



# RETO CONSULTORÍA E-SPORT

OIER ALBENIZ  
IÑIGO BERASTEGI

ANDER ARREGUI  
BRYAN ALZAMORA



## OBJETIVOS

### BASE DE DATOS

Crear, Consultar, Modificar, y Gestionar.

### PROGRAMACIÓN

Desarrollar programas y manipular información.

### LENGUAJE DE MARCAS Y SISTEMAS DE GESTIÓN

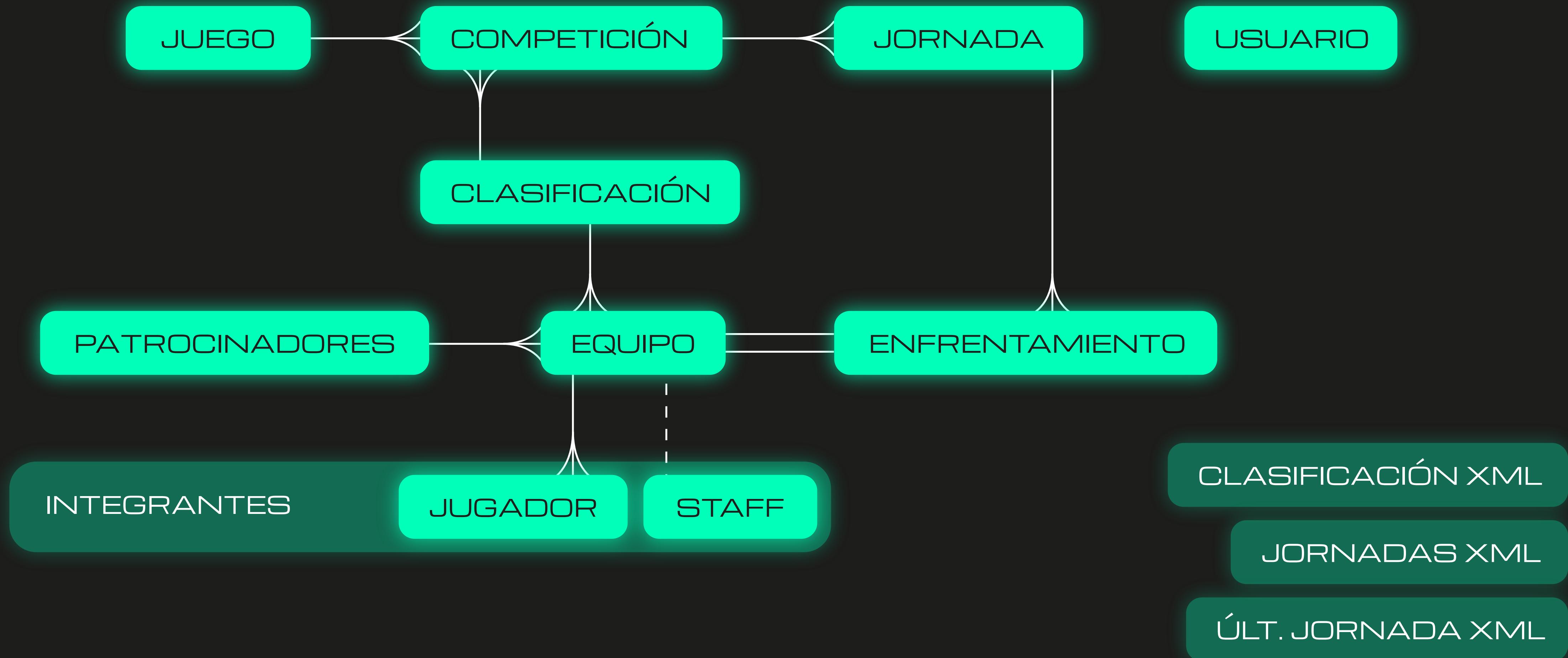
Gestionar información XML.

### ENTORNOS DE DESARROLLO

Verificar y Optimizar programas.

