**ACTIVIDAD 2 - CONSULTAS EN BASES DE DATOS NOSQL**

Iván David Caviedes León.

Facultad de Ingeniería, Corporación Universitaria Iberoamericana.

202231: Ingeniería de Software

Mary Rubiano

19 de marzo 2021.

**DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

La siguiente actividad pretende continuar apropiando de manera práctica los conceptos de bases de datos NoSQL a través de la continuación del caso práctico planteado en la actividad 1

1. Desarrollar las consultas para gestionar el evento deportivo planteado en la primera actividad, esto es:
   1. Crear el torneo con fechas de inicio y final.
   2. Inscribir, modificar y eliminar equipos.
   3. Inscribir, modificar y eliminar deportistas a los equipos.
   4. Crear, modificar y eliminar encuentros deportivos.
   5. Registrar resultados de eventos deportivos.
   6. Reportar el ranking de los deportistas con mejor rendimiento.
2. Desarrollar un corto video explicando el proyecto, los comandos realizados y los resultados obtenidos.
3. Subir la actividad en el enlace que corresponde para la entrega de la tarea, indicando el enlace del repositorio Git y del video.
4. **Crear el torneo con fechas de inicio y final**

**Pasos para crear torneo con fechas inicio y final**

1. Crear la base de datos
2. Usar la base de datos
3. Crear la colección o insertar un documento con la configuración del torneo
4. Consultar el documento guardado en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. **Inscribir, modificar y eliminar equipos.**

**Para inscribir un equipo**

1. Crear la colección o insertar un documento con los datos del equipo
2. Consultar la lista de documentos guardados en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Para modificar un equipo**

1. Para actualizar un documento se utiliza el método update donde recibe 2 objetos el primero es el valor para buscar en este caso es Nombre = “Equipo Escuela1” y el segundo es el valor para actualizar que será Nombre = “Equipo Escuela1 Editado”
2. Consultar el documento actualizado en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Para Eliminar un equipo**

1. Para eliminar un documento se utiliza el método remove donde recibe un objeto con valor a buscar dentro de la colección.
2. Consultar el documento elimina en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. **Inscribir, modificar y eliminar deportistas a los equipos.**

**Para inscribir un deportista**

1. Crear la colección o insertar un documento con los datos del equipo
2. Consultar la lista de documentos guardados en la colección.

Fondo negro con letras blancas

Descripción generada automáticamente

**Para modificar un deportista**

1. Para actualizar un documento se utiliza el método update donde recibe 2 objetos el primero es el valor para buscar en este caso es Nombres = Adele Gutierrez y el segundo es el valor para actualizar que será Nombres = El nombre ha cambiado
2. Consultar el documento actualizado en la colección.

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

**Para Eliminar un equipo**

1. Para eliminar un documento se utiliza el método remove donde recibe un objeto con valor a buscar dentro de la colección.
2. Consultar el documento elimina en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

1. **Crear, modificar y eliminar encuentros deportivos**

**Para inscribir encuentros deportivos**

1. Crear la colección o insertar un documento con los datos de los encuentros deportivos
2. Consultar la lista de documentos guardados en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Para modificar encuentros deportivos**

1. Para actualizar un documento se utiliza el método update donde recibe 2 objetos el primero es el valor para buscar en este caso es Arbitro = Arturo Arbitro Oficial y el segundo es el valor para actualizar que será Arbitro = Arbitro en espera de definirse
2. Consultar el documento actualizado en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Para Eliminar un equipo**

1. Para eliminar un documento se utiliza el método remove donde recibe un objeto con valor a buscar dentro de la colección.
2. Consultar el documento elimina en la colección.

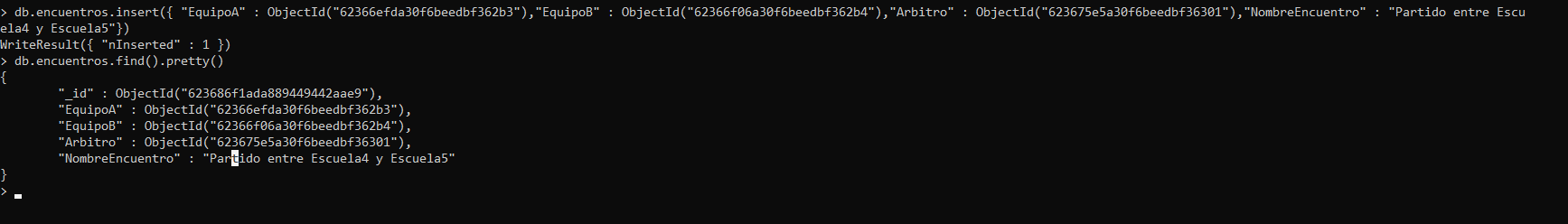
Texto

Descripción generada automáticamente

1. **Registrar resultados de eventos deportivos.**

**Para inscribir resultados de eventos deportivos**

1. Crear la colección o insertar un documento con los datos de los eventos deportivos
2. Consultar la lista de documentos guardados en la colección.



**Para modificar encuentros deportivos**

1. Para actualizar un documento se utiliza el método update donde recibe 2 objetos el primero es el valor para buscar en este caso es NombreEncuentro = Partido entre escuela 4 y escuela 5 y el segundo es el valor para actualizar que será Arbitro = Encuentro editado
2. Consultar el documento actualizado en la colección.

Texto

Descripción generada automáticamente

**Para Eliminar un equipo**

1. Para eliminar un documento se utiliza el método remove donde recibe un objeto con valor a buscar dentro de la colección.
2. Consultar el documento elimina en la colección.



1. **Registrar resultados de eventos deportivos**

**Para inscribir resultados de eventos deportivos**

1. Crear la colección o insertar un documento con los datos de los encuentros deportivos
2. Consultar la lista de documentos guardados en la colección.

Imagen en blanco y negro

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. **Reportar el ranking de los deportistas con mejor rendimiento.**

Texto

Descripción generada automáticamente

**Link del video:**