

A dark blue vertical bar on the left side of the page. A blue arrow points to the right from the bar, containing the date.

23-10-2023

# Proyecto B

Diseño y Explotación de Almacenes  
de Datos

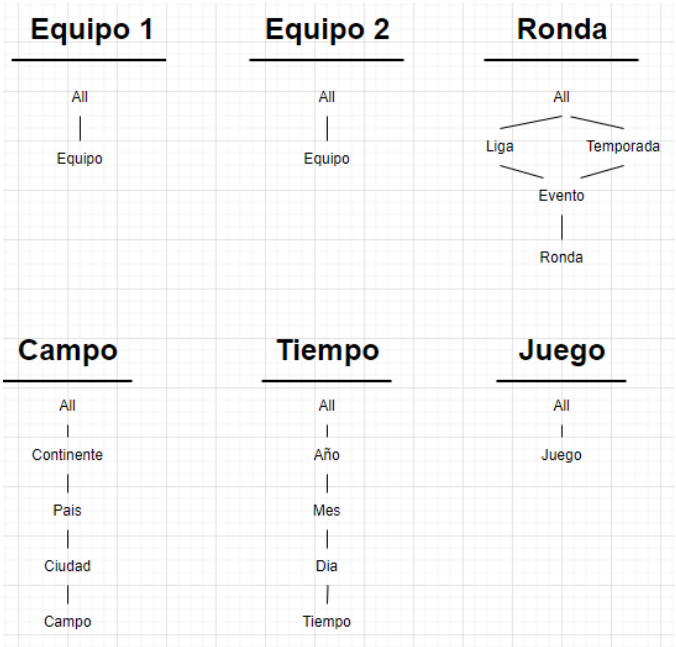
Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and curve upwards and to the right.

Roberto Navarro Garcia  
UMA

## Índice

Jerarquías .....	2
DISEÑO CONCEPTUAL.....	3
DISEÑO LOGICO COPO DE NIEVE.....	4
INSTRUCCIONES A SEGUIR CON EL DDL .....	5
DIFICULTADES ENCONTRADAS.....	5
BIBLIOGRAFÍA.....	6

# Jerarquías



Lo primero a mencionar es que el hecho seleccionado ha sido **Partidos** y se observará en el siguiente apartado. Para este apartado se han observado seis jerarquías.

Las jerarquías de los **equipos** representarían al equipo local y al visitante. Son los equipos que se enfrentan en un partido.

