

1.- Dado un código de un contenedor devolver el tipo del material del contenedor y en el caso de que no exista ese contendor lanzar la excepción de codigo no valido.

create or replace function tipocontenedor(queCodigo in contenedor.codigo%type) return material.tipo%type

is

auxtipo material.tipo%type;

begin

select tipo into auxtipo from contenedor c, material m where c.codigo=queCodigo and c.material=m.identificador;

return auxtipo;

exception when no data found then dbms\_output.put\_line('No existe ningún contenedor con el codigo '||queCodigo);

2.- Crea un procedimiento en el que dado el tipo de material muestre todos los contenedores de ese tipo. Si el contenedor es de papel clasificarlos.

create or replace procedure clasificar(queTipo in material.tipo%type) is

cursor c1 is select codigo, material from contenedor, material where material=identificador and tipo=queTipo;

auxtipo material.tipo%type; begin

for i in c1 loop

select tipo into auxtipo from material m where i.material=m.identificador;

dbms\_output.put\_line('El contenedor '||i.codigo||' contiene el tipo de material '||auxtipo);

update contenedor set clasificado='S' where material in (select identificador from material where tipo='PAPEL'); end loop;

end;

3- Al añadir un contenedor controlar que el material no esté vacío y el peligro ambiental sea SI. En ese caso, si la capacidad del contenedor es mayor que 100, entonces sacamos el error y parar la ejecución. Si es inferior o igual a 1000 hay que incrementar la vigilancia de ese material.

create or replace trigger controlcapacidad before insert on contenedor for each row

end;

declare
auxpeligro material.peligroambiental%type;
begin
select peligroambiental into auxpeligro from material where identificador=:new.material;
if(:new.material is not null and auxpeligro='S') then
if(:new.capacidad>1000) then
raise\_application\_error(-20000, 'El contenedor '||:new.codigo||' no puede tener una capacidad
'||:new.capacidad);
end if;

update material set vigilancia=vigilancia+1 where identificador=:new.material;
end if;