# 2.2. Ejercicio 1. Diseño conceptual de la base de datos para la gestión de los Juegos Olímpicos (20%)

#### Nos solicitan:

- realizar una revisión del modelo conceptual completo facilitado con el objetivo de indicar si la representación de información es correcta o no en base a los requerimientos descritos.
- 2) Para cada error u omisión detectados, modificar el diseño conceptual para corregirlo.

#### Cambios realizados:

### 1. BELONGS TO COUNTRY entre TEAM y COUNTRY:

- Antes: Se interpretaba que cada país tenía solo un equipo y que un equipo podía pertenecer a varios países, lo cual es incorrecto
- Cambio: Ahora, se ha establecido la cardinalidad (N,1) para esta relación, donde:
  - N (múltiple) para TEAM: Un país puede tener múltiples equipos, como en el caso de diferentes equipos de natación, atletismo, baloncesto, etc., que representan al mismo país.
  - o 1 (uno) para COUNTRY: Cada equipo pertenece a un único país.
- **Resultado:** Ahora se refleja correctamente que un país puede tener varios equipos, pero cada equipo está asociado a un solo país.

## 2. IS LOCATED IN entre CITY y COUNTRY:

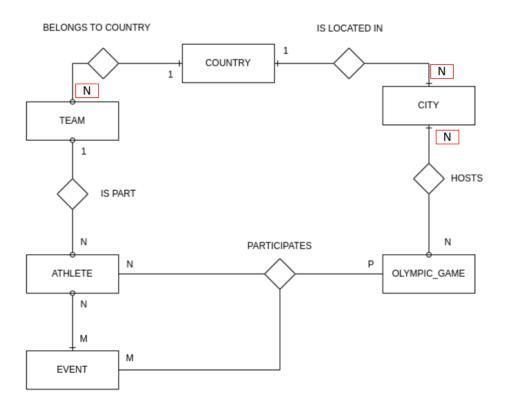
- Antes: Cada ciudad solo estaba en un país, pero no reflejaba que un país pudiera tener varias ciudades.
- Cambio: Se ajustó a la cardinalidad (N,1), donde:
  - o **N** (múltiple) para **CITY**: Un país puede tener múltiples ciudades.
  - o 1 (uno) para COUNTRY: Cada ciudad se encuentra en un único país.
- **Resultado**: Esto asegura que cada ciudad esté ubicada en un solo país, pero permite que un país tenga varias ciudades, reflejando mejor la estructura geográfica.
- 3. Se ha identificado que falta la entidad Deporte, que agrupe los eventos deportivos. Pero como es solicitado en el ejercicio 2.2.2, no se procede a la modificación

# 4. HOSTS entre CITY y OLYMPIC GAME:

- Antes: Se interpreta que cada ciudad solo podía albergar una edición de los Juegos.
- Cambio: Se modificó la cardinalidad como (N,1), donde:

- N (múltiple) para CITY: Una ciudad puede ser anfitriona en múltiples ediciones de los Juegos Olímpicos.
- 1 (uno) para OLYMPIC\_GAME: Cada edición de los Juegos se celebra en una única ciudad.
- **Resultado**: Esto permite que una misma ciudad pueda ser anfitriona de varias ediciones de los Juegos (por ejemplo, París en 1900, 1924, y 2024), mientras que cada edición específica se realiza en una sola ciudad.

## Mapa conceptual modificado



#### 2.2.2. Evolución del modelo conceptual E/R

Una vez revisado el modelo conceptual y corregidos los errores, nos piden que soporte para que la aplicación pueda incorporar otra dos nuevas funcionalidades. Se desea poder llevar el control de las diferentes disciplinas deportivas, las cuales agruparán los diferentes eventos o acontecimientos deportivos en los que están especializados los atletas. Se desea conocer para cada uno de los acontecimientos deportivos a qué disciplina deportiva pertenece, siendo esta, obligatoria, por lo que se almacenará en la base de datos para cada disciplina un código numérico de disciplina, que es su identificador y una descripción.

