

**Laborator 1 PL/SQL****Tipuri de date scalare în PL/SQL. Declararea variabilelor. Blocuri. Instrucțiuni.**

*PL/SQL* include atât instrucțiuni *SQL* pentru prelucrarea datelor și pentru gestiunea tranzacțiilor, cât și instrucțiuni proprii.

*PL/SQL* extinde *SQL* prin construcții specifice limbajelor procedurale (definirea variabilelor, declararea tipurilor, utilizarea structurilor de control, implementarea procedurilor și funcțiilor, introducerea tipurilor obiect și metodelor etc).

**Tipurile de date scalare**

- tipurile de date care stochează valori numerice
  - tipul *NUMBER* cu subtipurile *DEC*, *DECIMAL*, *DOUBLE PRECISION*, *FLOAT*, *INTEGER*, *INT*, *NUMERIC*, *REAL*, *SMALLINT*;
  - tipul *BINARY\_INTEGER* cu subtipurile *NATURAL*, *NATURALN*, *POSITIVE*, *POSITIVEN*, *SIGNTYPE*;
  - tipul *PLS\_INTEGER*.
- tipurile de date care stochează caractere
  - tipul *VARCHAR2* cu subtipurile *STRING*, *VARCHAR*;
  - tipul de date *CHAR* cu subtipul *CHARACTER*;
  - tipurile *LONG*, *RAW*, *LONG RAW*, *ROWID*.
- tipurile de date care stochează data calendaristică și ora
  - tipurile *DATE*, *TIMESTAMP*, *TIMESTAMP WITH TIME ZONE*, *TIMESTAMP WITH LOCAL TIME ZONE*, *INTERVAL YEAR TO MONTH*, *INTERVAL DAY TO SECOND*.
- tipurile de date globalizare ce stochează date *unicode*
  - tipurile *NCHAR* și *NVARCHAR2*.
- tipul de date *BOOLEAN* stochează valori logice (*true*, *false* sau *null*).

**Declararea variabilelor PL/SQL**

- Identificatorii *PL/SQL* trebuie declarați înainte să fie referiți în blocul *PL/SQL*. Dacă în declarația unei variabile apar referiri la alte variabile, acestea trebuie să fi fost declarate anterior. Orice variabilă declarată într-un bloc este accesibilă blocurilor conținute sintactic în acesta.
- În declararea variabilelor în *PL/SQL* pot fi utilizate atributele *%TYPE* și *%ROWTYPE*, care reprezintă tipuri de date implicite.
- Atributul *%TYPE* permite definirea unei variabile având tipul unei variabile declarate anterior sau tipul unei coloane dintr-un tabel.
- Atributul *%ROWTYPE* permite definirea unei variabile având tipul unei înregistrări dintr-un tabel.

Sintaxa declarării unei variabile este următoarea:

```
identificator [CONSTANT]{tip_de_date / identificator%TYPE /
  identificator%ROWTYPE} [NOT NULL]
[{: = / DEFAULT} expresie_PL/SQL];
```

- Constantele trebuie inițializate când sunt declarate, altfel apare eroare la compilare.
- Afișarea valorii variabilelor se face cu ajutorul procedurilor:  
*DBMS\_OUTPUT.PUT(sir\_caractere);*  
*DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE(sir\_caractere);*  
**Obs:** Dacă se lucrează în *SQL\*Plus*, atunci pentru activarea modului afișare se utilizează comanda **SET SERVEROUTPUT ON.**

## Blocuri PL/SQL

*PL/SQL* este un limbaj cu structură de bloc, adică programele sunt compuse din blocuri care pot fi complet separate sau încuibărite unul în altul.

Tipuri de blocuri:

- anonime sunt blocuri fără nume, care sunt construite dinamic și sunt executate o singură dată. Acest tip de bloc nu are argumente și nu returnează un rezultat;
- neanonime sunt fie blocuri având un nume (etichetate), care sunt construite static sau dinamic și sunt executate o singură dată, fie subprograme, pachete sau declanșatori.

