

Actividad: Modulo 1: Consultas SQL

Objetivo: Con la siguiente ejercitación se espera que el alumno plasme los conocimientos adquiridos en el módulo 2, pueda construir bloques anónimos que utilicen estructuras de control para llevar a cabo tareas de calculo simples ya sea utilizando valores pre definidos o interactuando con el usuario.

Tareas a realizar:

1.- Determinar si estas declaraciones son correctas. (se puede crear bloques anónimos con la parte ejecutable con null;)

```
V_var          number(8,3);
V_a, V-b       number;
V_fec_ingreso  Date := sysdate +2;
V_nombre       varchar2(30) not null;
V_logico       boolean default 'TRUE';
```

2.- Crear un bloque anónimo para desplegar los siguientes mensajes:

'Hola , soy ' username

'Hoy es: ' dd – Mon – yyyy'. (mostrar la fecha del día)

3.- Crear un bloque anónimo en el cual se le pida al usuario que ingrese un numero por consola. A continuación construir un ciclo que itere desde 1 hasta el numero ingresado por el usuario, imprimiendo por pantalla el numero por el que va.

4.- Modificar el ejercicio 3 incluyendo dentro del ciclo un punto de control donde se verifique si el numero que se esta por imprimir es mayor a 12, en cuyo caso imprimir un cartel por consola que diga 'El numero es mayor a 12', de lo contrario sumarle al numero el doble de si mismo menos 3 e imprimir el resultado

5.- Crear un bloque anónimo para desplegar los primeros n números múltiplos de 3. El valor de n debe ingresarse por pantalla usando una variable de sustitución del SqlDeveloper. Si n >10 desplegar un mensaje de advertencia y terminar el bloque.

6.- Crear un bloque anónimo donde se le solicite al usuario que ingrese una letra (de entre la A y la E). A continuación construir la estructura de control que permita según la letra que el usuario haya ingresado, indicarle con un mensaje que debe ingresar el nombre de un animal que empiece con dicha letra. Imprimir el nombre del animal por consola.

7.- Crear un bloque anónimo que haga lo siguiente: Se le solicitara al inicio al usuario que ingrese un 1 o un 0. Luego se creara un ciclo donde al final del mismo se le solicitara al usuario que ingrese nuevamente un valor (que puede ser 1 o 0), el ciclo deberá seguir iterando mientras el usuario siga ingresando un 1. Dentro del ciclo, el programa debe ir contando la cantidad de iteraciones que realizo. Una vez que el usuario decida salir del ciclo ingresando un 0, se deberá imprimir por pantalla un mensaje que diga 'Programa finalizado'

8.- Modificar el ejercicio 7 de modo que el ciclo finalice o bien cuando el usuario ingrese un 0, o luego de realizadas 10 iteraciones. Una vez fuera del ciclo, el programa deberá imprimir un cartel que indique 'Programa finalizado por alcanzar máximo de iteraciones' o 'Programa finalizado por el usuario', según corresponda.

9.- Crear un bloque anónimo que solicite al usuario que ingrese dos valores y se almacenen en dos variables diferentes. A continuación restar al primer valor el segundo, e imprimir un cartel que indique si el resultado de la resta es un numero negativo, un numero positivo, o si dio 0.

10.- Solicitar al usuario que ingrese un apellido de un empleado (la variable donde se debe ingresar el valor debe tener un tipo de dato consistente con el del campo last_name de la tabla de empleados). Mostrar el apellido ingresado por pantalla 3 veces, salvo que el mismo sea "Perez", en cuyo caso mostrarlo solo una vez.

11.- Crear un bloque anónimo donde una de las variables a declarar es aquella que va a almacenar un nombre, por defecto el nombre es 'Pedro'. Solicitar al usuario que ingrese una edad y un sueldo bruto. Si la edad es menor a 18 solicitarle al usuario que ingrese un nombre y cargarlo en la variable antes definida para almacenar nombres.

Calcular la jubilación sobre el sueldo bruto ingresado (suponer que es del 17%), y restársela al sueldo obteniendo el sueldo neto.

Imprimir por pantalla el nombre, la edad y el sueldo neto del empleado.

- El porcentaje calculado para la jubilación puede estar en una variable de tipo constante