

Informe trabajo final SQL

Gabriel Menchaca

*El tema del trabajo final consiste en una **base de datos** de un juego MMORPG, la cual esta creada siguiendo el **modelo relacional**. La idea consiste en la simulación de procesos técnicos mediante **queries** que permitan mantener la **integridad** de la base de datos.*

A la hora de escoger la temática del proyecto se busco un escenario en donde el trafico de datos sea masivo y constante, por lo que el análisis de los mismos permita tomar distintas estrategias para abordar las problemáticas que surgen. Teniendo en cuenta la idea planteada se decidió escoger una base de datos de un videojuego mmorpg por la cantidad de datos que este supone y por la relación entre estos.

Una vez escogida la temática y creada la base de datos, surge ponerse en el lugar de un desarrollador de juegos el cual utiliza los datos para mejorar y brindar una mejor experiencias a los usuarios. Del análisis de los datos se desprenden una serie de problemáticas que el desarrollador abordara, estas pueden ser:

- Cantidad de jugadores por servidor ¿Cuáles serian las razones por la que hay mas jugadores en uno que en otro? ¿ Qué tan redituable es mantener un servidor abierto? ¿ Qué país o región aporta mas jugadores?
- Progreso de jugadores: ¿ Qué nivel tienen los jugadores? ¿Cuál es el tiempo que dedican y como es su progreso? ¿ En qué nivel hay mas abandono del juego por parte de los jugadores? ¿ Dónde se da el mayor estancamiento de nivel de los jugadores?
- Como se componen las zonas: ¿ Las zonas permiten una progresión acorde a lo que los jugadores demandan? ¿Cuál es su complejidad? ¿ Hay que realizar ajustes de equilibrio? ¿ Hay que crear nuevas zonas o quitar otras?
- Dungeons: ¿ Cómo están compuestas? ¿ Son atractivas para los jugadores? ¿ Cuáles son las que mas atraen? ¿ Hay que hacer un cambio de equilibrio?
- Items: llevar un control sobre los items y la demanda de los jugadores ¿ Hay que agregar nuevos o quitar otros? ¿ Hay que hacer equilibrios en sus stats o en el drop?
- Shop: llevar un control de la tienda del juego ¿ Qué ítems son los mas vendidos ? ¿ Cómo se puede mejorar las ventas ? ¿ Qué ofertas agregar ?

Todas estas temáticas entre otras que surgen a la hora de desarrollar un juego, requieren consultas constantes a la base de datos para llevar un control sobre la escalabilidad del videojuego, analizar el abordaje y mantener la integridad.

Objetos:

- **Descripción tablas:** <https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Descripcion%20tablas%20-%20Menchaca%20Gabriel.pdf>
- **Diagrama E – R:** https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Diagrama%20ERR%20-%20bd_mmorpg.png
- **Script tablas:** https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/tablas%20db_mmorpg.sql
- **Script registros:**
https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/registros_bd_mmorpg.sql
- **Script funciones:** <https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/funciones.sql>
- **Script tablas vistas:** https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Tablas_vistas.sql
- **Script triggers:** <https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Triggers.sql>
- **Script stored procedures:**
https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Stored_Procedures.sql
- **Script tablas log:** https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Tablas_Log.sql
- **Script sentencias tcl:**
https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Sentencias_TCL.sql
- **Script back up:** https://github.com/Gabriel-113/SQL/blob/master/Back_up.sql

Repositorio github: <https://github.com/Gabriel-113/SQL>

Gabriel Menchaca