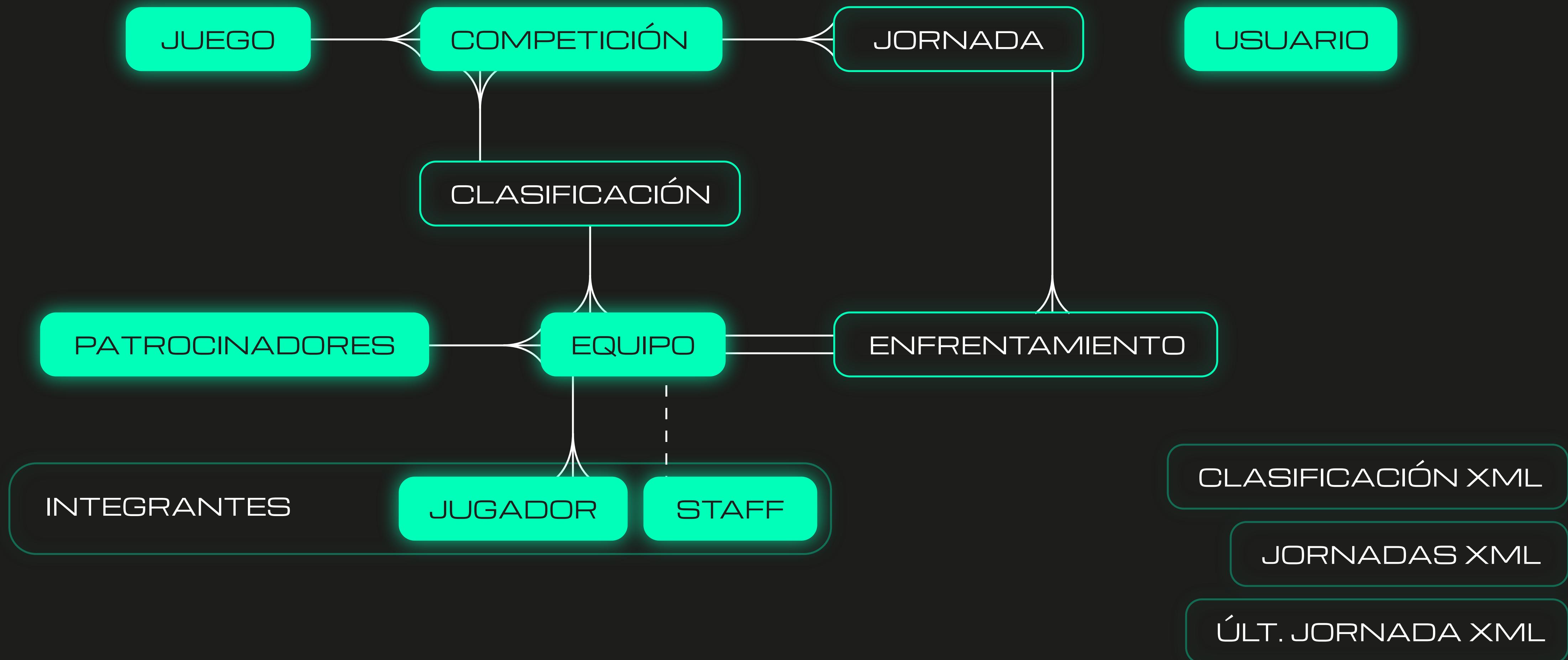


MER





# GESTION - CRUD



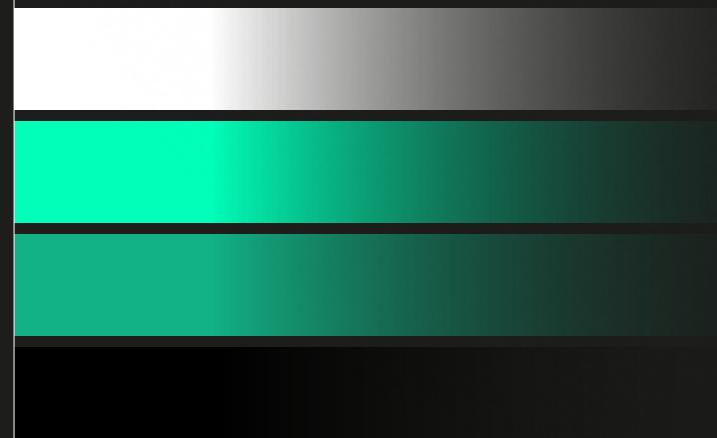
## IDENTIDAD VISUAL



Logotipo

## MICHROMIA

Tipografía



Colores

LAU!

Nombre



# BASE DE DATOS



Triggers



Paquete



Procedures



Sinónimos

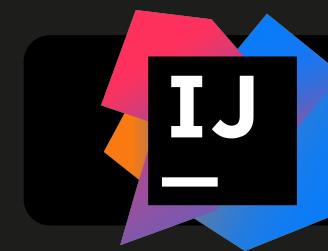


Vistas

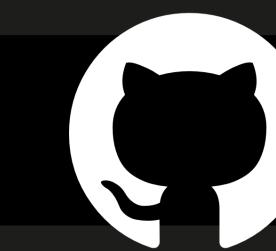




# HERRAMIENTAS UTILIZADAS



INTELLIJ



GITHUB & GITKRAKEN



ORACLE SQL



ADOBE ILLUSTRATOR



VISUAL PARADIGM



CHAT GPT



# PROGRAMA



# POSIBLES MEJORAS

Limpieza y organización el código.

Reforzar la seguridad

Mejorar la documentación del código.

Mejorar el manejo de GitHub





¿PREGUNTAS?