1. **PRÁCTICA ESTRUCTURAS DE CONTROL PL/SQL - 3**
2. Obtener un bloque PL que introduciendo el código de un trabajador de la tabla EMP, visualice el código y su salario para posteriormente actualizarlo en función de su sueldo. Si su sueldo es mayor de 1200 €. su incremento será del 20% y si es menor del 25%, para posteriormente visualizar su sueldo actualizado.

SERVERPUTPUT ON;

DECLARE

V\_COD\_EMP EMP.EMPNO%TYPE:=&V\_COD\_EMP;

V\_SALAR EMP.SAL%TYPE;

BEGIN

SELECT SAL INTO V\_SALAR FROM EMP WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('CODIGO EMPLEADO:'||V\_COD\_EMP||'

SALARIO: ' || V\_SALAR);

IF (V\_SALAR > 1200) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('INCREMENTO DEL 20%');

UPDATE EMP

SET SAL=SAL\*1.20

WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('SALARIO FINAL: ' || V\_SALAR\*1.20);

ELSE

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('INCREMENTO DEL 25%');

UPDATE EMP

SET SAL=SAL\*1.25

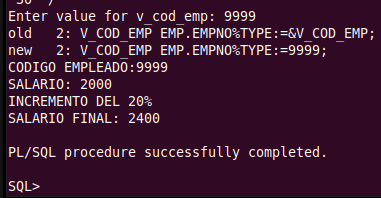
WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

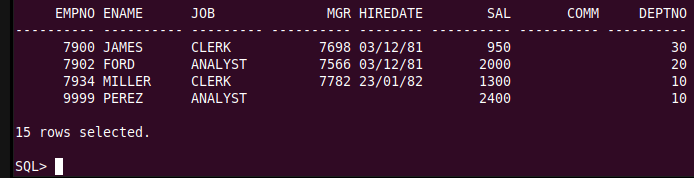
DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('SALARIO FINAL: ' || V\_SALAR\*1.25);

END IF;

END;

/





1. Diseñar un bloque PL que **introduciendo el código de un empleado** de la tabla EMP por teclado, **visualice el sueldo y su código**, para posteriormente **actualizar su comisión** teniendo en cuenta que **si su salario es menor de 1200 € su comisión será del 10%** de este, **si esta entre 1200 y 1800 del 15** y si es **mayor de 1800 el 20**. Posteriormente se visualizará su comisión actualizada.

SERVEROUTPUT ON;

DACLARE

V\_COD\_EMP EMP.EMPNO%TYPE:=&V\_COD\_EMP;

V\_SALARIO EMP.SAL%TYPE;

V\_COMMIS EMP.COMM%TYPE;

BEGIN

SELECT SAL, COMM INTO V\_SALARIO, V\_COMMIS

FROM EMP

WHERE EMPNO = V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE( 'EMPLEADO Nº' || V\_COD\_EMP || 'SALARIO: ' || V\_SALARIO || 'COMISIÓN: '|| V\_COMMIS);

IF (V\_SALARIO < 1200) THEN

UPDATE EMP

SET COMM=COMM\*1.10

WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('COMICIÓN + 10% COMM:' || V\_COMMIS\*1.10);

ELSIF (V\_SALARIO > 1200 AND V\_SALARIO < 1800) THEN

UPDATE EMP

SET COMM=COMM\*1.15

WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('COMICIÓN + 15% COMM:' || V\_COMMIS\*1.15);

ELSE

UPDATE EMP

SET COMM=COMM\*1.20

WHERE EMPNO=V\_COD\_EMP;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('COMICIÓN + 20% COMM:' || V\_COMMIS\*1.20);

END IF;

END;

/

1. Introduciendo un número por teclado, correspondiente al dorsal de un futbolista, dar como salida el puesto en el que juega dicho jugador. Teniendo en cuenta que 1 es portero, entre 2 y 5 es defensa, entre 6 y 8 es medio y entre 9 y 11 delantero.

SET SERVEROUTPUT ON;

DECLARE

V\_DORSAL:=&V\_DORSAL;

BEGIN

IF (V\_DORSAL=1) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('PORTERO');

ELSIF (V\_DORSAL<=5) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('DEFENSA');

ELSIF (V\_DORSAL<=8) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('MEDIO');

ELSIF (V\_DORSAL<=11) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('DELANTERO');

ENDIF;

END;

/

1. Dados dos números introducidos por teclado, obtener cuál de los dos es mayor.

SET SERVEROUTPUT ON;

DECLARE

VNUM1 NUMBER:=&VNUM1;

VNUM2 NUMBER:=&VNUM2;

V\_MAYOR NUMBER;

BEGIN

IF (VNUM1>VNUM2) THEN

V\_MAYOR:=VNUM1;

ELSE

V\_MAYOR:=VNUM2;

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ENTRE ' || VNUM1 || ' Y ' || VNUM2 || ' EL MAYOR ES: ' || V\_MAYOR);

END;

/

1. Realizar un programa que devuelva el número de cifras de un número entero, introducido por teclado, mediante una variable de sustitución.
2. Obtener el factorial de un número introducido por teclado.
3. Dado un número introducido por teclado, visualizar por pantalla todos los números iguales o inferiores a él. Este programa se efectuará por todos los tipos de estructuras repetitivas.
4. Crear una tabla llamada TANGULOS con tres columnas ángulo, seno, coseno. Rellenar la misma mediante un bloque PL de todos los ángulos comprendidos entre 0 y 90, en intervalos de diez en diez.
5. Dada una cadena introducida por teclado, obtiene como salida la cadena al revés. Se hará mediante el bucle WHILE.
6. Introduciendo un año por teclado, decir si este es bisiesto o no.

SET SERVEROUTPUT ON; DECLARE

V\_AÑO:=&V\_AÑO;

BEGIN

IF (MOD ( V\_AÑO, 4 ) = 0

AND MOD ( V\_AÑO, 100 ) != 0

OR MOD ( V\_AÑO, 400 ) = 0) THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ES BISIESTO');

ELSE

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('NO ES BISIESTO');

ENDIF;

END; /

1. Realizar un programa que diga si un número introducido por teclado es capicúa o no y además cuente sus cifras.

—----------------------------------

SET SERVEROUTPUT ON;

DECLARE

CURSOR C\_EMP IS

SELECT ENAME, HIREDATE FROM EMP ORDER BY 2;

BEGIN

FOR I IN C\_EMP LOOP

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE(I.ENAME || ' ' ||I.HIREDATE );

END LOOP;

END;

/