

BÀI THỰC HÀNH SỐ 4

View & Procedure & Trigger

1. Nội dung

- Xây dựng các Procedure & Trigger phục vụ chức năng hệ thống

2. Yêu cầu thực hành

a. Bài tập về Store Procedure

1. In ra dòng chữ "Xin Chao"
2. In ra dòng chữ " Xin chào" + @ten với @ten là tham số đầu vào là tên của bạn. Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra
3. Nhập vào 2 số @s1,@s2. In ra câu "Tổng là : @tg' với @tg = @s1+@s2
4. Nhập vào 2 số @s1,@s2. Xuất min và max của chúng rat ham số @max Cho thực thi và in giá trị của các tham số này để kiểm tra.
5. Nhập vào số nguyên @n. In ra các số từ 1 đến @n.
6. Nhập vào số nguyên @n. In ra tổng các số chẵn từ 1 đến @n
7. Viết store procedure tương ứng với các cầu ở phần View. Sau đó cho thể hiện kết quả
8. Ứng với mỗi bảng trong CSDL QLBongDa, bạn hãy viết 4 stored Procedure ứng với 4 công việc Insert/Update/Delete/Select. Trong đó Stored procedure update và delete lấy khóa chính làm tham số

b. Bài tập về Trigger

Viết các trigger có nội dung sau:

1. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra vị trí trên sân của cầu thủ chỉ thuộc một trong các vị trí sau: Thủ môn, Tiền đạo, Tiền vệ, Trung vệ, Hậu vệ.
2. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số áo của cầu thủ thuộc cùng một câu lạc bộ phải khác nhau
3. Khi thêm thông tin cầu thủ thì in ra câu thông báo bằng Tiếng Việt 'Đã thêm cầu thủ mới'
4. Khi thêm cầu thủ mới, kiểm tra số lượng cầu thủ nước ngoài ở mỗi câu lạc bộ chỉ được phép đăng ký tối đa 8 cầu thủ
5. Khi thêm tên quốc gia, kiểm tra tên quốc gia không được trùng với tên quốc gia đã có
6. Khi thêm tên tỉnh thành, kiểm tra tên tỉnh thành không được trùng với tên tỉnh thành đã có
7. Không cho sửa kết quả của các trận đấu đã diễn ra
8. Khi phân công huấn luyện viên cho câu lạc bộ:
 - a. Kiểm tra vai trò của huấn luyện viên chỉ thuộc một trong các vai trò sau: HLV chính, HLV phụ, HLV thể lực, HLV thủ môn
 - b. Kiểm tra mỗi câu lạc bộ chỉ có tối đa 2 HLV chính
9. Khi thêm mới một câu lạc bộ thì kiểm tra xem đã có câu lạc bộ trùng tên với câu lạc bộ vừa được thêm hay không?
 - a. Chỉ thông báo vẫn cho insert
 - b. Thông báo và không cho insert
10. Khi sửa tên cầu thủ cho một cầu thủ thì in ra:

- a. Danh sách mã cầu thủ của các cầu thủ vừa được sửa
- b. Danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ mới
- c. Danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ cũ
- d. Danh sách mã cầu thủ vừa được sửa và tên cầu thủ cũ và tên cầu thủ mới.
- e. Đưa ra câu thông báo bằng Tiếng Việt: “ Vừa sửa thông tin của cầu thủ có mã số XXX”, với XXX là mã cầu thủ vừa được sửa

c. Bài tập về Cursor

1. Dùng lệnh print để in ra danh sách mã các cầu thủ, tên cầu thủ, vị trí trên sân.
2. Dùng lệnh print để in ra danh sách mã câu lạc bộ, tên câu lạc bộ, tên sân vận động.
3. Tính điểm, xếp hạng các đội bóng theo vòng, năm và INSERT kết quả vào bảng BANGXH.
 - a. Tạo 2 View xem kết quả điểm sân nhà, điểm sân khách ứng với mỗi câu lạc bộ.
 - b. Tính điểm của từng câu lạc bộ theo năm, vòng đấu _ sắp xếp theo tổng điểm, hiệu số, tổng bàn thắng, tổng bàn thua.
 - c. Duyệt CURSOR và INSERT dữ liệu vào bảng BANGXH (có kiểm tra tồn tại của dữ liệu) -> Nếu chưa có thì INSERT, ngược lại thì UPDATE -> INSERT/UPDATE trực tiếp hoặc thông qua STORE PROCEDURE.