

# Proyecto Final SQL

DB Componentes Informática

Alumno, Francisco Ezequiel Hermida

## INDICE:

- PROBLEMÁTICA (PÁGINA 2)
- TABLAS (PÁGINA 2)
- VISTAS (PÁGINA 5)
- FUNCIONES (PÁGINA 5)
- PROCEDIMIENTOS (PÁGINA 6)
- TRIGGERS (PÁGINA 6)
- Diagrama Entidad Relación (PÁGINA 7)

Deseamos llevar un control de stock que contemple las existencias actuales, futuras compras y ventas. Además de la posibilidad de poder filtrar por determinados Procesadores que serían nuestros productos más solicitados.

Para esto contamos con las siguientes tablas:

PROVEEDORES: se utilizará para ubicar a nuestros suministradores de material.

- idprov => Será el "ID" de cada proveedor. => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- nombre => Será el nombre del proveedor.
- razon\_social => Razón social del proveedor (Puede ser Igual al nombre)
- direccion => Dirección del Proveedor
- cif => Cif del proveedor (Equivalente a los DNI de las personas físicas pero para empresas)
- cuil => Numero de cuenta bancaria

COMPRAS:

- idcompra => Será el "ID" de cada compra. => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- numero\_compra => Identificador de la compra que podrá figurar en documentos o llamamientos.
- idprov\_com => ID del proveedor al que se le compró el material.
- idproducto => ID del producto comprado
- producto => Descripción del producto comprado
- cant\_com => Cantidad comprada
- precio => ultimo precio al que se compró
- descuento => ultimo descuento con el que se compró
- precio\_final => Será el precio que nos quedaremos para aplicar nuestras márgenes de ganancia ya que cuenta con los descuentos de compra aplicados.

USUARIOS

- iduser => ID generado para cada USUARIO => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- dni => DNI de la persona detrás del "usuario"
- complete\_name => Nombre de la persona
- mail => correo electrónico del usuario
- tarjeta => tarjeta de crédito para futuras compras

VENTAS

- idventa => ID específico para cada registro de ventas => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- numero\_venta => Identificador de la venta que podrá figurar en documentos o llamamientos.
- iduser\_vent => ID del usuario que compró el material
- cant\_vent => cantidad del producto comprado

- precio => precio al que se vendió el material
- descuento => descuento aplicado al cliente
- precio\_final => Precio ya con descuento aplicado

#### GRAFICAS:

- Idgraf: ID DE LA GRAFICA => Esta será nuestra PRIMARY KEY Modelo: MODELO DE LA GRÁFICA.
- Grafpcie: VERSION Y LÍNEAS DEL PCIE. EJ (PCIe 4.0 X 16 LÍNEAS)
- Grafhdm: VERSION DEL HDMI (2.1)
- Grafdp: VERSION DEL DISPLAY PORT (1.4)
- Medida: LARGO X ANCHO X GROSOR
- Fecha: FECHA CUANDO SALIÓ AL MERCADO (DD/MM/AAW)
- Stock: CANTIDAD DISPONIBLE EN TIENDA
- Precio: PRECIO DE VENTA
- Moneda: MONEDA EN LA QUE SE EXPRESA EL VALOR
- graf\_idprov: LA ID DEL PROVEEDOR DE LA GRÁFICA (FOREIGN KEY)

#### PROCESADOR:

- idcpu => ID propio de cada modelo
- MODELO => modelo del procesador
- MODELO\_GRAFICOS => si cuenta con gráficos integrados, y cuales, o no
- NUM\_CORES\_CPU => cantidad de núcleos
- NUM\_THREADS\_CPU => cantidad hilos
- BOOST\_CLOCK => Frecuencia Máxima
- BASE\_CLOCK => Frecuencia base
- SOLUCION\_TERMICA => si cuenta con disipador en caja
- NUM\_CORES\_GRAF => en caso de que cuente con gráficos integrados, la cantidad de núcleos gráficos que tiene
- TDP\_BASE => el consumo expresado en Watts
- MEDIDA\_TDP => Muestra la medida en que se mide el consumo
- -cpusocket => socket o enchufe del procesador
- fecha => fecha en que salió
- stock
- precio => precio al que venderemos el producto
- moneda => moneda en que se venderá
- cpu\_idprov => ID del proveedor que nos lo suministra

#### MOTHERBOARD:

- Idmother: ID DE LA MOTHERBOARD => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- Modelo: MODELO DE LA MOTHER. EJ: AOURUS ELITE GAMING X
- Mothersocket: TIPO DE SOCKET
- Chipset: Chipset o controlador de la placa
- Vrms: CANTIDAD DE VRMs

- mother\_ramchannels: CANTIDAD DE CANALES PARA RAM
- motherddr: VERSIÓN DE RAM COMPATIBLE
- pcie1: VERSIÓN Y LÍNEAS DEL PCIe
- pcie2: VERSIÓN Y LÍNEAS DEL PCIe
- pcie3: VERSIÓN Y LÍNEAS DEL PCIe
- fecha: FECHA DE LANZAMIENTO AL MERCADO
- stock: CANTIDAD DISPONIBLE EN TIENDA
- precio: PRECIO DE VENTA
- moneda: MONEDA EN LA QUE SE EXPRESA EL VALOR
- mother\_idprov: ID DEL PROVEEDOR DE LA MOTHER (FOREIGN KEY)

