

**ACTIVIDAD 5.3 PROCEDIMIENTOS Y CURSORES**

Nombre: .....

1. En la base de datos de la liga de baloncesto, realiza un procedimiento llamado **partidos\_jugados** que devuelva para un equipo (ID\_TEAM) que le pasemos como argumento de entrada, por una parte, el número de partidos jugados por ese equipo como equipo local como parámetro de salida JUGADOS\_LOCAL y por otra parte como equipo visitante en el parámetro de salida JUGADOS\_VISITANTE, para lo que se debe crear un cursor que devuelva toda la información de todos los partidos jugados por el equipo tanto como local o como visitante.
2. En la base de datos de la liga de baloncesto, realiza una función llamada **jugadores\_posicion**, que devuelva el número de jugadores que juegan en una determinada posición pasada como parámetro de entrada. Debes usar un cursor que devuelva todos los jugadores que juegan en la posición indicada.
3. En la base de datos de la liga de baloncesto, realiza una función llamada **arbitro\_mas\_partidos**, que devuelva el nombre del árbitro que más partidos ha arbitrado. Usa un cursor que devuelva el número de partidos arbitrados por cada arbitro (nombre), y recorriéndolo, quédate con el árbitro que más partidos ha arbitrado.