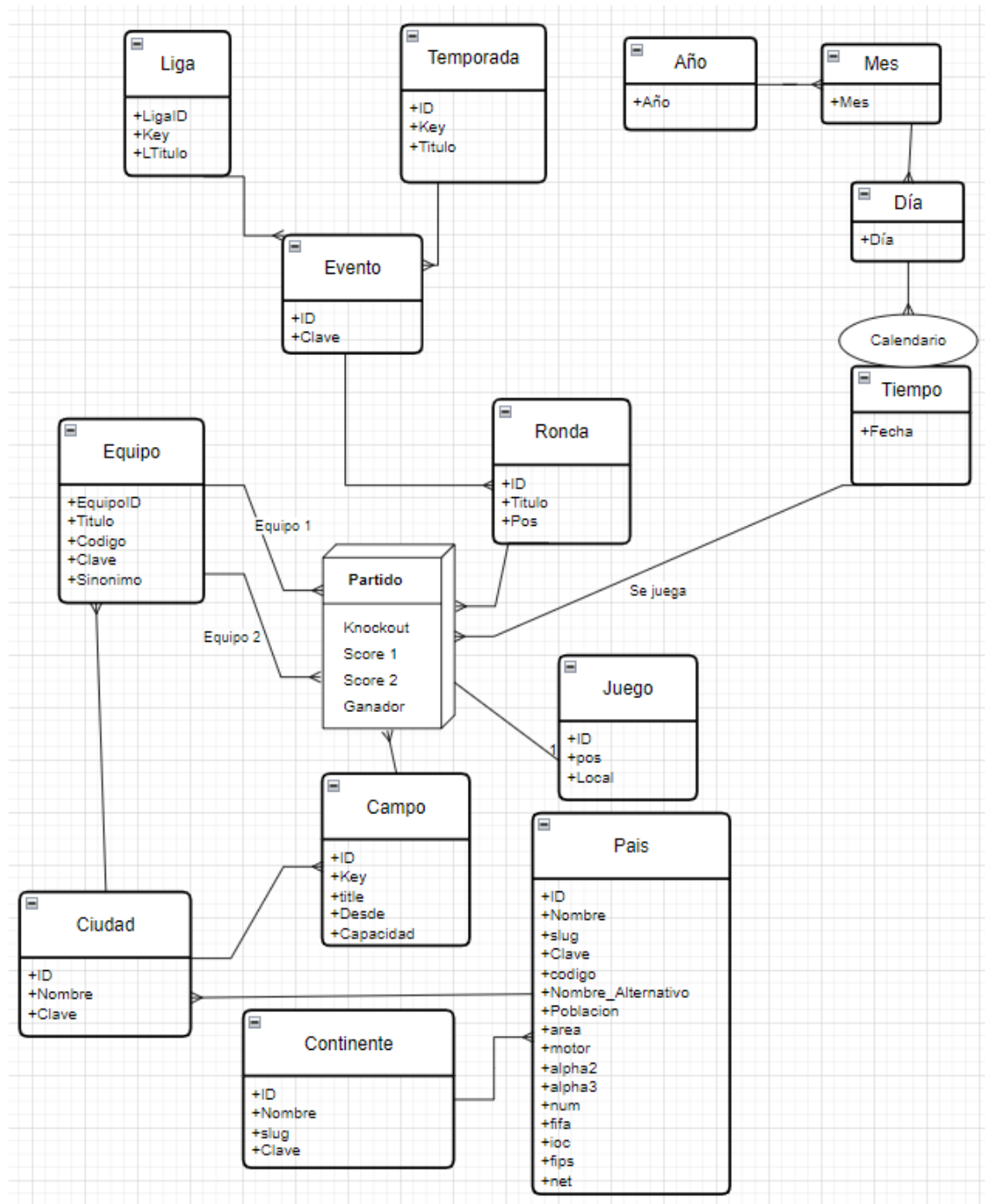
Una **Ronda** entiendo que tiene la función de una jornada de fútbol que, si no lo he entendido mal, se trata de agrupar una serie de partidos entre distintos equipos.

El **Campo** responde a la localización de los partidos.

**Juego** responde al juego concreto que se produce en el partido.

El **Tiempo** es el momento en el que se juega el partido.

## DISEÑO CONCEPTUAL



Siendo **Partido** el hecho, podemos observar que tiene cuatro medidas que representan el resultado de un Juego:

- *Knockout*: si un equipo ha ganado el juego con el marcador del contrario a cero.
- *Score 1*: Marcador del equipo 1
- *Score 2*: Marcador del equipo 2
- *Ganador*: El vencedor del partido según Score 1 y Score 2

