

GESTIÓN DE BASES DE DATOS

PRIMERA PRÁCTICA OBLIGATORIA DE PL/SQL

Crea las siguientes tablas e introduce registros de prueba:

EQUIPOS		
<u>CodEquipo</u>	VARCHAR2, tamaño 4	Clave Primaria
Nombre	VARCHAR2, tamaño 30	No Nulo
Localidad	VARCHAR2, tamaño 15	

PARTIDOS		
<u>CodPartido</u>	VARCHAR2, tamaño 4	Clave Primaria
CodEquipoLocal	VARCHAR2, tamaño 4	Clave Ajena
CodEquipoVisitante	VARCHAR2, tamaño 4	Clave Ajena
Fecha	FECHA	No puede ser de Julio o Agosto
Jornada	VARCHAR2, tamaño 20	
Gol_Local	NUMBER(2)	
Gol_Visitante	NUMBER(2)	

- 1.- Crea una función **DevolverNombreEquipo** que reciba un código de equipo y devuelva el nombre del mismo. Si el equipo no existe devuelve la cadena “Error en código”.
- 2.- Crea una función **DevolverGolesEquipo** que reciba el código de un equipo y devuelva el total de goles a favor y total de goles en contra. Contempla las excepciones oportunas.
3. Crea un procedimiento **DevolverResultadosEquipo** que reciba el código de un equipo y devuelva el número de partidos que ha ganado, el número de partidos que ha perdido y el número de partidos que ha empatado. Contempla las excepciones oportunas.
- 4.- Crea la tabla “Clasificación_liga” con la siguiente estructura:

CLASIFICACIÓN_LIGA		
<u>CodEquipo</u>	VARCHAR2, tamaño 4	Clave Primaria
PJ	NUMBER(2)	Partidos Jugados
PG	NUMBER(2)	Partidos ganados
PE	NUMBER(2)	Partidos empatados
PP	NUMBER(2)	Partidos perdidos
GF	NUMBER(2)	Goles a favor
GC	NUMBER(2)	Goles en contra
Puntos	NUMBER(3)	Puntos

Realiza un procedimiento **ActualizarClasificacion** que haga lo siguiente:

- Borra todos los registros de la tabla “Clasificación_liga”.
- A partir de la tabla partidos, rellena la tabla “Clasificación_liga”, la información la obtiene sólo de los partidos de “liga”, para calcular los puntos debes considerar 3 puntos las victorias y 1 punto los empates.
- Para terminar muestra la clasificación de los equipos, ordenados por puntos, y mostrando el nombre del equipo, en vez del código, todos los datos anteriores.

Nota: Utiliza las funciones y procedimientos que has realizado en los ejercicios anteriores.

5.- Crear un procedimiento **MostrarQuinielaJornada** que reciba una jornada y muestre la quiniela de dicha jornada de la liga según los partidos jugados. El resultado debe ser de la siguiente manera:

Nombre equipo1 – Nombre equipo2 (1, X o 2)

El 1 será cuando el equipo1 (Local) haya ganado, la X cuando sea un empate y un 2 cuando el equipo 2 (visitante) haya ganado.

Se deben tratar las siguientes excepciones:

- a) Tabla Equipos vacía
- b) Tabla Partidos vacía.
- c) No hay partidos de esa jornada.

Puedes crear los procedimientos o funciones que creas oportunos, o usar algunos de los que ya has realizado.