

## ATIVIDADES DE LABORATÓRIO DE BANCO DE DADOS 1 - STORED PROCEDURES

### PRIMEIRO EXERCÍCIO:

#### CONTAS - BILLS

Considere o seguinte esquema para administrar as contas de celular:

**usuario** (ou customer) (cpf, nome, sobrenome, num\_celular, plano);

**plano** (ou mobileplan) (cod, taxa\_conexao, preco\_segundo)

**ligacoes** (ou phonecall) (cod\_ligacao, data, tempo\_ligacao, segundos)

**conta** (ou bill) (cod\_conta, cod\_ligacao, cpf, mes, ano, valor)

- 1) Escreva um trigger que depois de cada ligação nova, crie uma nova conta referente aquela ligação.
- 2) Assumimos que as contas atualizadas estão sempre já presente no banco de dados. Para fazer isso, podemos criar outro gatilho que crie uma fatura com um valor de 0 para cada cliente registrado no início de cada mês (suponha que temos o evento END\_MONTH).
- 3) Escreva um gatilho que, no final de cada mês, desconte das faturas em 5 centavos por chamada para usuários diretos da empresa (ou seja, para números de usuários cadastrados na tabela CLIENTE) se o valor total mensal a fatura for superior a R\$100,00.

#### VOLEIBOL - VOLLEYBALL

Faça essas tabelas:

**jogador** (id\_jogador, nome, time, altura, aniversario, partidas\_jogadas)

**time** (time, técnico, jogos\_ganhos)

**partida** (id\_partida, data, time1, time2, sets\_ganhos\_time1, sets\_ganhos\_time2, juiz)

**partida\_jogador** (id\_jogadas, id\_partida, id\_jogador, funcao, pontuação)

- 1) Construa um gatilho que mantenha o valor de Jogos\_Ganhos após inserções em GAME tendo em conta que Jogos\_Ganhos é relativo a todo o história da equipe, não só para o torneio atual, e que um equipe ganha um jogo quando ele ganha 3 sets.
- 2) Construa um trigger que mantenha partidas\_jogadas atualizada após inserir na tabela partida\_jogador.