

420-KEH-Lab 1

- 1- exécuter le script suivant pour créer la table EMPLOYESCLG et y insérer les enregistrements.

```
CREATE TABLE EMPLOYESCLG
(
NUMEMP NUMBER CONSTRAINT PKEMP PRIMARY KEY,
NOMEMP VARCHAR2(30) NOT NULL,
PRENOMEMP VARCHAR2(30),
SALAIREEMP NUMBER(8,2),
CODEDEP CHAR(3)
);
```

```
CREATE SEQUENCE SEQEMP
START WITH 1
INCREMENT BY 1;
```

```
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'PATOCHÉ','ALAIN',45600,'INF');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'SIMPSON','LIZA',33550,'CMP');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'SATURNE','LUNE',65000,'INF');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'COLUCHE','REMI',88430,'RSH');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'LEROI','POWER',150550,'RSH');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'POITRAS','MOSES',24000,'RSH');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'FAFAR','ANICK',NULL,'INF');
INSERT INTO EMPLOYESCLG VALUES(SEQEMP.NEXTVAL,'KELLY','PETER',NULL,'CMP');
COMMIT;
```

```
SELECT * FROM EMPLOYESCLG;
```

- 2- écrire une procédure INSRTIONEMP qui permet d'insérer dans la table EMPLOYESCLG
- 3- exécuter la procédure dans SQL Developer
- 4- écrire une petite fonction qui calcule et retourne le nombre d'employés par département. La fonction prend comme paramètre le CODEDEP.
- 5- exécuter la fonction dans SQL Developer.
- 6- écrire une fonction qui insère dans la table EMPLOYESCLG et qui retourne le dernier numéro inséré. Exécuter la fonction pour vérifier (vous devez utiliser la séquence pour le numéro d'employés)
- 7- écrire une fonction qui retourne la liste des employés du département d'informatique. Exécuter dans SQL Developer
- 8- écrire une procédure qui met à jour le salaire employé comme suit :
 - a. Lorsque le salaire d'un employé est null alors on lui affecte le plus petit salaire (de tous les employés).
 - b. Sinon on augmente le salaire avec une valeur souhaitée. La procédure reçoit comme paramètres: le numéro d'employé NUMEMP et l'augmentation du salaire.
- 9- Exécuter la procédure dans SQL Developer