Proyecto Final SQL

DNI: 45.175.053 | Comisión: 59410

E-commerce de videojuegos “Gamehub”

Lautaro Ezequiel Santillan

2024

# **Introducción**

El proyecto aborda el diseño y desarrollo de una base de datos para **GameHub**, un ecommerce especializado en la venta de videojuegos. La base de datos está diseñada para gestionar de manera eficiente la información clave, incluyendo productos (videojuegos), clientes, pedidos, plataformas, y categorías de videojuegos.

## **Modelo de negocio**

**GameHub** es un ecommerce dedicado a la venta de videojuegos para diversas consolas y PC, ofreciendo una amplia gama de títulos en distintas categorías y plataformas.

## **Planteamiento del problema**

En un entorno de ecommerce, la gestión eficiente de productos, pedidos, y clientes es crucial para el éxito del negocio. La falta de una base de datos bien estructurada puede llevar a errores en las transacciones, problemas con el inventario, y dificultades en la gestión de clientes. Este proyecto busca resolver estos problemas mediante el diseño de una base de datos que optimiza todos estos procesos.

## **Objetivo**

El objetivo principal es crear una estructura de base de datos robusta que permita manejar eficientemente las transacciones de compra, administrar el inventario de videojuegos y gestionar la información de los clientes.

# **Diagrama Entidad-Relación (DER)**

# **Modelo Relacional**

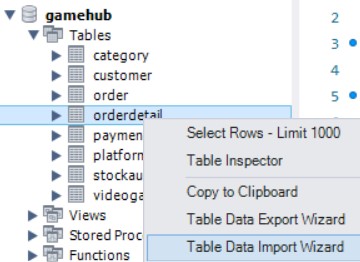
# **Listado de las tablas**

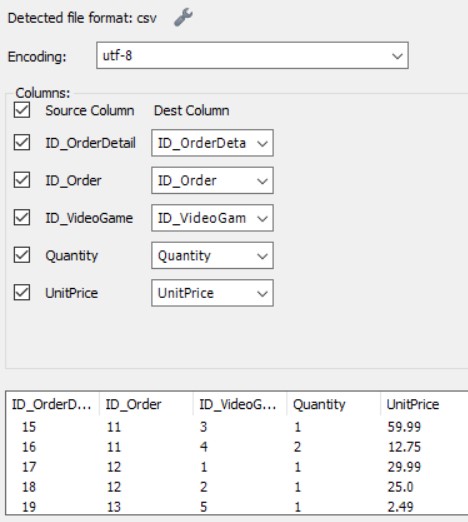
|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **TABLAS** | **CAMPOS** | **DESCRIPCIÓN** | **PK / FK** | **TIPO DE DATO** |
| **Customer** | ID\_Customer | Identificador único del cliente | PK | INT |
| FirstName | Nombre del cliente |  | VARCHAR(75) |
| LastName | Apellido del cliente |  | VARCHAR(75) |
| DNI | Número de identificación del cliente |  | INT |
| Email | Dirección de correo electrónico |  | VARCHAR(100) |
| Location | Zona de residencia del cliente |  | VARCHAR(100) |
| Phone | Número de contacto |  | VARCHAR(20) |
| ID\_PaymentMethod | Identificador del método de pago | FK | INT |
| **PaymentMethod** | ID\_PaymentMethod | Identificador único del método de pago | PK | INT |
| Type | Tipo de método de pago (Tarjeta de crédito/débito, PayPal, etc.) |  | VARCHAR(50) |
| **Order** | ID\_Order | Identificador único del pedido | PK | INT |
| OrderDate | Fecha del pedido |  | DATE |
| State | Estado actual del pedido (Pendiente o Entregado) |  | ENUM |
| TotalAmount | Monto total del pedido |  | DECIMAL |
| ID\_Customer | Identificador del cliente que realizó el pedido | FK | INT |
| **VideoGame** | ID\_VideoGame | Identificador único del videojuego | PK | INT |
| Title | Título del videojuego |  | VARCHAR(100) |
| Descriptions | Breve descripción del videojuego |  | VARCHAR(150) |
| ReleaseDate | Fecha de lanzamiento del videojuego |  | DATE |
| Price | Precio del videojuego |  | DECIMAL |
| Stock | Cantidad de unidades disponibles |  | INT |
| ID\_Plataform | Identificador de la plataforma | FK | INT |
| ID\_Category | Identificador de la categoría | FK | INT |
| **Plataform** | ID\_Plataform | Identificador único de la plataforma | PK | INT |
| PlatformName | Nombre de la plataforma de juego (PS5/PS4/XBOX/PC/ETC) |  | VARCHAR(15) |
| **Category** | ID\_Category | Identificador único de la categoría | PK | INT |
| CategoryName | Nombre de la categoría o género |  | VARCHAR(50) |
| **OrderDetail** | ID\_OrderDetail | Identificador único del detalle del pedido | PK | INT |
| ID\_Order | Identificador del pedido | FK | INT |
| ID\_VideoGame | Identificador del videojuego | FK | INT |
| Quantity | Cantidad de unidades compradas |  | INT |
| UnitPrice | Precio del videojuego en el momento de la compra |  | DECIMAL |
| Subtotal | Subtotal de unidades compradas (Cantidad \* Precio\_Unitario) |  | DECIMAL |
| **StockAudit** | ID\_Audit | Identificador único del detalle del pedido | PK | INT |
| ID\_VideoGame | Identificador del videojuego | FK | INT |
| DateStUp | Fecha de actualización del stock |  | DATETIME |
| OldStock | Stock del videojuego antes de la auditoría |  | INT |
| NewStock | Stock del videojuego después de la auditoría |  | INT |

A continuación, encontrarás el enlace donde se han dispuesto los scripts para la creación de las tablas y la inserción de datos:

👉 <https://github.com/LautaroSantillan/Proyecto-Final--SQL-Coderhouse>

# **Inserción con Importación de datos**

1. Crear archivos como “banco” de datos que contengan toda la información que va a ser trasladada a la Base de Datos. En el caso de este proyecto son ‘**customer.csv**’, ‘**order.csv**’ y ‘**orderdetail.csv**’.
2. Luego seleccionar la tabla donde se le van a insertar los datos y con el click derecho luego seleccionar la opción de “**Table Data Import Wizard**”.
3. Luego seleccionar el path donde está alojado el archivo ‘**.csv’**.
4. A continuación, darle a next y seleccionar que quiere importar los datos a una tabla ya existente.



Y seguir dándole al botón next hasta que cargue todo y realice la importación.

1. Una vez que termine la inserción de datos saltaran unos mensajes diciendo el tiempo que se tardo y cuantos registros se importaron, y listo.

