Mục LỤC

[I. Store Procedure 10](#_Toc91583963)

[1. In ra dòng chữ “Xin Chao” 10](#_Toc91583964)

[2. In ra dòng chữ “ Xin chào” + @ten với @ten là tham số đầu vào là tên của bạn. Cho thực thi và in giá trị cảu các tham số này để kiểm tra 10](#_Toc91583965)

[3. Nhập vào 2 số @s1,@s2. In ra câu “Tổng là : @tg’ với @tg = @s1+@s2 11](#_Toc91583966)

[4. Nhập vào 2 số @s1,@s2. Xuất min và max của chúng rat ham số @max Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra. 11](#_Toc91583967)

[5. Nhập vào số nguyên @n. In ra các số từ 1 đến @n. 12](#_Toc91583968)

[6. Nhập vào số nguyên @n. In ra tổng các số chẵn từ 1 đến @n 13](#_Toc91583969)

[7. Viết store procedure tương ứng với các cầu ở phần View. Sau đó cho thể hiện kết quả 13](#_Toc91583970)

[7.0. Cho biết mã số, họ tên, ngày sinh, địa chỉ và vị trí của các cầu thủ thuộc đội bón g “SHB Đà Nẵng” có quốc tịch “Bra-xin” 13](#_Toc91583971)

[7.1. Cho biết kết quả (MATRAN, NGAYTD, TENSAN, TENCLB1, TENCLB2, KETQUA) các trận đấu vòng 3 của mùa bóng năm 2009. 14](#_Toc91583972)

[7.2. Cho biết mã huấn luyện viên, họ tên, ngày sinh, địa chỉ, vai trò và tên CLB đang làm việc của các huấn luyện viên có quốc tịch “Việt Nam” 14](#_Toc91583973)

[7.3. Cho biết mã câu lạc bộ, tên câu lạc bộ, tên sân vận động, địa chỉ và số lượng cầu thủ nước ngoài (có quốc tịch khác “Việt Nam”) tương ứng của các câu lạc bộ nhiều hơn 2 cầu thủ nước ngoài 14](#_Toc91583974)

[7.4. Cho biết tên tỉnh, số lượng câu thủ đang thi đấu ở vị trí tiền đạo trong các câu lạc bộ thuộc địa bàn tỉnh đó quản lý 15](#_Toc91583975)

[8. Ứng với mỗi bảng trong CSDL QLBongDa, bạn hãy viết 4 stored Procedure ứng với 4 công việc Insert/Update/Delete/Select. Trong đó Stored procedure update và delete lấy khóa chính làm tham số 15](#_Toc91583976)

[8.1. Bảng Cầu Thủ 15](#_Toc91583977)

[8.2. Bảng Câu Lạc Bộ 17](#_Toc91583978)

[8.3. Bảng Huấn Luyện Viên 19](#_Toc91583979)

[II. Trigger 20](#_Toc91583980)

[1. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra vị trí trên sân của cầu thủ chỉ thuộc một trong các vị trí sau: Thủ môn, Tiền đạo, Tiền vệ, Trung vệ, Hậu vệ. 20](#_Toc91583981)

[1.1. Hợp lệ 20](#_Toc91583982)

[1.2. Không hợp lệ 21](#_Toc91583983)

[1.3. Bảng Cầu Thủ 21](#_Toc91583984)

[2. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số áo của cầu thủ thuộc cùng một câu lạc bộ phải khác nhau 21](#_Toc91583985)

[2.1. Hợp lệ 21](#_Toc91583986)

[2.2. Không hợp lệ 22](#_Toc91583987)

[2.3 Bảng Cầu Thủ 22](#_Toc91583988)

[3. Khi thêm thông tin cầu thủ thì in ra câu thông báo bằng Tiếng Việt ‘Đã thêm cầu thủ mới’ 22](#_Toc91583989)

[3.1. Thực thi 22](#_Toc91583990)

[3.2. Bảng Cầu Thủ 23](#_Toc91583991)

[4. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số lượng cầu thủ nước ngoài ở mỗi câu lạc bộ chỉ được phép đăng ký tối đa 8 cầu thủ 23](#_Toc91583992)

[4.1. Thực thi 23](#_Toc91583993)

[4.2. Bảng Cầu Thủ 23](#_Toc91583994)

[5. Khi thêm tên quốc gia, kiểm tra tên quốc gia không được trùng với tên quốc gia đã có 24](#_Toc91583995)

[5.1. Hợp lệ 24](#_Toc91583996)

[5.2. Không hợp lệ 24](#_Toc91583997)

