

001 / Informatika

PITANJA

1. Zadaci SUBP.
2. Primarni ključ i Strani ključevi. Definicije i primeri.
3. Aktivne baze podataka.
4. Transakcije - ACID. Nivoi izolacije.
5. Distribuirane baze – fragmentacija i alokacija. CAP teorema

ZADACI

Model KENGUR

skola(sifraSkole, naziv, mesto)
takmicar(školska godina,sifra,ime,prezime,nastavnik,sifraSkole)
rezultati(školska godina,sifraTakmicara,razred,kategorija,poeni)

6. SQL komandom dobiti za procenat takmičara po kategorijama za svaku školsku godinu pojedinačno.
7. SQL komandom pronaći nastavnika (ako postoji) koji je svake godine doveo najviše đaka na takmičenje.
8. Kreirati tabelu **NAGRADE(sifraTakmicara, nagrada)** i popuniti je podacima nakon automatske raspodele nagrada. Nagrade se dodeljuju prema sledećim pravilima:
 - a. Nagrade se dodeljuju za svaki razred i kategoriju pojedinačno.
 - b. I nagradu dobija 0.5% najboljeplasiranih, II nagradu 1% drugoplasiranih, III nagradu 1.5%
Pr: Od 115 takmičara 1 dobija I nagradu, 2 II nagradu, 2 II nagradu

001 / Informatika

PITANJA

1. Zadaci SUBP.
2. Primarni ključ i Strani ključevi. Definicije i primeri.
3. Aktivne baze podataka.
4. Transakcije - ACID. Nivoi izolacije.
5. Distribuirane baze – fragmentacija i alokacija. CAP teorema

ZADACI

Model KENGUR

skola(sifraSkole, naziv, mesto)
takmicar(sifra,ime,prezime,nastavnik,sifraSkole)
rezultati(sifraTakmicara,razred,kategorija,poeni)

6. SQL komandom dobiti za procenat takmičara po kategorijama za svaku školsku godinu pojedinačno.
7. SQL komandom pronaći nastavnika (ako postoji) koji je svake godine doveo najviše đaka na takmičenje.
9. Kreirati tabelu **NAGRADE(sifraTakmicara, nagrada)** i popuniti je podacima nakon automatske raspodele nagrada. Nagrade se dodeljuju prema sledećim pravilima:
 - a. Nagrade se dodeljuju za svaki razred i kategoriju pojedinačno.
 - b. I nagradu dobija 0.5% najboljeplasiranih, II nagradu 1% drugoplasiranih, III nagradu 1.5%
Pr: Od 115 takmičara 1 dobija I nagradu, 2 II nagradu, 2 II nagradu