

Nombre:.....

NOTA: Todos los nombres de las tablas tiene que empezar con tus iniciales (Ejemplo: RAGBARCOS)

PREGUNTA 1.- (5 ptos)

Realizar en SQL de Oracle el modelo correspondiente a un videojuego de piratas.



Ten en cuenta que todas las restricciones tienen que llevar nombres

En la ficha de cada pirata se tiene el código, el nombre, apellido, fecha de nacimiento (de algunos no se sabe su fecha de nacimiento)

De cada barco se guarda el código, nombre, tamaño y tipo (solo puede tomar los valores goleta y fragata)

También hay que reflejar en el esquema la isla donde habitan los piratas. De la Isla conocemos un identificador (un número entero) el cual lo identifica en el sistema, el nombre, la extensión que está comprendida entre 5000 y 10000. Una Isla la habita varios piratas y un pirata sólo habita en una isla.

PREGUNTA 2.- (2 ptos)

Realizar los siguientes cambios en el esquema:

- Nos interesa también tener en el esquema el apodo de cada pirata (el apodo no se puede repetir entre los piratas aunque hay piratas que no tienen apodo)
- Ya no nos interesa saber el tamaño de cada barco
- Como un pirata puede asaltar el mismo barco varias veces, nos interesa reflejar en el sistema las distintas fechas en la que el barco ha sido asaltado
- Cambia el nombre de la restricción de la extensión de la isla por el nombre “ck_rocio”

PREGUNTA 3.- (1 pto)

Teniendo en cuenta que tu eres un pirata y no se conoce tu fecha de nacimiento, inserta 2 filas en cada tabla. El resto de los datos te lo inventas.

PREGUNTA 4.- (2 ptos)

Realiza las siguientes consultas:

- a) Nombre de los piratas cuyo nombre empieza por R y termina en O
- b) Nombre de la isla cuya extensión está comprendida entre 6000 y 7000
- c) ¿Cúantos barcos hay que son goleta?
- d) Nombre y apellido de los piratas de los que no se saben su fecha de nacimiento