Y por otro lado se desea poder conocer en cada participación de un atleta en un evento, en caso de haberse clasificado entre los tres primeros, qué medalla ha conseguido.

Por ello se solicita adaptar el modelo conceptual de datos como mejor convenga para

poder llevar a cabo esta nueva funcionalidad. En concreto se solicita:

1) La modificación del diseño conceptual justificando cada cambio a realizar.

#### **Nuevas entidades:**

- **DISCIPLINE**discipline code, description
- PARTICIPTION (entidad débil de ATHLETE, OLYMPIC\_GAME, y EVENT)
   Medal type

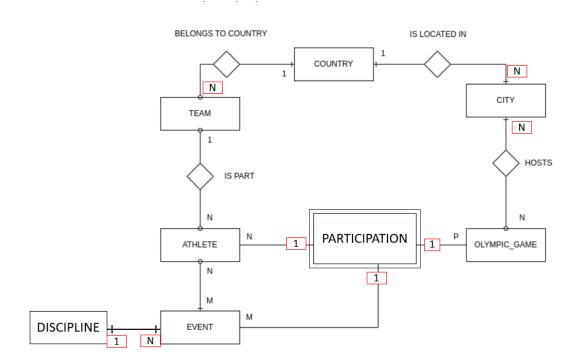
#### Detalles de PARTICIPATION como Entidad Débil

- 1. Dependencia Existencial:
  - PARTICIPATION no tiene una clave primaria propia que la identifique de manera independiente. Su existencia y significado dependen de los tres elementos: ATHLETE, OLYMPIC\_GAME, y EVENT.
  - Por lo tanto, PARTICIPATION es una entidad débil en relación con estas tres entidades, ya que no puede existir sin una combinación específica de ellas.

### 2. Clave Parcial de PARTICIPATION:

- La clave primaria de PARTICIPATION se forma utilizando las claves primarias de ATHLETE, OLYMPIC\_GAME, y EVENT como clave compuesta.
- La combinación de estas tres claves define cada instancia única de PARTICIPATION, indicando que un atleta participó en un evento específico en una edición específica de los Juegos Olímpicos.

Además, el atributo **medal\_type** (para reflejar la medalla obtenida en cada participación) depende directamente de esta combinación y no tiene sentido fuera de ella.



# 2.3. Ejercicio 2. Diseño lógico de la base de datos para la gestión de los Juegos Olímpicos (10%)

Llevadas a cabo las correcciones indicadas en el apartado 2.2. Ejercicio 1 e incluidos los cambios solicitados en el apartado 2.3. Ejercicio 2, se solicita:

- 1) Identificar las modificaciones a realizar en el modelo lógico propuesto para incorporar las correcciones y cambios solicitados.
- 2) Expresar el modelo lógico final utilizando la notación empleada en los módulos didácticos. Deben de indicarse claves primarias, alternativas, si existen, y claves foráneas.

```
OLYMPIC_GAME (olympic_game_code, year, season)

ATHLETE (athlete_code, name, sex, age, height, weight, team_code)

donde {team_code} referencia TEAM (team_code)

COUNTRY (country_code, country_name)

TEAM (team_code, full_name, country_code)

donde {country_code} referencia COUNTRY (country_code)

CITY (city_code, full_name, country_code)

donde {country_code} referencia COUNTRY (country_code)
```

**EVENT** (<u>event\_code</u>, event\_description, discipline\_code)

y {discipline\_code} referencia DISCIPLINE (discipline\_code)

{medal\_type} puede tomar valor nulo (Oro, Plata, Bronce)

