

Prácticas ORACLE PL/SQL

Prácticas Bucles

1. Práctica 1

- Vamos a crear la tabla de multiplicar del 1 al 10, con los tres tipos de bucles: LOOP, WHILE y FOR

2. Práctica 2-

- Crear una variable llamada TEXTO de tipo VARCHAR2(100).
- Poner alguna frase
- Mediante un bucle, escribir la frase al revés, Usamos el bucle **WHILE**

3. Práctica 3

- Usando la práctica anterior, si en el texto aparece el carácter "x" debe salir del bucle. Es igual en mayúsculas o minúsculas.
- Debemos usar la cláusula EXIT.

4. Práctica 4

- Debemos crear una variable llamada NOMBRE
- Debemos pintar tantos asteriscos como letras tenga el nombre. Usamos un bucle **FOR**
- Por ejemplo Alberto → *********
- O por ejemplo Pedro → *********

5. Práctica 5

- Creamos dos variables numéricas, "inicio y fin"
- Las inicializamos con algún valor:
- Debemos sacar los números que sean múltiplos de 4 de ese rango

Soluciones

1. Práctica 1

- Vamos a crear la tabla de multiplicar del 1 al 10, con los tres tipos de bucles: LOOP, WHILE y FOR

```
DECLARE
  X NUMBER;
  Z NUMBER;
BEGIN
  X:=1;
  Z:=1;
  LOOP
    EXIT WHEN X=11;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Tabla de multiplicar del :'||X);
    LOOP
      EXIT WHEN Z=11;
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(X*Z);
      Z:=Z+1;
    END LOOP;
    Z:=0;
    X:=X+1;
  END LOOP;
END;
/

DECLARE
  X NUMBER;
  Z NUMBER;
BEGIN
  X:=1;
  Z:=1;
  WHILE X<11 LOOP
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Tabla de multiplicar del :'||X);
    WHILE Z<11 LOOP
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(X*Z);
      Z:=Z+1;
```

```
END LOOP;
Z:=0;
  X:=X+1;
END LOOP;
END;
/

BEGIN
  FOR X IN 1..10 LOOP
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Tabla de multiplicar del :'||x);
    FOR Z IN 1..10 LOOP
      DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(X*Z);
    END LOOP;
  END LOOP;
END;
/
```

2. Práctica 2-

- Crear una variable llamada TEXTO de tipo VARCHAR2(100).
- Poner alguna frase
- Mediante un bucle, escribir la frase al revés, Usamos el bucle **WHILE**

```
DECLARE
  FRASE VARCHAR2(100);
  LIMITE NUMBER;
  CONTADOR NUMBER;
  FRASE_AL_REVES VARCHAR2(100);
BEGIN
  FRASE:='ESTO ES UNA PRUEBA DE FRSE';
  LIMITE:=LENGTH(FRASE);
  WHILE LIMITE>0 LOOP

FRASE_AL_REVES:=FRASE_AL_REVES||SUBSTR(FRASE,LIMITE
,1);
    LIMITE:=LIMITE-1;
  END LOOP;
  DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(FRASE_AL_REVES);
```

```
END;
/
```

3. Práctica 3

- Usando la práctica anterior, si en el texto aparece el carácter "x" debe salir del bucle. Es igual en mayúsculas o minúsculas.
- Debemos usar la cláusula EXIT.

```
DECLARE
    FRASE VARCHAR2(100);
    LIMITE NUMBER;
    CONTADOR NUMBER;
    FRASE_AL_REVES VARCHAR2(100);
BEGIN
    FRASE:='ESTO ES UNA PRUEBA DE XRSE';
    LIMITE:=LENGTH(FRASE);
    WHILE LIMITE>0 LOOP
        EXIT WHEN UPPER((SUBSTR(FRASE,LIMITE,1)))='X';

    FRASE_AL_REVES:=FRASE_AL_REVES||SUBSTR(FRASE,LIMITE
,1);
        LIMITE:=LIMITE-1;
    END LOOP;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(FRASE_AL_REVES);
END;
/
```

4. Práctica 4

- Debemos crear una variable llamada NOMBRE
- Debemos pintar tantos asteriscos como letras tenga el nombre. Usamos un bucle **FOR**
- Por ejemplo Alberto → *****
- O por ejemplo Pedro → *****

```
DECLARE
    NOMBRE VARCHAR2(100);
    ASTERISCOS VARCHAR2(100);
BEGIN
    NOMBRE:='ALBERTO';
    FOR I IN 1..LENGTH(NOMBRE) LOOP
```

```
        ASTERISCOS:=ASTERISCOS||'*';

    END LOOP;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(NOMBRE ||'-->'||ASTERISCOS);
END;
/
```

5. Práctica 5

- Creamos dos variables numéricas, "inicio y fin"
- Las inicializamos con algún valor:
 - Debemos sacar los números que sean múltiplos de 4 de ese rango

```
DECLARE
    INICIO NUMBER;
    FINAL NUMBER;
BEGIN
    INICIO:=10;
    FINAL:=200;
    FOR I IN INICIO..FINAL LOOP
        IF MOD(I,4)=0 THEN
            DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(I);
        END IF;
    END LOOP;
END;
/
```