

Proyecto de diseño de base de datos

Base de datos de la tienda Oracle Baseball League

Escenario del proyecto:

Usted es una pequeña empresa de consultoría especializada en el desarrollo de bases de datos.

Le acaban de adjudicar un contrato para desarrollar un modelo de datos para un sistema de aplicaciones de bases de datos de una pequeña tienda denominada Oracle Baseball League (OBL).

La tienda ofrece servicios de venta de conjuntos de béisbol para toda la comunidad. OBL tiene dos tipos de cliente; hay personas que no pueden adquirir artículos como pelotas, zapatillas, guantes, camisas, camisetas serigrafiadas y pantalones. Además, los clientes pueden representar a un equipo cuando adquieren uniformes y equipación conjunta.

Los equipos y los clientes individuales son libres de comprar cualquier artículo de la lista de inventario, pero los equipos obtienen un descuento en el precio de lista según el número de jugadores. Cuando un cliente realiza un pedido, registramos los artículos de ese pedido en nuestra base de datos.

El equipo de OBL cuenta con tres representantes de ventas que oficialmente solo atienden a equipos, pero se sabe que gestionan las quejas de los clientes individuales.

Sección 6, lección 9, ejercicio 2: Unión de tablas mediante JOIN

Escribir sentencias SELECT usando datos de varias tablas mediante uniones Igualitarias y no igualitarias (objetivo 1 de S6L9)

Parte 1: Utilizar una autounión para unir una tabla a sí misma (objetivo 2 de S6L9)

1. Escriba una consulta que muestre quién es el supervisor para cada uno de los representantes de ventas. La información se debe mostrar en dos columnas: la primera columna será el nombre y apellidos del representante de ventas y la segunda será el nombre y apellidos del supervisor. Los alias de columna deben ser Rep y Supervisor.

Parte 2: Utilizar uniones OUTER (objetivo 3 de S6L9)

1. Escriba una consulta que muestre toda la información de clientes y equipos, incluso si no hay ninguna coincidencia con la tabla de la izquierda (equipo).

Parte 3: Generación de un producto cartesiano (objetivo 4 de S6L9)

1. Cree un producto cartesiano entre las tablas de clientes y representantes de ventas.