**DISCIPLINE** (discipline code, discipline description)

HOSTS (olympic game code, city code)

donde {olympic\_game\_code} referencia OLYMPIC\_GAME (olympic\_game\_code) y {city\_code} referencia CITY (city\_code)

```
PARTICIPATION (athlete_code, event_code, olympic_game_code, medal_type)

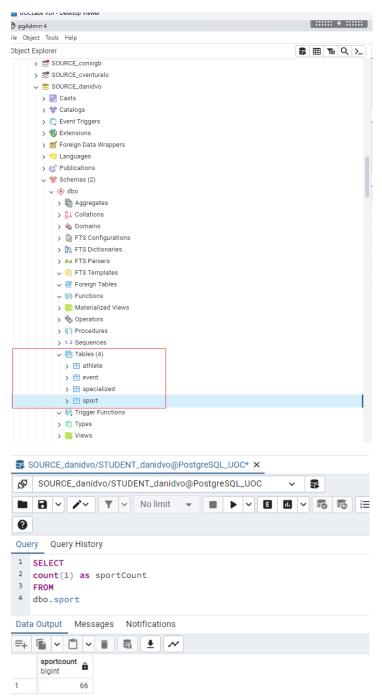
{athlete_code} referencia ATHLETE (athlete_code)

{event_code} referencia EVENT (event_code)

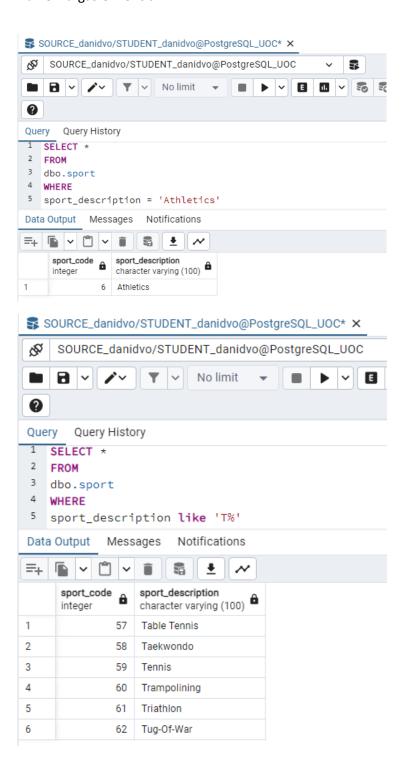
{olympic_game_code} referencia OLYMPIC_GAME (olympic_game_code)
```

# 2.4. Ejercicio 3. Modelo físico de la base de datos para la gestión de los Juegos Olímpicos (30%)

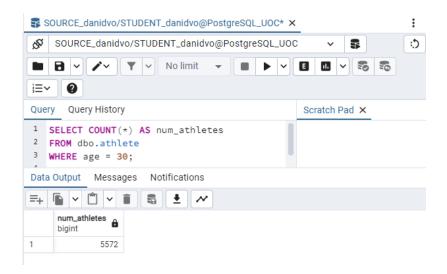
# Ejecución de query



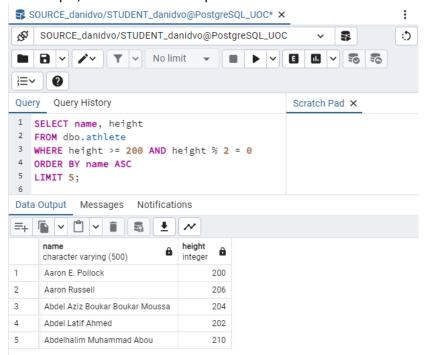
## Daniel Vargas Olivencia PR2



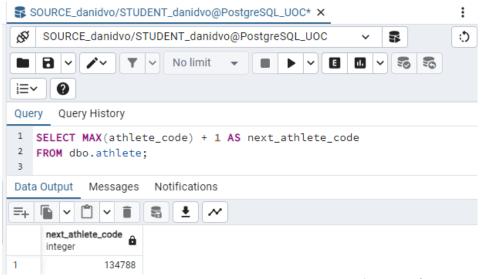
1) ¿Cuántos atletas de la base de datos tienen exactamente 30 años?