Un bloc PL/SQL are structura:

```
[<<nume_bloc>>]
[DECLARE
    variabile, cursoare]
BEGIN
    instrucțiuni SQL și PL/SQL
[EXCEPTION
    tratarea erorilor]
END[nume_bloc]
```

Dacă blocul *PL/SQL* este executat fără erori, atunci va apare mesajul:

*PL/SQL procedure successfully completed*

## Instrucțiuni PL/SQL

*PL/SQL* dispune de comenzi ce permit controlul execuției unui bloc. Instrucțiunile limbajului pot fi: iterative (*LOOP*, *WHILE*, *FOR*), de atribuire (*:=*), condiționale (*IF*, *CASE*), de salt (*GOTO*, *EXIT*) și instrucțiunea vidă (*NULL*).

## Comentarii în PL/SQL

- pe o singură linie, prefixate de simbolurile "--", care încep în orice punct al liniei și se termină la sfârșitul acesteia;
- pe mai multe linii, care sunt delimitate de simbolurile "/\*" și "\*/".

**Caracterul ";"** este separator pentru instrucțiuni.

**Observație** Pentru a nu se vedea codul PL/SQL la rularea unui script se setează parametrul ECHO la valoare OFF.

1. Evaluați următoarele declarații de variabile:

```
a.  DECLARE
      v_num, v_prenume VARCHAR2(35);  -- greșit
Corect:
DECLARE
      v_num      VARCHAR2(35);
      v_prenume  VARCHAR2(35);
```

```
b.  DECLARE
      v_nr  NUMBER(5);  --corect
```

```
c. DECLARE
    v_nr NUMBER(5,2) = 10;      --greșit

Corect:
DECLARE
    v_nr NUMBER(5,2) := 10;
```

```
d. DECLARE
    v_test    BOOLEAN:= SYSDATE;    --greșit

Corect:
DECLARE
    v_test    BOOLEAN:=TRUE;
```

```
e. DECLARE
    v1  NUMBER(5) :=10;
    v2  NUMBER(5) :=15;
    v3  NUMBER(5) := v1< v2;      --greșit

Corect:
DECLARE
    v1  NUMBER(5) :=10;
    v2  NUMBER(5) :=15;
    v3  BOOLEAN := v1< v2;
```

## 2. Se dă următorul bloc PL/SQL:

```
<<principal>>
DECLARE
    v_client_id      NUMBER(4) := 1600;
    v_client_nume    VARCHAR2(50) := 'N1';
    v_nou_client_id  NUMBER(3) := 500;
BEGIN
    <<secundar>>
    DECLARE
        v_client_id      NUMBER(4) := 0;
        v_client_nume    VARCHAR2(50) := 'N2';
        v_nou_client_id  NUMBER(3) := 300;
        v_nou_client_nume VARCHAR2(50) := 'N3';
    BEGIN
        v_client_id:= v_nou_client_id;
        principal.v_client_nume:=
            v_client_nume || ' ' || v_nou_client_nume;
        --poziția 1
    END;
    v_client_id:= (v_client_id *12)/10;
    --poziția 2
END;
/
```

Determinați:

- valoarea variabilei v\_client\_id la poziția 1;
- valoarea variabilei v\_client\_nume la poziția 1;
- valoarea variabilei v\_nou\_client\_id la poziția 1;
- valoarea variabilei v\_nou\_client\_nume la poziția 1;
- valoarea variabilei v\_id\_client la poziția 2;
- valoarea variabilei v\_client\_nume la poziția 2.

*Soluție:*

```
Poz1 v_client_id 300
Poz1 v_client_nume N2
Poz1 v_nou_client_id 300
Poz1 v_nou_client_nume N3
Poz2 v_client_id 1920
Poz2 v_client_nume N2 N3
```

**3. Creați un bloc anonim care să afișeze propoziția "Invat PL/SQL" pe ecran.**

*Varianta 1 - Afișare folosind variabile de legătură*

```
VARIABLE g_mesaj VARCHAR2(50)
BEGIN
  :g_mesaj := 'Invat PL/SQL';
END;
/
PRINT g_mesaj
```

*Varianta 2 - Afișare folosind procedurile din pachetul standard DBMS\_OUTPUT*

```
BEGIN
  DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Invat PL/SQL');
END;
/
```

