Ejecuta el archivo practicaTriggers.sql

La base de datos es de una liga de baloncesto. Equipos, jugadores y partidos.

Los jugadores pertenecen a unos equipos. Estos almacenan información del equipo, y además los puntos que tienen acumulados en todos los partidos y la suma de los sueldos de todos los jugadores. Los partidos enfrentan a dos equipos (equipo\_local y equipo\_visitante) y almacenan el resultado (punt\_local y punt\_visitante).

Crea los siguientes Triggers:

1. Cuando se introduzca un partido, se actualice la puntuación correspondiente en el equipo.

DELIMITER //

**CREATE** **TRIGGER** partido\_AI\_TRIGGER

**AFTER** **INSERT** **ON** partido

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

**BEGIN**

**UPDATE** equipo

**set** puntos=**new**.punt\_local

**where** id\_equipo=**new**.punt\_local;

**UPDATE** equipo

**set** puntos=punt\_visitante

**where** id\_equipo=**new**.punt\_visitante;

**END/**/

DELIMITER ;

1. Cuando se introduzca un jugador, se sume su salario a los salarios en la tabla del equipo.

DELIMITER //

**CREATE** **TRIGGER** jugador\_AI\_TRIGGER

**AFTER** **INSERT** **ON** jugador

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

**BEGIN**

**UPDATE** equipo

**set** sueldos=sueldos+**new**.salario

**where** id\_equipo=**new**.id\_equipo;

**END/**/

DELIMITER ;

1. Cuando se elimine un jugador, se actualice de forma correcta el campo sueldos del registro de su equipo en la tabla equipo.

DELIMITER //

**CREATE** **TRIGGER** jugador\_BD\_TRIGGER

**BEFORE** **DELETE** **ON** jugador

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

**BEGIN**

**UPDATE** equipo

**set** sueldos=sueldos-**old**.salario

**where** id\_equipo=**old**.id\_equipo;

**END/**/

DELIMITER ;

1. Cuando se renueve el contrato a un jugador, la variación de su sueldo quede correctamente reflejada en la tabla de equipo.

DELIMITER //

**CREATE** **TRIGGER** jugador\_AU\_TRIGGER

**AFTER** **UPDATE** **ON** jugador

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

**BEGIN**

**UPDATE** equipo

**set** sueldos=sueldos+(**new**.salario-**old**.salario)

**where** id\_equipo=**new**.id\_equipo;

**END/**/

DELIMITER ;