Considere el siguiente esquema relacional:

- PROVEEDOR (codpro, nompro, status, ciudad)
- PIEZA (codpie, nompie, color, peso, ciudad)
- PROYECTO (codpj, nompj, ciudad)
- VENTAS (codpro, codpie, codpj, cantidad)
 - o codpro apunta a PROVEEDOR
 - o codpie apunta a PIEZA
 - o codpj apunta a PROYECTO
- 1) Encontrar todas las parejas de ciudades tales que la primera sea la de un proveedor y la segunda la de un proyecto entre los cuales haya algún suministro.
- 2) Encontrar los códigos de las piezas suministradas a algún proyecto por un proveedor que se encuentre en la misma ciudad que el proyecto.
- 3) Encontrar los códigos de los proyectos que tienen al menos un proveedor que no se encuentre en su misma ciudad.
- 4) Mostrar todas las ciudades de donde proceden piezas y las ciudades donde hay proyectos.
- 5) Mostrar todas las ciudades de los proveedores en las que no se fabriquen piezas.
- 6) Mostrar todas las ciudades de los proveedores en las que además se fabriquen piezas.
- 7) Encontrar los códigos de los proyectos que usan una pieza que vende S1.
- 8) Encontrar la cantidad más pequeña enviada en algún suministro.
- 9) Encontrar los códigos de los proyectos que no utilizan una pieza roja suministrada por un proveedor de Londres.
- 10) Encontrar los códigos de los proyectos que tienen como único proveedor a S1.
- 11) Encontrar los códigos de las piezas que se suministran a todos los proyectos de París.
- 12) Encontrar los códigos de los proveedores que venden la misma pieza a todos los proyectos.
- 13) Encontrar los códigos de los proyectos a los que el proveedor S1 suministra todas las piezas existentes.
- 14) Mostrar los códigos de los proveedores que suministran todas las piezas a todos los proyectos.
- 15) Pieza con más peso entre las que pesan menos de 100.
- 16) Entre los proyectos de Jaén, mostrar el que ha suministrado la pieza de mayor peso (puede haber más de uno).
- 17) Proyectos para los que la lista de piezas que han suministrado tiene al menos dos piezas distintas.
- 18) Proyectos para los que la lista de piezas que han suministrado tiene exactamente dos piezas distintas.
- 19) Proveedores que han hecho una o dos ventas (y no más).
- 20) Proveedores en los que todos sus suministros son de una pieza roja o de una pieza de Granada.

(VENTAS XI PROYECTO) Madpro PROVEEDOR) Reunir solo por codpro (proveedor. codpro = ventos. codpro) proyecto . ciudad (para que no tome tombién los ciudades comunes, solo el codpro) La reunion toma los campos que se llamas igral, en este casa ciudadino solo las claves, 41 P : 6~ H((PROVEEDOR & PROYECTO) XI VENTAS) proveedor crudad. proyecto. ciudad 2) H WENTAS XI PROVEFTOR) XI PROVECTO) > No es necesario proveedor ciudad = proyecto.ciudad pues la reunión ya vo hace. 3) IT COOPS Proyects. ciudad + Coopro (VENTAS XI PROYECTO) IX PROVEEDOR)) Proveedor ciudad 4) Maidad PTEZA) U Maidad PROYECTO) 5) Mciudad (PROVEEDOR) - Mciudad PIEZA) () T (PROVEEDOR) () T CIUDAL PIEZA) 7) Madri (odpro ="S1" A= Theodpie (Ocodpro="SI") Mcodpy (AM VENTAS) 8) P(VENTAS) = VENT A= Mantidad NENTAS WIVENT)
Ventas. contidad > vent. contidad Toontidad (VENTAS) - A

```
9) H (PROYECTO) - H COOPIS (CIUDA) = (PROVEEDOR) M (COOLON = VOSO (COOLON = VOSO))
10) M codpi (Ocodpro=S1) - M codpi (Ocodpro +S1)
           No hace falto pues se eliminar en la resta igualmente
11) IT codpie, (VENTAS) ./. IT codpie (PROYECTO))
 B= 11 codpie, codpro, codpie

( PROYECTOS ) -> foregos endpie - codpro
que están en todos los
promentas
     17 codpro
   13) Hadpo, (Ocodpro=SA)
          000pie
   (VENTAS) 1. H (PTEZAS) ) 1. H codpie

(VENTAS) 1. H codpie
          codpie
       UI PIEN:
       (VENTAS) 1. Hadpie (PROVECTO X PIEZA)
                       COGPS
      COOPS
                                          todos las pitzas
      codpie
                                          de todos los proyectos
```

```
A = OPESOLADO
  BOA
  H<sub>codpte</sub> (A) - H<sub>A</sub> codpte A, peso & B, peso
16)
  A= ociodad= Joen
  B= Modpi ((VENTAS MA) Modpie
           peso
   B= C
    Todps (B) - Todps (B MC)
B. codpie
B. codpie
      Al hacer todos las combinaciones, un proyecto se
    purde ellminar a sí mismo, pero ser burho por tener
    la pieza de mayor peso.
  17)
   A=VENTAS
                        MA. COOPS (A XIB)
A. COOPS = B. COOPS
   B = A
                                           A codpie + B coopie
  18)
   A=VENTAS
            75
C=B
   B = A
    V = \prod_{A \in COOPS} (A \bowtie B)
A \cdot COOPS = B \cdot COOPS
A \cdot COOPS \neq B \cdot COOPS
                                          U = MA. codps (On. codps = B. codps
                                                                     B. codpi = C. codpi
     V-V
                                                                       A. codpie & B. codpie
       1/
                                                                      A. codpie & C- codpie
     A los que tienen al menos 2, les quito los que tienen
                                                                      B. codpie + C. codpie
   al menos 3, por 10 que quodan los que tienen exoctamente?.
```

19)

A-VENTAS B= A C=B

D=
$$\Pi_{codpro}$$
 (O- $(A \times B \times C)$)

A. $codpro = B. codpro \wedge A. codpro = C. codpro \wedge A. codpro = C. codpro \wedge A. codpro = C. codpro & B. codpro & A. codpro & B. codpro & A. codpro & B. codpro & A. codpro & C. codpro & A. codpro & C. codpro & A. codpro & C. codpro$