**4. Definiți un bloc anonim în care să se afle numele departamentului cu cei mai mulți angajați. Comentați cazul în care există cel puțin două departamente cu număr maxim de angajați.**

```
DECLARE
  v_dep departments.department_name%TYPE;
BEGIN
  SELECT department_name
  INTO   v_dep
  FROM   employees e, departments d
  WHERE  e.department_id=d.department_id
  GROUP BY department_name
  HAVING COUNT(*) = (SELECT MAX(COUNT(*))
                     FROM   employees
                     GROUP BY department_id);
  DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Departamentul ' || v_dep);
END;
/
```

**5. Rezolvați problema anterioară utilizând variabile de legătură. Afișați rezultatul atât din bloc, cât și din exteriorul acestuia.**

```
VARIABLE rezultat VARCHAR2(35)
BEGIN
  SELECT department_name
  INTO   :rezultat
```

```

FROM employees e, departments d
WHERE e.department_id=d.department_id
GROUP BY department_name
HAVING COUNT(*) = (SELECT MAX(COUNT(*))
                    FROM employees
                    GROUP BY department_id);
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Departamentul '|| :rezultat);
END;
/
PRINT rezultat

```

6. Modificați exercițiul anterior astfel încât să obțineți și numărul de angajați din departamentul respectiv.

7. Determinați salariul anual și bonusul pe care îl primește un salariat al cărui cod este dat de la tastatură. Bonusul este determinat astfel: dacă salariul anual este cel puțin 20001, atunci bonusul este 2000; dacă salariul anual este cel puțin 10001 și cel mult 20000, atunci bonusul este 1000, iar dacă salariul anual este cel mult 10000, atunci bonusul este 500. Afișați bonusul obținut. Comentați cazul în care nu există niciun angajat cu codul introdus.

*Obs.* Se folosește **instrucțiunea IF**.

```

IF condiție1 THEN
    secvența_de_comenzi_1
[ELSIF condiție2 THEN
    secvența_de_comenzi_2]
...
[ELSE
    secvența_de_comenzi_n]
END IF;

```

```

SET VERIFY OFF
DECLARE
    v_cod          employees.employee_id%TYPE:=&p_cod;
    v_bonus        NUMBER(8);
    v_salariu_anual NUMBER(8);
BEGIN
    SELECT salary*12 INTO v_salariu_anual
    FROM employees
    WHERE employee_id = v_cod;
    IF v_salariu_anual>=20001
        THEN v_bonus:=2000;
    ELSIF v_salariu_anual BETWEEN 10001 AND 20000
        THEN v_bonus:=1000;
    ELSE v_bonus:=500;
END IF;
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Bonusul este ' || v_bonus);
END;
/
SET VERIFY ON

```

8. Rezolvați problema anterioară folosind instrucțiunea CASE.

```

CASE test_var
    WHEN valoare_1 THEN secvența_de_comenzi_1;
    WHEN valoare_2 THEN secvența_de_comenzi_2;

```

```

...
    WHEN valoare_k THEN secvența_de_comenzi_k;
    [ELSE altă_secvență;]
END CASE;

sau

CASE
    WHEN condiție_1 THEN secvența_de_comenzi_1;
    WHEN condiție_2 THEN secvența_de_comenzi_2,
    ...
    WHEN condiție_k THEN secvența_de_comenzi_k;
    [ELSE alta_secvență;]
END CASE [eticheta];

```

Clauza *ELSE* este opțională.

Dacă aceasta este necesară în implementarea unei probleme, dar practic lipsește, iar *test\_var* nu ia nici una dintre valorile ce apar în clauzele *WHEN*, atunci se declanșează eroarea predefinită *CASE\_NOT\_FOUND (ORA - 6592)*.

```

DECLARE
    v_cod          employees.employee_id%TYPE:=&p_cod;
    v_bonus        NUMBER(8);
    v_salariu_anual NUMBER(8);
BEGIN
    SELECT salary*12 INTO v_salariu_anual
    FROM   employees
    WHERE  employee_id = v_cod;
    CASE WHEN v_salariu_anual>=20001
        THEN v_bonus:=2000;
        WHEN v_salariu_anual BETWEEN 10001 AND 20000
        THEN v_bonus:=1000;
        ELSE v_bonus:=500;
    END CASE;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Bonusul este ' || v_bonus);
END;
/

