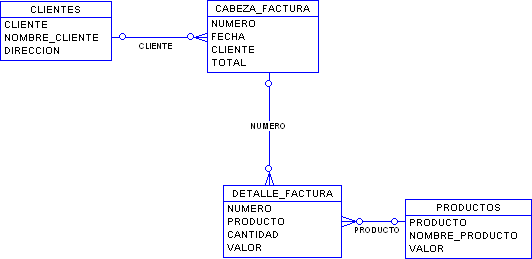
Nicolás Alexander Céspedes Vargas

|  |
| --- |
| Nombre |
| Fecha |
| Edad |

10/10/2022

23 años

BASADO EN ESTE MODELO



**Realice las siguientes consultas utilizando el SQL.**

1. Seleccione Una Consulta De Los Productos Que Valen Más De $1000. (PRODUCTO,NOMBRE\_PRODUCTO, VALOR)

* SELECT \* FROM PRODUCTOS WHERE VALOR > 1000

1. Seleccione Una Consulta De Los Clientes Que Compraron Y Porque Valor Lo Hicieron. (CLIENTE, NOMBRE\_CLIENTE, TOTAL)

* SELECT CF.CLIENTE, C.NOMBRE\_CLIENTE, CF.TOTAL

FROM CABEZA\_FACTURA CF

INNER JOIN CLIENTES C ON C.CLIENTE = CF.CLIENTE

1. Seleccione Una Consulta De Las Compras Realizadas Entre Enero De 2005 Y Marzo De 2005. ( NUMERO, NOMBRE CLIENTE,FECHA,NOMBRE\_PRODUCTO,CANTIDAD,VALOR)

* SELECT CR.NUMERO, C.NOMBRE\_CLIENTE, CR.FECHA, P.NOMBRE\_PRODUCTO, DF.CANTIDAD, DF.VALOR

FROM CABEZA\_FACTURA CR

INNER JOIN CLIENTES C ON C.CLIENTE = CR.CLIENTE

INNER JOIN DETALLE\_FACTURA DF ON DF.NUMERO = CR.NUMERO

INNER JOIN PRODUCTOS P ON P.PRODUCTO = DF.PRODUCTO

WHERE CR.FECHA >= '2005-01-01' AND CR.FECHA <= '2005-03-31'

1. Que Clientes No Compraron Productos (CLIENTE, NOMBRE\_CLIENTE )

* SELECT CLIENTE, NOMBRE\_CLIENTE FROM CLIENTES

WHERE CLIENTE NOT IN (SELECT CLIENTE FROM CABEZA\_FACTURA

1. Realice Un Ranking De Los Productos Que Más Compraron De La Siguiente Manera:

PRDUCTO NOMBRE\_PRODUCTO TOTAL

1 PAPAYA 2

3 NARANJA 1

2 TOMATE

* SELECT DF.PRODUCTO, P.NOMBRE\_PRODUCTO, SUM(DF.CANTIDAD) AS TOTAL

FROM DETALLE\_FACTURA DF

INNER JOIN PRODUCTOS P ON P.PRODUCTO = DF.PRODUCTO

GROUP BY DF.PRODUCTO, P.NOMBRE\_PRODUCTO

ORDER BY TOTAL DESC

1. Conceptos de lenguajes de desarrollo
   1. Definición de lenguajes de desarrollo estructurado
      * Un lenguaje estructurado es aquel que, como su nombre lo indica, está estructurado de forma que es comprensible y claro, mejorando de igual forma su tiempo de desarrollo.
   2. Definición de lenguajes orientados a objetos
      * La programación orientada a objetos es un estilo de desarrollo basado en clases y objetos, estos contienen propiedades y métodos. Su principal característica es la optimización del código con la reutilización de las clases y objetos.
   3. Definición de clases, objetos, métodos, eventos (con ejemplos)
      * Una clase es la abstracción de un mundo, este tiene características, entidades y acciones. Las características son las propiedades, las entidades son los objetos dentro del mundo y las acciones son los métodos. Por otra parte, un objeto es la instancia de una clase.
   4. Diferencia con ejemplos de lenguajes(c, java, pascal)
      * Los lenguajes de programación se diferencian en cuanto su sintaxis, si son para programación orientada a objetos, el entorno en el que se desarrollan, entre muchas otras características. Además, existen lenguajes orientados a Frontend, Backend o ambos.
   5. Nombre algunos ide que conozca.
      * Visual Studio, NetBeans, Eclipse, Visual Studio Code, SublimeText, Android Studio.
2. Conceptos de algoritmos y lenguaje
   1. Elabore un algoritmo de un factorial de 1 a 10 (diagrama de flujo y prueba de escritorio)
   2. Elabore un algoritmo de orden burbuja (diagrama de flujo y prueba de escritorio)
   3. Elabore en pascal el orden de burbuja mediante recursividad.