



UNIVERSIDAD PANAMERICANA
MATERIA: INTRODUCCIÓN A LAS BASES DE DATOS
PROFESORA: MARLEN DELGADO FLORES
EXAMEN TEÓRICO-PRÁCTICO SEGUNDO PARCIAL
SEMESTRE: OTOÑO 2023

1. Explica con tus propias palabras qué es la normalización. **[5 puntos]**
2. Explica con tus propias palabras la segunda forma normal. **[10 puntos]**
3. Práctica (el código debe correr, de lo contrario no se tomará en cuenta)
 - a. Desarrolla una base de datos con tres tablas acerca de un partido de tu deporte favorito, de forma que cada tabla tenga 5 registros cada una y atributos numéricos y cualitativos (categóricos o solo strings). **[20 puntos]**
 - b. Además, incorporar algunos campos tipo DATE o DATETIME, y BOOL. **[10 puntos]**

Algunas tablas sugeridas:

- Tabla de jugadores
 - Tabla de eventos interesantes a lo largo del partido
 - Tabla de estadísticas del partido
 - Tabla de faltas
 - Tabla de posiciones por jugador (en esta, también se podrían incluir los jugadores que están de descanso).
- c. Para la creación de estas tablas, seguir los principios de normalización y formas normales vistos en clase. **[10 puntos]**
 - d. Crear al menos una consulta (que tenga sentido) para:
 - i) Seleccionar todo (recordar que “todo” se representa con *) de las tres tablas (con eso me cerciero de que se crearon como yo esperaba). **[5 puntos]**
 - ii) Extraer una suma o promedio (no mediante la función AVG()), mínimo o máximo de algún campo numérico. **[10 puntos]**
 - iii) Ordenar ascendentemente mediante algún campo de tipo DATE o DATETIME. **[10 puntos]**
 - iv) Hacer una consulta con un filtro (usando WHERE) sobre un atributo de tipo VARCHAR o STRING. **[10 puntos]**
 - v) Insertar un registro extra en la tabla de eventos interesantes a lo largo del partido **[10 puntos]**

Puntos extra:

vi) Eliminar los registros de una tabla que cumplan cierta condición (para especificar la condición usar WHERE). **[10 puntos]**

vii) Obtener el conteo de faltas por jugador. **[10 puntos]**

viii) Obtener el tipo de dato de algún campo. **[10 puntos]**