```

**9.** Scrieți un bloc PL/SQL în care stocați prin variabile de substituție un cod de angajat, un cod de departament și procentul cu care se mărește salariul acestuia. Să se mute salariatul în noul departament și să i se crească salariul în mod corespunzător. Dacă modificarea s-a putut realiza (există în tabelul *emp\_\*\*\** un salariat având codul respectiv) să se afișeze mesajul “Actualizare realizata”, iar în caz contrar mesajul “Nu exista un angajat cu acest cod”. Anulați modificările realizate.

```

DEFINE p_cod_sal= 200
DEFINE p_cod_dept = 80
DEFINE p_procent =20
DECLARE
    v_cod_sal      emp_***.employee_id%TYPE:= &p_cod_sal;
    v_cod_dept     emp_***.department_id%TYPE:= &p_cod_dept;
    v_procent      NUMBER(8):=&p_procent;

```

```

BEGIN
  UPDATE emp_***
    SET department_id = v_cod_dept,
        salary=salary + (salary* v_procent/100)
  WHERE employee_id= v_cod_sal;
  IF SQL%ROWCOUNT =0 THEN
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Nu exista un angajat cu acest cod');
  ELSE DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('Actualizare realizata');
  END IF;
END;
/
ROLLBACK;

```

**10.** Creați tabelul *zile\_\*\*\**(id, data, nume\_zi). Introduceți în tabelul *zile\_\*\*\** informațiile corespunzătoare tuturor zilelor care au rămas din luna curentă.

```

  LOOP
    secvența_de_comenzi
  END LOOP;

```

Comanda se execută cel puțin o dată.

Dacă nu este utilizată comanda *EXIT*, ciclarea ar putea continua la infinit.

```

DECLARE
  contor  NUMBER(6) := 1;
  v_data  DATE;
  maxim   NUMBER(2) := LAST_DAY(SYSDATE)-SYSDATE;
BEGIN
  LOOP
    v_data := sysdate+contor;
    INSERT INTO zile_***
    VALUES (contor,v_data,to_char(v_data,'Day'));
    contor := contor + 1;
    EXIT WHEN contor > maxim;
  END LOOP;
END;
/

```

**11.** Rezolvați cerința anterioară folosind instrucțiunea *WHILE*.

```

  WHILE condiție LOOP
    secvența_de_comenzi
  END LOOP;

```

Dacă condiția este evaluată ca fiind *FALSE* sau *NULL*, atunci secvența de comenzi nu este executată și controlul trece la instrucțiunea după *END LOOP*.

```

DECLARE
  contor  NUMBER(6) := 1;
  v_data  DATE;
  maxim   NUMBER(2) := LAST_DAY(SYSDATE)-SYSDATE;

```

```

BEGIN
  WHILE contor <= maxim LOOP
    v_data := sysdate+contor;
    INSERT INTO zile_***
    VALUES (contor,v_data,to_char(v_data,'Day'));
    contor := contor + 1;
  END LOOP;
END;
/

```

## 12. Rezolvați cerința anterioară folosind instrucțiunea FOR.

```

FOR contor_ciclu IN [REVERSE] lim_inf..lim_sup LOOP
  secvența_de_comenzi;
END LOOP;

```

Variabila *contor\_ciclu* nu trebuie declarată, ea fiind implicit de tip *BINARY\_INTEGER*.

Aceasta este neidentificată în afara ciclului.

Pasul are implicit valoarea 1 și nu poate fi modificat.

Limitele domeniului pot fi variabile sau expresii, dar care pot fi convertite la întreg.

```

DECLARE
  v_data DATE;
  maxim NUMBER(2) := LAST_DAY(SYSDATE)-SYSDATE;
BEGIN
  FOR contor IN 1..maxim LOOP
    v_data := sysdate+contor;
    INSERT INTO zile_***
    VALUES (contor,v_data,to_char(v_data,'Day'));
  END LOOP;
END;
/

```

**13.** Să se declare și să se inițializeze cu 1 variabila *i* de tip *POZITIVE* și cu 10 constanta *max\_loop* de tip *POZITIVE*. Să se implementeze un ciclu *LOOP* care incrementează pe *i* până când acesta ajunge la o valoare > *max\_loop*, moment în care ciclul *LOOP* este părăsit și se sare la instrucțiunea *i:=1*.

*Obs.* Se utilizează **instrucțiunile GOTO/EXIT**.

