

UT06 – PL-SQL

Realiza los siguientes ejercicios en PL-SQL, para ellos créalos en SQLDeveloper, cuando los tengas creados guárdalos en este documento en los recuadros marcados o en un archivo.sql con la nomenclatura UT06-001, UT06-002,...

Cuando los tengas todos resueltos envíalos en un archivo .zip con el nombre:

- DAM-UT06-Apellidos-nombre.zip
- DAM-UT06-Garcia_Garcia-Carlos.zip
- DAW-UT06-Apellidos, nombre.zip
- DAW-UT06-Garcia_Garcia-Carlos.zip

1. Mostrar 'Hola mundo' por pantalla.

```
BEGIN

    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('HOLA MUNDO');

END;
```

2. Declarar una variable numérica y mostrar si es mayor de 10 o no.

```
DECLARE numero NUMBER(2) := 9; BEGIN IF (numero<10) THEN

    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('ESTE NUMERO ES MENOR QUE DIEZ');

ELSIF (numero>=10) THEN

    DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('ESTE NUMERO ES MAYOR QUE DIEZ');

END IF;

END;
```

3. Declarar una variable numérica y pedir su valor y mostrarlo.

```
DECLARE mi_numero NUMBER(8) := 9;

BEGIN DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('EL NUMERO ES: ' || mi_numero);

END;
```

4. Mostrar los números del 1 al 100 con un while.

```
DECLARE numero NUMBER(8) := 0;

BEGIN

WHILE (numero <= 100) LOOP

DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(numero);

numero := numero +1;

END LOOP;

END;
```

5. Mostrar los números del 1 al 100 con un for.

```
BEGIN

    FOR numero IN 1..100 LOOP

        DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(numero);

    END LOOP;

END;
```

6. Mostrar los números del 1 al 100 con un loop.

```
DECLARE numero NUMBER(8) := 0;

BEGIN

LOOP

DBMS_OUTPUT.PUT_LINE(numero);

numero := numero +1;

EXIT WHEN (NUMERO > 100);

END LOOP;

END;
```

7. Mostrar el nombre de un cliente dado su código.

```
DECLARE CODIGOCLIENTE NUMBER(*,0) := &CODIGOCLIENTE; NOMBRECLIENTE  
VARCHAR2(50 BYTE);  
  
BEGIN  
  
SELECT NOMBRE INTO NOMBRECLIENTE FROM CLIENTES WHERE CODIGOCLIENTE =  
CODIGOCLIENTE;  
  
DBMS_OUTPUT.PUT_LINE('EL NOMBRE DEL CLIENTE ES' || NOMBRECLIENTE);  
  
END;
```