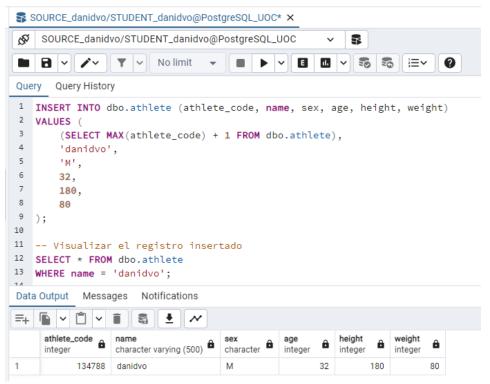
2) Listar los 5 primeros atletas cuya altura sea mayor o igual a 200 cm, cuya altura sea un número par, ordenando la salida por nombre de contenido ascendente.



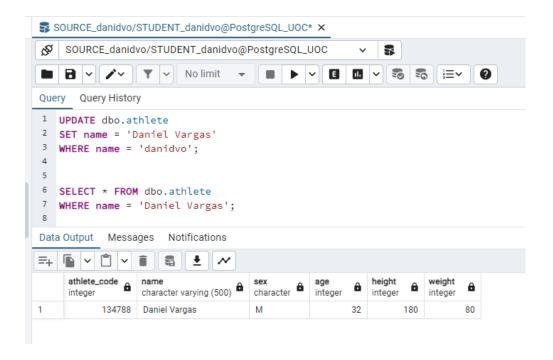
- 3) Insertar en la tabla athlete un nuevo registro teniendo en cuenta que:
  - a) el valor del campo athlete\_code se informará con el valor numérico siguiente que corresponda. Para conocer el último valor existente en la clave primaria (athlete\_code), se deberá de realizar una consulta previa para conocer el valor máximo en este campo.



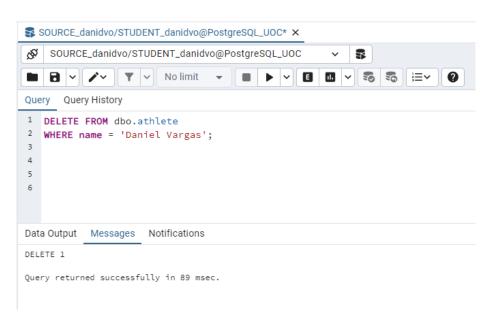
 el valor del campo athlete\_name se informará con vuestro 'loginuoc' asignado en el campus, los campos sex, age, height y weight se informarán con valores libres que se consideren. Una vez insertado el registro, visualizarlo mediante una consulta.



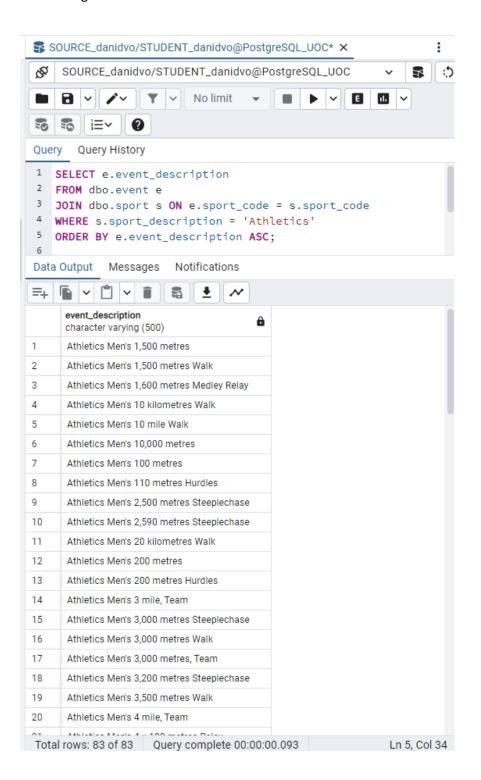
4) Actualizar el registro insertado en el punto anterior, sustituir el valor de vuestro 'loginuoc' asignado en el campus por vuestro nombre completo (nombre y apellidos) y consultar el registro para visualizarlo.