Instrucțiunea *EXIT* permite ieșirea dintr-un ciclu. Controlul trece fie la prima instrucțiune situată după *END LOOP*-ul corespunzător, fie la instrucțiunea având eticheta *nume\_eticheta*.

```
EXIT [nume_eticheta] [WHEN condiție];
```

Numele etichetelor urmează aceleași reguli ca cele definite pentru identificatori. Eticheta se plasează înaintea comenzii, fie pe aceeași linie, fie pe o linie separată. Etichetele se definesc prin intercalare între “<<” și “>>”.

```
GOTO nume_eticheta;
```

Nu este permis saltul:

- în interiorul unui bloc (subbloc);
- în interiorul unei comenzi *IF*, *CASE* sau *LOOP*;



- de la o clauză a comenzii *CASE*, la altă clauză aceleași comenzi;
- de la tratarea unei excepții, în blocul curent;
- în exteriorul unui subprogram.

### *Varianta 1*

```
DECLARE
    i          POSITIVE:=1;
    max_loop CONSTANT POSITIVE:=10;
BEGIN
LOOP
    i:=i+1;
    IF i>max_loop THEN
        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('in loop i=' || i);
        GOTO urmator;
    END IF;
END LOOP;
<<urmator>>
i:=1;
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('dupa loop i=' || i);
END;
/
```

### *Varianta 2*

```
DECLARE
    i          POSITIVE:=1;
    max_loop CONSTANT POSITIVE:=10;
BEGIN
    i:=1;
    LOOP
        i:=i+1;
        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('in loop i=' || i);
        EXIT WHEN i>max_loop;
    END LOOP;
    i:=1;
    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('dupa loop i=' || i);
END;
/
```

## **Exerciții**

1. Se dă următorul bloc:

```
DECLARE
    numar number(3):=100;
mesaj1 varchar2(255):='text 1';
    mesaj2 varchar2(255):='text 2';
BEGIN
    DECLARE
        numar number(3):=1;
        mesaj1 varchar2(255):='text 2';
        mesaj2 varchar2(255):='text 3';
```

```

BEGIN
    numar:=numar+1;
    mesaj2:=mesaj2||' adaugat in sub-bloc';
END;
numar:=numar+1;
mesaj1:=mesaj1||' adaugat un blocul principal';
mesaj2:=mesaj2||' adaugat in blocul principal';
END;

```

- a) Valoarea variabilei *numar* în subbloc este:
- b) Valoarea variabilei *mesaj1* în subbloc este:
- c) Valoarea variabilei *mesaj2* în subbloc este:
- d) Valoarea variabilei *numar* în bloc este:
- e) Valoarea variabilei *mesaj1* în bloc este:
- f) Valoarea variabilei *mesaj2* în bloc este:

Verificați răspunsul.

2. Se dă următorul enunț: Pentru fiecare zi a lunii octombrie (se vor lua în considerare și zilele din lună în care nu au fost realizate împrumuturi) obțineți numărul de împrumuturi efectuate.

a. Încercați să rezolvați problema în SQL fără a folosi structuri ajutătoare.

b. Definiți tabelul *octombrie\_\*\*\** (id, data). Folosind PLSQL populați cu date acest tabel. Rezolvați în SQL problema dată.

3. Definiți un bloc anonim în care să se determine numărul de filme (titluri) împrumutate de un membru al cărui nume este introdus de la tastatură. Tratați următoarele două situații: nu există nici un membru cu nume dat; există mai mulți membrii cu același nume.

4. Modificați problema anterioară astfel încât să afișați și următorul text:

- Categoria 1 (a împrumutat mai mult de 75% din titlurile existente)
- Categoria 2 (a împrumutat mai mult de 50% din titlurile existente)
- Categoria 3 (a împrumutat mai mult de 25% din titlurile existente)
- Categoria 4 (altfel)

5. Creați tabelul *member\_\*\*\** (o copie a tabelului *member*). Adăugați în acest tabel coloana *discount*, care va reprezenta procentul de reducere aplicat pentru membrii, în funcție de categoria din care fac parte aceștia:

- 10% pentru membrii din Categoria 1
- 5% pentru membrii din Categoria 1
- 3% pentru membrii din Categoria 1
- nimic

Actualizați coloana *discount* pentru un membru al cărui cod este dat de la tastatură. Afișați un mesaj din care să reiasă dacă actualizarea s-a produs sau nu.