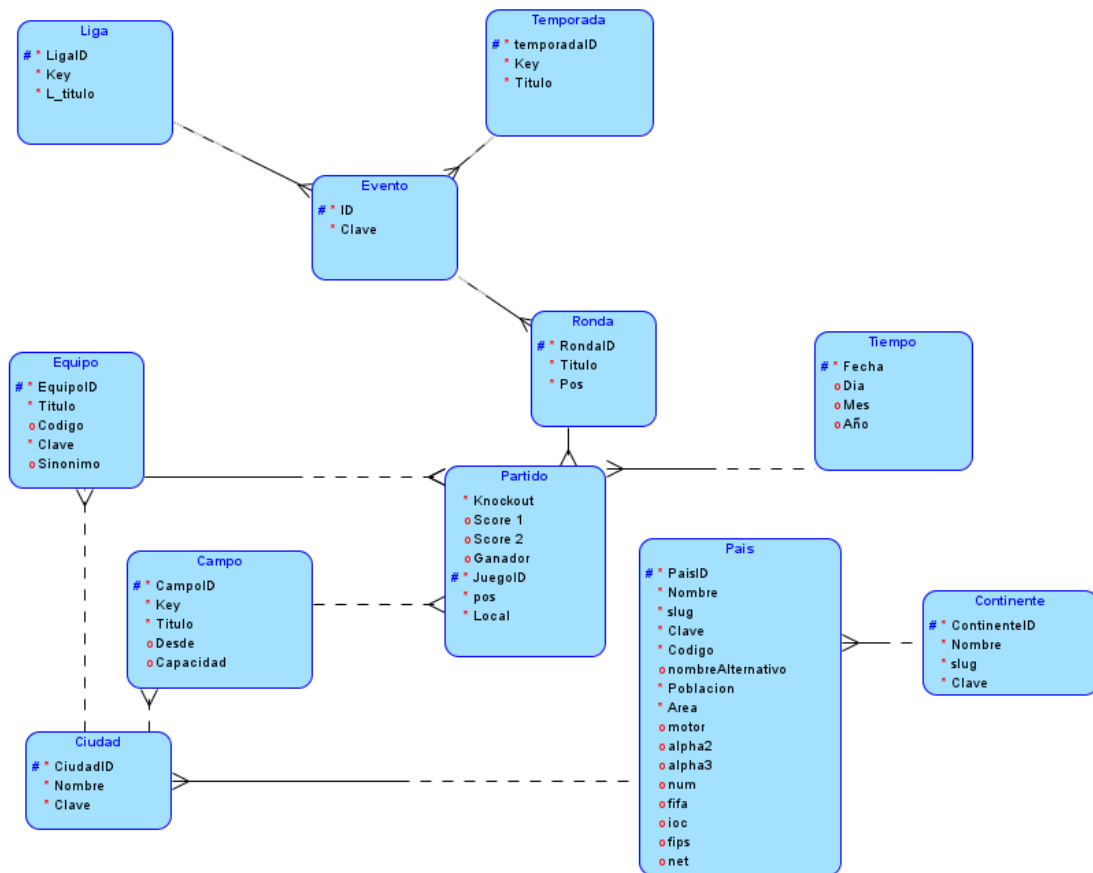
Un **partido** lo juegan dos **equipos**. Un partido pertenece a una **ronda** (o jornada) de partidos. Un partido se juega en un **campo**.

Aunque en la base de datos del enunciado no se proporcionan datos para la tabla de los campos (Grounds), se ha añadido por la facilidad que tiene incluir los datos.

**Evento** sería sinónimo de competición que pertenece a una liga y temporada concretas. Las **rondas** o jornadas pertenecen a los eventos.

Ciertos atributos de las tablas no se han incluido en el modelo porque en la base de datos no proporcionan ninguna información. Asimismo, tampoco se han incorporado las tablas *Assoc*, *Group* y *State* ya que no aportan información.

