

CIF6356_1 - SISTEMAS DE BASES DE DATOS

Contenido(s)

PL/SQL

Bloques anónimos

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

Esta base de datos fue trabajada en el Control 2.

1. Implementar un bloque anónimo que permita ingresar un sorteo válido.

El código del tipo de juego debe ser ingresado por el usuario. Si ya existe un sorteo para ese código, en el bloque se deberá generar el valor del número de sorteo, manteniendo la secuencia; en caso contrario deberá iniciar en uno.

La fecha de realización del sorteo deberá ser en 7 días más, respecto a la fecha en que se registra dicho sorteo. Un sorteo vence a los 60 días de haberse efectuado.

El pozo lo ingresa el usuario.

Tener presente las restricciones de integridad al momento de ingresar o generar los datos.

Aplicar excepciones, si corresponde

2. Implementar un bloque anónimo que permita ingresar una apuesta para el último sorteo ingresado de un tipo de juego en particular.

Analizar situaciones posibles

Tener presente las restricciones de integridad

Aplicar excepciones, si corresponde

3. Implementar un bloque anónimo que, para una agencia en particular, muestre el total de apuestas ganadoras que le aportaron comisión, así como el monto total respectivo, para un mes del año en curso.

Validar lo que corresponda

Aplicar excepciones, si corresponde

