

# Übungsaufgaben

## Datenbanken & Informationssysteme

### Aufgabe 2

Schreiben Sie ein ESQL-Programm zur Eingabe eines Tupels in eine Relation der Spiel\_DB. Das Programm soll den Namen einer Relation einlesen, die Attributnamen dieser Relation ausgeben und für jedes Attribut einen Wert einlesen. Wird nach der Eingabeaufforderung für einen Attributwert sofort <enter> eingegeben, so erhält dieses Attribut den Wert NULL.

Beispiel: (Bildschirm-Ausgaben fett)

```
Relationenname: Firma  
FNR: 4711  
NAME: game over GmbH  
SITZ:  
UMSATZ:  
GEWINN: 105000_
```

ergibt ein neues Tupel in Firma: (4711, game over GmbH, NULL, NULL, 105000)

Sowohl die Auswertung der Relationenstruktur als auch die Übergabe des Tupels an die Datenbank soll über den SQLDA erfolgen.