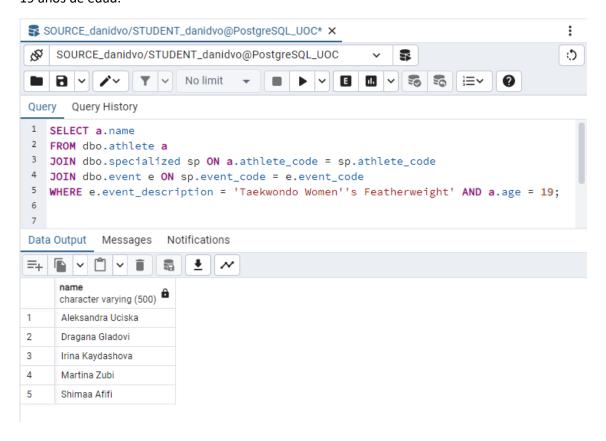
5) Eliminar el nuevo registro insertado en el punto 3) y actualizado en el punto 4)



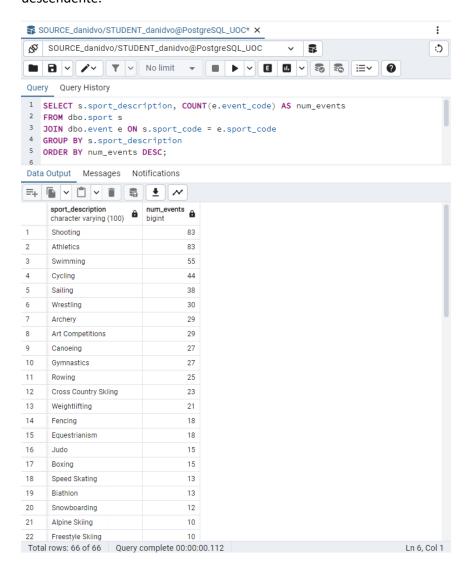
6) Listar los eventos deportivos que constituyen el deporte "Athletics" ordenado ascendentemente por el nombre del evento.



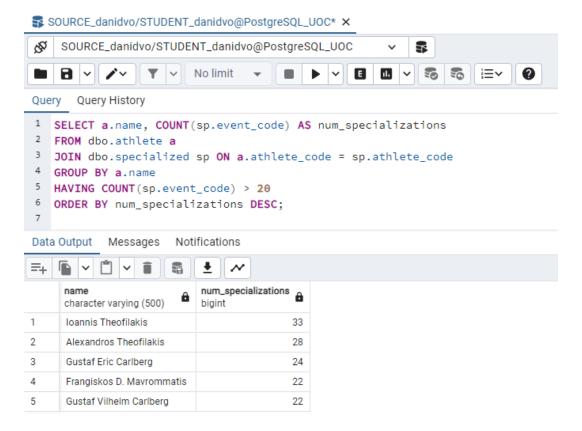
7) Listar las atletas especializadas en "Taekwondo Women's Featherweight" y con 19 años de edad.



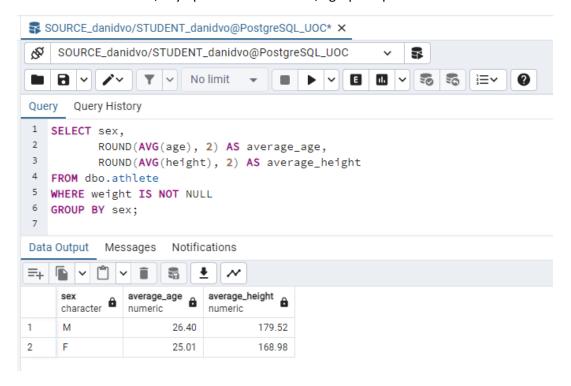
8) Listar el número de eventos que constituyen cada deporte, ordenado de forma descendente.



9) Listar el nombre de los atletas y por cada uno de ellos el número de especializaciones deportivas que tienen, para aquellos que tienen un número de especializaciones mayor a 20, y ordenándolos de forma descendente por el número de especializaciones deportivas.



