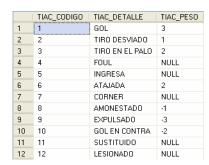
<u>Nota:</u> Tener en cuenta que, para la resolución de ciertos ejercicios, deberán utilizar la tabla "ACCIONES", la cual tiene el siguiente contenido



Ejercitación TRANSAC / PL SQL

- Crear una función que, a partir de un código de partido, devuelva cuánto duró el entretiempo sabiendo que los dos tiempos duran 20 minutos exactos y el tiempo adicional solo se agrega en el 2do tiempo.
- 2. Crear una función que, a partir de un número de DNI,un código de lesion y el partido en que se lesionó devuelva el **número de fecha del torneo** en que el jugador ya estaría habilitado para jugar nuevamente. Si la fecha es mayor a la última del torneo, devolver -1, si el jugador no ha sufrido lesion devolver 0.
- Hacer una funcion FUNC_HABILITADO que reciba una fecha, un código de torneo y un dni de un jugador y devuelva si éste está habilitado para jugar o no en la fecha pasada por parámetro.

Para que un jugador esté habilitado deberá:

- a. Estar recuperado de lesion (si la tuviese)
- b. Haber cumplido sanciones (si la tuviese)
- c. Pertenecer a un equipo que juegue ése torneo.
- 4. Realizar un control que no permita dar de alta mas de un torneo por división
- 5. Realizar un control en la tabla EQUIPO_JUGADOR que no permita dar de alta en un equipo a un jugador que ya pertenezca a otro equipo de la misma división.
- Actualizar la tabla SANCION de acuerdo a lo que ocurra en el momento en que se modifica un registro en la tabla JUGADOR_PARTIDO.
- 7. Actualizar la tabla JUGADOR_PARTIDO de acuerdo a lo que ocurra en el momento que se inserta un registro en la tabla DETALLE_PARTIDO.
- 8. Crear un stored procedure que **complete** el campo ARBI_REPUTACION en base a los partidos dirigidos. Deberá llenarse con precisión DECIMAL(3,2).
- 9. Crear un stored procedure que **actualice la posición favorita del jugador**, si ha jugado más veces en otra posición.
- 10. Crear un stored procedure que **llene** la tabla JUGADOR_PARTIDO. La calificación debe ser como máximo 10 y como mínimo 0. Tener en cuenta la tabla ACCIONES.