

Clase 05. SQL

#### CONSULTAS Y SUBCONSULTAS

# RECUERDA PONER A GRABAR LA CLASE





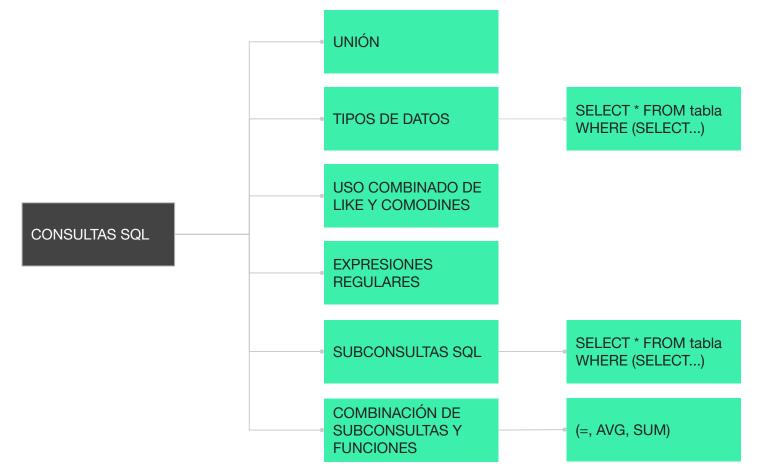
- Unir dos tablas
- Repasar los tipos de datos
- Profundizar el uso de LIKE
- Reconocer una subconsulta y sus diferentes tipos
- Implementar diferentes subconsultas SQL



#### MAPA DE CONCEPTOS

#### MAPA DE CONCEPTOS CLASE 5









**CODER HOUSE** 

# UNIFICAR DOS O MÁS CONSULTAS SELECT

# UNION: DEFINICIÓN

El operador de la UNION combina los resultados de dos o más consultas en un único resultado que incluye todas las filas que pertenecen a todas las consultas que aparecen

Es decir, las consultas se ejecutan por separado, concatenando luego los

resultados de cada una



# UNION: DEFINICIÓN

Hay una condición para poder utilizar el operador UNION, y es que la cantidad de columnas en cada consulta o tablas debe ser la misma y del mismo tipo de datos (unión compatible)

GAME (level 1)					
id_game	name	description	id_level	id_class	
37	Pokémon Diamante	imperdiet et commodo	1	203	
54	Kena: Bridge of Spir	pellentesque at	1	101	
62	Knights of the Old R	ipsum primis in faucibus	1	197	
77	Dragon Ball Z Kakar	lorem	1	174	
87	First Class Trouble	ipsum primis in faucibus	1	25	
99	Chernobylite	fermentum donec ut mau	1	217	

GAME (level 2)					
id_game	name	description	id_level	id_class	
1	Forza Horizon 5	odio donec	2	143	
5	Age of Empires IV		2	50	
8	Blue Reflection: Sec	libero rutrum ac lobortis	2	18	
10	Voice of Cards	parturient montes nasce	2	275	
22	Poppy Playtime	nulla elit ac nulla	2	165	
35	Resident Evil 4 VR	magna	2	275	
56	PES 2022	mi pede	2	276	
66	Ghost Recon: Frontl	habitasse	2	286	



#### EJEMPLO DE UNION

## **UNION: EJEMPLO**

Veamos a continuación cómo combinar dos tablas, o consultas, de igual estructura utilizando la cláusula **UNION**.

GAME (level 1)					
id_game	name	description	id_level	id_class	
37	Pokémon Diamante	imperdiet et commodo	1	203	
54	Kena: Bridge of Spir	pellentesque at	1	101	
62	Knights of the Old R	ipsum primis in faucibus	1	197	
77	Dragon Ball Z Kakar	lorem	1	174	
87	First Class Trouble	ipsum primis in faucibus	1	25	
99	Chernobylite	fermentum donec ut mau	1	217	

GAME (level 2)					
id_game	name	description	id_level	id_class	
1	Forza Horizon 5	odio donec	2	143	
5	Age of Empires IV		2	50	
8	Blue Reflection: Sec	libero rutrum ac lobortis	2	18	
10	Voice of Cards	parturient montes nascel	2	275	
22	Poppy Playtime	nulla elit ac nulla	2	165	
35	Resident Evil 4 VR	magna	2	275	
56	PES 2022	mi pede	2	276	
66	Ghost Recon: Frontl	habitasse	2	286	



```
SELECT id_game, name,
```

description, id\_level, id\_class

FROM game

WHERE id\_level = 1

UNION

SELECT id\_game, name,

description, id\_level, id\_class

FROM game

WHERE id level = 2;