## DISEÑO LOGICO COPO DE NIEVE

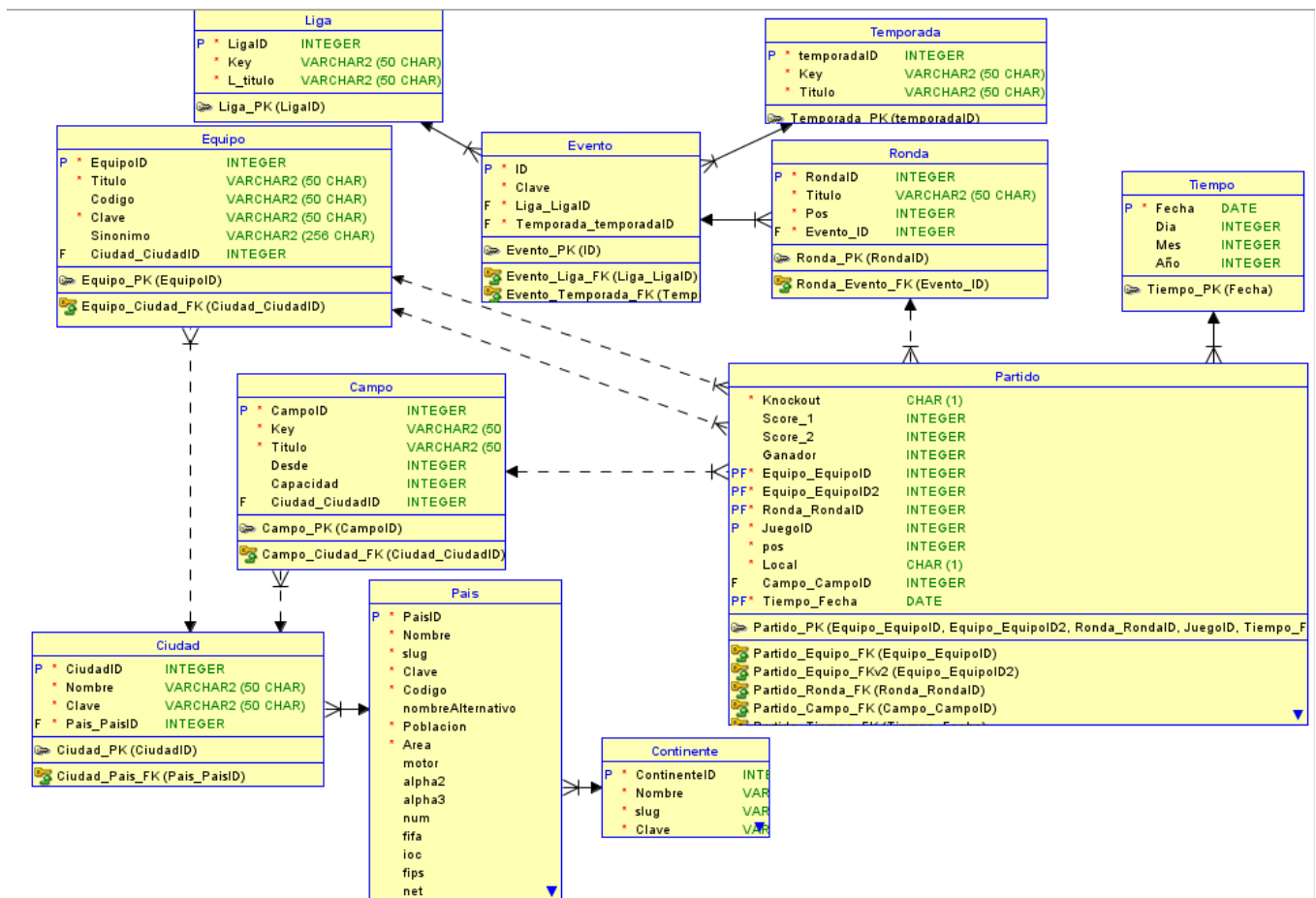


El diseño lógico, por lo general, es bastante parecido al conceptual.

En este caso, la tabla **Juego** del diseño conceptual se ha incluido dentro de la tabla de **Partido** por ser una relación de cardinalidad uno a uno.

La dimensión **Tiempo** en este modelo está denormalizada.

Se deberían observar también las FK en las entidades pero, aunque están, no he conseguido que se muestren en el diseño lógico del Datamodeler. Como observamos a continuación, en el modelo físico si se muestran.



## INSTRUCCIONES A SEGUIR CON EL DDL

1. Abrir nuestra base de datos en el SSMS.
2. New query y pegamos el fichero DDL.
3. Pulsamos en el botón Execute.
4. Clic derecho en Database Diagrams -> New Database Diagram y seleccionamos todas las tablas para visualizar el diagrama multidimensional.

## DIFICULTADES ENCONTRADAS

Las dificultades encontradas han sido principalmente para entender bien los datos de la base de datos que nos proporcionan. Por ejemplo, **Ronda** no me quedaba del todo claro que implicaba. También hay atributos que no quedan claros por tener nombres poco o nada descriptivos. Muchos campos que estaban enteros a null los he ignorado.

## BIBLIOGRAFÍA

- PDF Tema 3 asignatura Diseño y Explotación de Almacenes de Datos en el CV
- PDF Tema 4 asignatura Diseño y Explotación de Almacenes de Datos en el CV