



LEGENDS OF RUNETERRA



¡Saludos, Invocador!

Con el próximo lanzamiento del nuevo juego de Riot Games: «Legends of Runeterra» el grupo docente de la materia ha decidido realizar una simulación a pequeña escala enfocada al correcto funcionamiento de las consultas sobre los metadatos de la base de datos del juego. Sin embargo, estas consultas no se encuentran implementadas, es por esto que deberá desarrollarlas haciendo uso de una aplicación de base de datos que se conecte a la misma y que mediante un menú se pueda realizar las consultas especificadas en los requerimientos.

La entrega y corrección será en el horario de laboratorio el 28 de Enero del 2020 en sala de micros y estará a cargo de los preparadores de la materia. Ante cualquier duda pueden canalizarla a través del grupo de WhatsApp de la materia.

¡Nos vemos en la grieta!

Requerimientos:

Dentro de los archivos facilitados se encuentran los scripts necesarios para importar una base de datos que usted deberá utilizar para realizar las consultas sobre el diccionario de datos. Se encuentran en la carpeta “Scripts” y deberán ser importadas en el orden especificado por los nombres de los archivos. Revise cuidadosamente estos archivos ya que contienen información que le facilitará el proceso de importación.

Es necesario que haga uso de algún lenguaje de programación que permita comunicar un programa creado por usted con la base de datos Oracle y que idealmente haga uso de una interfaz gráfica, sin embargo, esto último es opcional. Se recomienda hacer uso de Java o Python. Recuerde que **usted deberá garantizar el correcto funcionamiento de su aplicación el día de la corrección y que la correcta comunicación de la base de datos es una condición necesaria para la revisión, por lo que se recomienda probar con antelación el proyecto en sala de micros o traer su propio dispositivo el día de la corrección.**

Su aplicación deberá (sobre el esquema actual):

1. Listar el nombre de los índices, las columnas que indexa y la tabla indexada.
2. Mostrar las tablas del esquema e indicar cuantos índices tiene asociada esa tabla.
3. Indicar las restricciones del esquema, su tipo y la tabla a las que pertenecen.
4. Listar el nombre, tipo, estatus y la tabla asociada de los triggers.
5. Calcular el tamaño de cada columna en bytes.
6. Calcular el tamaño de cada registro en bytes.
7. Indicar el tamaño de las tablas en bloques.
8. Listar los nombres de los procedimientos del esquema.
9. Calcular el tamaño total de la base de datos en MB..
10. Mostrar el Factor de bloqueo de las tablas e índices.

Consideraciones:

- Si realiza una interfaz grafica puede tener puntos adicionales.
- Asuma que el apuntador a bloque ocupa 8 bytes.
- Utilice el tamaño de bloque por defecto de Oracle 12c.
- Use las formulas vistas en clase para calcular campos como el tamaño del registro.
- La organización de archivo será la de Oracle 12c.

