

Considere o esquema relacional abaixo:

Amigo (aid: integer, anome: string, sexo: char, idade: integer)

Presente (pid: integer, pdescricao: string, pvalor: real)

ListaPresente (aid: integer, pid: integer, preferência: integer)

AmigoSecreto(aid: integer, aid_amigo: integer, pid_recebido: integer)

- Os campos sublinhados constituem a chave primária das relações.
 - O campo “preferência” na relação ListaPresente representa a ordem de preferência do presente na lista de presentes de um determinado participante da brincadeira (amigo). Assim, uma tupla com valores <3, 2, 1> na relação ListaPresente indica que o presente de pid=2, que está na lista de preferências do amigo de aid=3, é o presente mais desejado por ele (preferência=1). Logo, se preferência fosse igual a 2, esse seria o segundo presente mais desejado pelo amigo, e assim sucessivamente.
 - Uma tupla com valores <10, 5, 2> na relação AmigoSecreto indica que o amigo de aid=10 tirou (ou tem como amigo secreto) o amigo de aid_amigo=5 e deu o presente de pid_recebido =2 (esse presente pode ou não estar na lista de preferências do amigo que ganhou o presente (no caso, o aid_amigo=5)).
1. Questão
Defina um gatilho (“trigger”) a fim de impedir que menores de 18 participem da brincadeira de amigo secreto.
 2. Questão
Defina um gatilho (“trigger”) a fim de impedir que a lista de presentes de um convidado tenha mais de dez itens e que o valor total dos presentes (soma dos valores dos presentes) na lista seja maior que R\$ 500,00.
 3. Questão
Escreva um procedimento armazenado que recebe como parâmetro de entrada o identificador de um amigo e escolhe (retorna) o presente mais barato que consta na lista de presentes do seu amigo secreto.
 4. Questão
Escreva um procedimento armazenado que recebe como parâmetro de entrada o identificador de um presente e insere este presente na lista de preferência de todos os participantes (amigos), caso o presente ainda não esteja na lista do participante (amigo).

Para cada inserção a ser realizada utilize como valor para o atributo “preferência” o maior valor existente para este atributo na lista de presentes do participante (amigo) adicionado de uma unidade.