#### RAM:

- Idram: ID DE LA RAM => Esta será nuestra PRIMARY KEY
- Modelo. MODELO. EJ: FURY BEAST
- Ramddr: VERSIÓN DE LA RAM
- Gb: cantidad de gigas del modulo
- Ecc: SI POSEE CORRECCIÓN DE ERRORES (SI/NO)
- Rammhz: FRECUENCIA DE LA RAM
- Fecha: FECHA DE LANZAMIENTO AL MERCADO
- Stock: CANTIDAD DISPONIBLE EN TIENDA
- Precio: PRECIO DE VENTA
- Moneda: MONEDA EN LA QUE SE EXPRESA EL VALOR
- ram\_idprov: ID DEL PROVEEDOR DE LA MOTHER (FOREIGN KEY)

Contamos también con las tablas de Auditoría:

#### LOG\_AUDITORIA\_CPU1

- ID\_LOG => ID propio de cada campo => PRIMARY KEY
- ACCION : GUARDA SI ES DELETE, UPDATE O INSERT
- TABLA: NOMBRE DE LA TABLA AFECTADA
- USUARIO : QUIÉN EJECUTÓ LA SENTENCIA DML
- FECHA\_UPD\_INS\_DEL : MOMENTO EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA DML
- HORA\_UPD\_INS\_DEL : HORA EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA

#### LOG\_AUDITORIA\_CPU2

- ID\_LOG2 => ID propio de cada campo => PRIMARY KEY
- LOG\_MODELO : MODELO DEL CPU AFECTADO
- LOG\_idcpu : ID DEL CPU AFECTADO
- CAMPO\_NUEVO : NOS MUESTRA EL CAMPO NUEVO
- CAMPO\_ANTERIOR : NOS MUESTRA EL CAMPO ANTERIOR QUE SE MODIFICÓ
- ACCION : SI ES DELETE, UPDATE O INSERT
- TABLA : LA TABLA AFECTADA
- USUARIO : USUARIO QUIEN REALIZÓ LA SENTENCIA

- FECHA\_UPD\_INS\_DEL : FECHA EN QUE SE LANZÓ LA SENTENCIA
- HORA\_UPD\_INS\_DEL : HORA EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA

#### LOG\_AUDITORIA\_GRAF1

- ID\_LOG => ID propio de cada REGISTRO => PRIMARY KEY
- ACCION : GUARDA SI ES DELETE, UPDATE O INSERT
- TABLA : NOMBRE DE LA TABLA AFECTADA
- USUARIO : QUIÉN EJECUTÓ LA SENTENCIA DML
- FECHA\_UPD\_INS\_DEL : MOMENTO EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA DML
- HORA\_UPD\_INS\_DEL : HORA EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA

#### LOG\_AUDITORIA\_GRAF2

- ID\_LOG2 => ID propio de cada REGISTRO => PRIMARY KEY
- LOG\_MODELO : MODELO DE LA GRAFICA AFECTADA
- LOG\_idgraf : ID DE LA GRAFICA AFECTADO
- CAMPO\_NUEVO : LOS CAMPOS MODIFICADO ACTUAL
- CAMPO\_ANTERIOR : CAMPO MODIFICADO ANTERIOR
- ACCION : SI ES DELETE, UPDATE O INSERT
- TABLA : LA TABLA AFECTADA
- USUARIO : USUARIO QUIEN REALIZÓ LA SENTENCIA
- FECHA\_UPD\_INS\_DEL : FECHA EN QUE SE LANZÓ LA SENTENCIA
- HORA\_UPD\_INS\_DEL : HORA EN QUE SE GENERÓ LA SENTENCIA

#### VISTAS:

Vw\_pccomponentes: trae todos los datos del proveedor PCCOMPONENTES

Vw\_pcie4x16: Trae todos los modelos de graficas con PCIe 4.0 con 16 líneas

VW\_RYZEN3: trae todos los Ryzen 3

VW\_RYZEN5: trae todos los ryzen 5

VW\_RYZEN7: trae todos los ryzen 7

VW\_RYZEN9: trae todos los ryzen 9

VW\_RYZEN3D: Trae todos los modelos que cuentan con 3D en su modelo

#### FUNCIONES:

graf\_count: Trae la gráfica con la versión de PCIE 4.0

#### PROCEDIMIENTOS:

SP\_INSERT\_PROV: Creará nuevos proveedores y los ingresará en su tabla. Indicándonos si ya existe este mismo proveedor.

SP\_Graf\_maxPrice: Nos indicará los proveedores y la cantidad de graficas que se encuentren sobre el precio que ingresemos, sirve como filtro para graficas con “un precio mayor a”

Luego, contamos con los procedimientos de compra: que modificarán el stock y precio de los modelos comprados.

- SP\_COMPRA\_ram
- SP\_COMPRA\_procesadores
- SP\_COMPRA\_graficas
- SP\_COMPRA\_motherboards

#### TRIGGERS:

TRG\_LOG\_GRAF1: Avisará cuando se inserte algún dato en la tabla graficas

TRG\_LOG\_GRAF2: Este trigger guardará los detalles de la inserción.

TRG\_LOG\_GRAF3: Guardará los detalles de la modificación.

TRG\_LOG\_CPU1: Avisará cuando se inserte algún dato en la tabla PROCESADORES

TRG\_LOG\_CPU2: Este trigger guardará los detalles de la inserción.

TRG\_LOG\_CPU3: Guardará los detalles de la modificación.