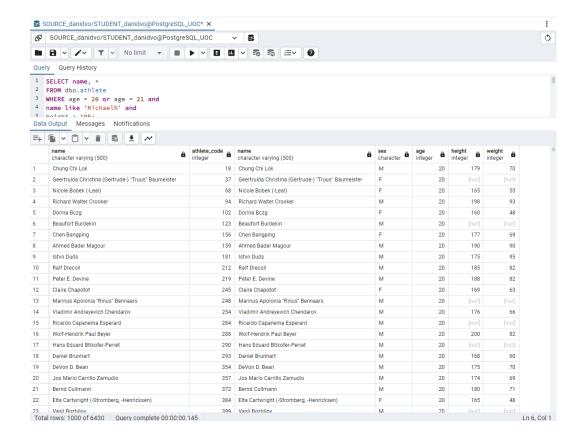
10) Obtener la media de edad, junto con la media de la altura de los atletas redeondeadas ambas a dos decimales, cuyo peso este informado, agrupado por el sexo.



# 2.4.2. Corrección de sentencias SQL (5%)

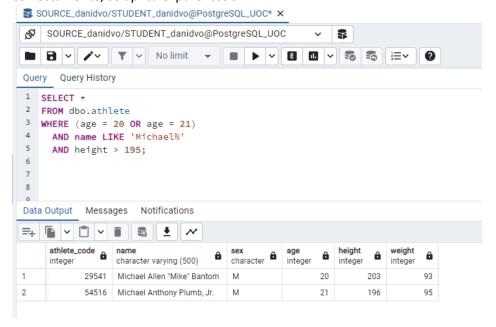
Verificar que las siguientes consultas SQL están construidas y retornan los valores según los requerimientos definidos.

1) Se desea conocer la información de todos los atletas con 20 o 21 años de edad, cuyo nombre empiece por "'Michael", y que la altura del atleta sea superior a 195 cm.

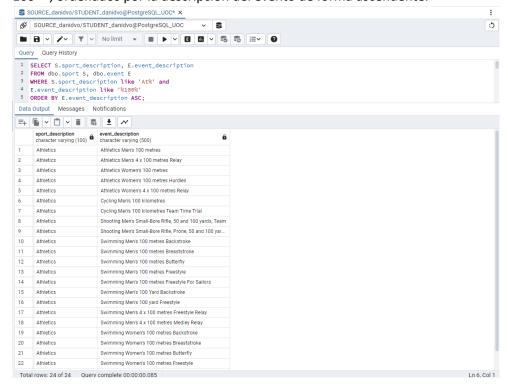


#### **Problemas:**

- 1. Falta de paréntesis en las condiciones de edad
- name y \* no deberían combinarse en SELECT, ya que \* ya incluye el campo name.
   Consulta corregida: Para asegurar que las condiciones de edad se evalúen correctamente, se aplica el paréntesis.



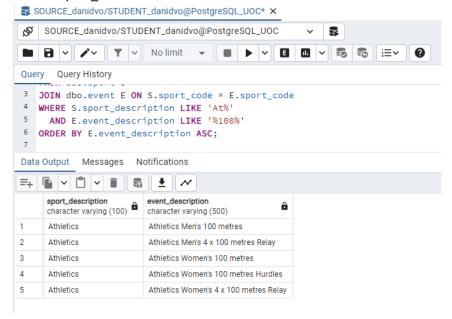
2) Se desea conocer la información de todos los deportes cuyo nombre empiece por "Al" y cuyos eventos deportivos contengan en la descripción los literales numéricos "100", ordenados por la descripción del evento de forma ascendente.



#### **Problemas:**

- 1. Falta de una relación explícita entre las tablas sport y event. Esto devolverá combinaciones no deseadas.
- 2. Es mejor usar JOIN para una mejor ejecución.

**Consulta corregida:** Aseguraremos la relación entre sport y event mediante un JOIN en la clave sport code.



Daniel Vargas Olivencia PR2