

Contenido(s)

PL/SQL

Bloques anónimos

Cursores

Desarrolla los siguientes ejercicios en la base de datos AZAR (SORTEO, APUESTA, AGENCIA), conexión JUEGOS.

1. Implementar un bloque anónimo que, para cada uno de los sorteos vencidos informe: tipo de juego, número de sorteo, fecha del sorteo y la fecha de vencimiento. Además, deberá informar, el porcentaje de apuestas ganadoras y no ganadoras, y qué porcentaje del monto del pozo del sorteo ha sido cobrado.

2. Implementar un bloque anónimo que, para un juego sorteado un día antes de la fecha en curso, actualice las apuestas respectivas bajo las siguientes condiciones:

Si el código de la apuesta termina en número impar, considerarla ganadora y cobrada tres días después de efectuado el sorteo; pero, si termina en número par, considerarla no ganadora.

Tener presente que cuando una apuesta resulta ganadora podría corresponder una comisión a la agencia. Implementar un bloque anónimo que, para cada agencia de una determinada región, muestre el código y nombre de la agencia. Además, para cada una de ellas y para un determinado mes del año en curso, deberá comprobar que el monto total por comisiones es consistente con los montos de las apuestas ganadoras.

