TRIGGER** jugador\_BI\_TRIGGER

**BEFORE** **INSERT** **ON** jugador

**FOR** **EACH** **ROW**

**BEGIN**

**IF** **NEW**.sueldo < 1000 **THEN**

**SET** **NEW**.sueldo = 1000;

**ELSEIF** **NEW**.sueldo>3000 **THEN**

**SET** **NEW**.sueldo=3000;

**END** **IF**;

**END**;$$

DELIMITER ;

1. Realizar otro trigger para que tenga el mismo efecto con las actualizaciones.

DELIMITER $$

**CREATE** **TRIGGER** jugador\_BU\_TRIGGER

**BEFORE** **UPDATE** **ON** jugador

**FOR** **EACH** **ROW**

**BEGIN**

**IF** **NEW**.sueldo < 1000 **THEN**

**SET** **NEW**.sueldo = 1000;

**ELSEIF** **NEW**.sueldo>3000 **THEN**

**SET** **NEW**.sueldo=3000;

**END** **IF**;

**END**;$$

DELIMITER ;

1. Insertar 5 jugadores, algunos de ellos con sueldos fuera de rango y comprobad que el trigger ha funcionado.

**USE** triggersejemplos;

**SET** AUTOCOMMIT=0;

**START** **TRANSACTION**;

**INSERT** **INTO** jugador (nombre,sueldo)

**VALUES** ('Michael Jordan',5000000);

**INSERT** **INTO** jugador (nombre,sueldo)

**VALUES** ('Giannis Antetokounmpo',2);

**INSERT** **INTO** jugador (nombre,sueldo)

**VALUES** ('Pau Gasol',9000);

**INSERT** **INTO** jugador (nombre,sueldo)

**VALUES** ('Lonzo Ball',900);

**INSERT** **INTO** jugador (nombre,sueldo)

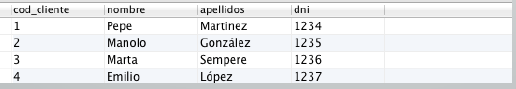
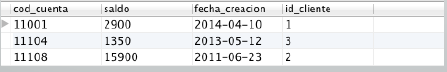
**VALUES** ('Rudy Fernandez', 1500);

**COMMIT**;

1. Modifica el sueldo de algún jugador y comprueba que el trigger ha actuado.

**update** jugador (sueldo) **values** (1550)

**where** nombre **like** "%Rudy%"

1. Crea una tabla ‘historico\_jugador’ con los mismos campos que jugador. Añade otro campo ‘date\_mod’.
2. Crea un trigger para que antes de eliminar a un jugador lo copiemos a la tabla historico\_jugador con la fecha en la que ha sido eliminado.
3. Elimina a un jugador y mira en la tabla historico\_jugador que ha funcionado el trigger.
4. Crea una base de datos con tres tablas (Clientes, Cuentas y Movimientos).
   1. Clientes 
   2. Cuentas
   3. Movimientos
5. Actualizar el saldo de las cuentas a partir de los movimientos que se realicen (en la tabla movimientos). Por ejemplo, si se hace un movimiento de 1000 € sobre la cuenta 11108 y el saldo de dicha cuenta es 1500€, el saldo de dicha cuenta (11108) pasará a ser 1000€ + 1500€ = 2500€.

Para ello, se deberá crear un disparador o trigger que tras una inserción en la tabla movimientos permita actualizar el saldo de la cuenta sobre la cual se ha realizado el movimiento.