[5.3. Bảng Quốc Gia 25](#_Toc91583998)

[6. Khi thêm tên tỉnh thành, kiểm tra tên tỉnh thành không được trùng với tên tỉnh thành đã có 25](#_Toc91583999)

[6.1. Hợp lệ 25](#_Toc91584000)

[6.3. Bảng Tỉnh 26](#_Toc91584001)

[7. Không cho sửa kết quả của các trận đấu đã diễn ra 27](#_Toc91584002)

# I. Store Procedure

## 1. In ra dòng chữ “Xin Chao”

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 2. In ra dòng chữ “ Xin chào” + @ten với @ten là tham số đầu vào là tên của bạn. Cho thực thi và in giá trị cảu các tham số này để kiểm tra

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 3. Nhập vào 2 số @s1,@s2. In ra câu “Tổng là : @tg’ với @tg = @s1+@s2

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 4. Nhập vào 2 số @s1,@s2. Xuất min và max của chúng rat ham số @max Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra.

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 5. Nhập vào số nguyên @n. In ra các số từ 1 đến @n.

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 6. Nhập vào số nguyên @n. In ra tổng các số chẵn từ 1 đến @n

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 7. Viết store procedure tương ứng với các cầu ở phần View. Sau đó cho thể hiện kết quả

### 7.0. Cho biết mã số, họ tên, ngày sinh, địa chỉ và vị trí của các cầu thủ thuộc đội bón g “SHB Đà Nẵng” có quốc tịch “Bra-xin”

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 7.1. Cho biết kết quả (MATRAN, NGAYTD, TENSAN, TENCLB1, TENCLB2, KETQUA) các trận đấu vòng 3 của mùa bóng năm 2009.

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 7.2. Cho biết mã huấn luyện viên, họ tên, ngày sinh, địa chỉ, vai trò và tên CLB đang làm việc của các huấn luyện viên có quốc tịch “Việt Nam”

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 7.3. Cho biết mã câu lạc bộ, tên câu lạc bộ, tên sân vận động, địa chỉ và số lượng cầu thủ nước ngoài (có quốc tịch khác “Việt Nam”) tương ứng của các câu lạc bộ nhiều hơn 2 cầu thủ nước ngoài

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 7.4. Cho biết tên tỉnh, số lượng câu thủ đang thi đấu ở vị trí tiền đạo trong các câu lạc bộ thuộc địa bàn tỉnh đó quản lý

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## 8. Ứng với mỗi bảng trong CSDL QLBongDa, bạn hãy viết 4 stored Procedure ứng với 4 công việc Insert/Update/Delete/Select. Trong đó Stored procedure update và delete lấy khóa chính làm tham số

### 8.1. Bảng Cầu Thủ

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 8.2. Bảng Câu Lạc Bộ

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 8.3. Bảng Huấn Luyện Viên

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

# II. Trigger

## Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra vị trí trên sân của cầu thủ chỉ thuộc một trong các vị trí sau: Thủ môn, Tiền đạo, Tiền vệ, Trung vệ, Hậu vệ.

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 1.1. Hợp lệ

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 1.2. Không hợp lệ

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 1.3. Bảng Cầu Thủ

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

## Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số áo của cầu thủ thuộc cùng một câu lạc bộ phải khác nhau

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 2.1. Hợp lệ

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

### 2.2. Không hợp lệ

Graphical user interface, text, application, email

Description automatically generated

### 2.3 Bảng Cầu Thủ

A screenshot of a computer

Description automatically generated with medium confidence

## Khi thêm thông tin cầu thủ thì in ra câu thông báo bằng Tiếng Việt ‘Đã thêm cầu thủ mới’

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 3.1. Thực thi

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 3.2. Bảng Cầu Thủ

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

## Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số lượng cầu thủ nước ngoài ở mỗi câu lạc bộ chỉ được phép đăng ký tối đa 8 cầu thủ

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 4.1. Thực thi

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 4.2. Bảng Cầu Thủ

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

## Khi thêm tên quốc gia, kiểm tra tên quốc gia không được trùng với tên quốc gia đã có

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 5.1. thực thi

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 5.2. Bảng Quốc Gia

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

## Khi thêm tên tỉnh thành, kiểm tra tên tỉnh thành không được trùng với tên tỉnh thành đã có

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 6.1. Hợp lệ

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

6.2. Không hợp lệ  
Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

### 6.3. Bảng Tỉnh

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

## 7. Không cho sửa kết quả của các trận đấu đã diễn ra

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động

Ảnh có chứa văn bản

Mô tả được tạo tự động