# **UNION: EJEMPLO**

	RESULTADO				
id_game	name	description	id_level	id_class	
37	Pokémon Diamante	imperdiet et commodo	1	203	
54	Kena: Bridge of Spir	pellentesque at	1	101	
62	Knights of the Old R	ipsum primis in faucibus	1	197	
77	Dragon Ball Z Kakar	lorem	1	174	
87	First Class Trouble	ipsum primis in faucibus	1	25	
99	Chernobylite	fermentum donec ut mau	1	217	
1	Forza Horizon 5	odio donec	2	143	
5	Age of Empires IV		2	50	
8	Blue Reflection: Sec	libero rutrum ac lobortis	2	18	
10	Voice of Cards	parturient montes nasce	2	275	
22	Poppy Playtime	nulla elit ac nulla	2	165	
35	Resident Evil 4 VR	magna	2	275	
56	PES 2022	mi pede	2	276	
66	Ghost Recon: Frontl	habitasse	2	286	
90	Ghost of Tsushima	purus	2	285	





CODER HOUSE

#### TIPOS DE DATOS EN LOS CAMPOS

# DEFINICIÓN DE LOS DATOS

La clase pasada vimos cómo realizar consultas con WHERE, especificando valores como filtros, según el tipo de datos almacenado. Con esto notamos que, en SQL, el tipo de dato a definir en un campo es un punto clave debido a diferentes factores.

Por ello, al gestionar nuestras DB debemos establecer reglas de contenidos claras para cada uno de los campos en las tablas.





Hagamos un rápido repaso de los tipos de datos más comunes en SQL...





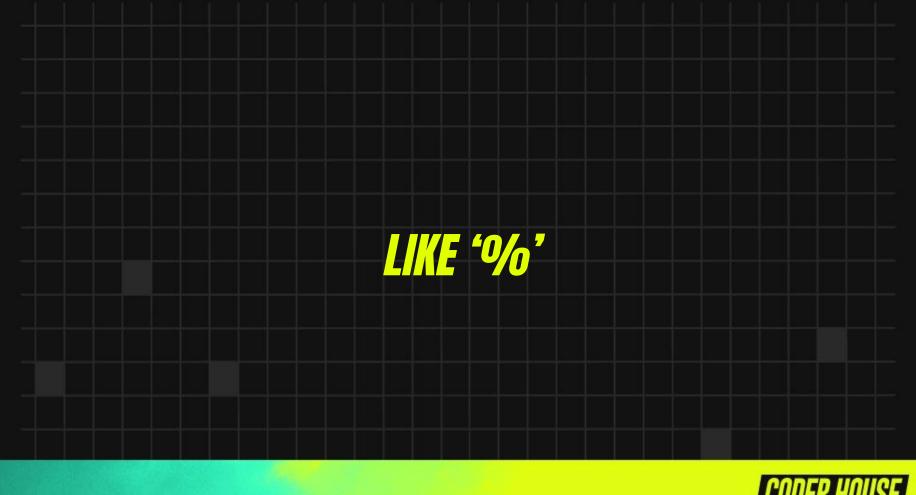
# PRINCIPALES TIPOS DE DATOS

Existen muchos otros tipos de datos en SQL pero, por el momento, solo nos manejaremos con los básicos.

Éstos nos acompañarán durante todo nuestro período de trabajo.

Tipo de dato	valor SQL	Ejemplo
Número entero	int	1000
Texto	text(n)	Coderhouse
Alfanumérico	varchar(n)	AB123CD
Fecha	date	21/03/1975
Fecha y Hora	datetime	21/01/1972 15:00:00
Verdadero o Falso	boolean	TRUE ó FALSE
Decimal	<pre>decimal(p, s)</pre>	3008,05
Numérico	numeric(p, s)	1407,96





**CODER HOUSE** 

#### **USO DEL OPERADOR LIKE**

### EL OPERADOR LIKE

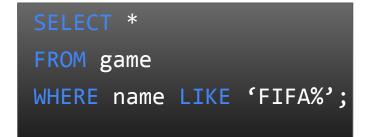
La implementación de este operador se realiza sobre campos del tipo texto o alfanuméricos, para buscar parte de un valor coincidente.

En combinación con el dato a buscar, **se suele utilizar** al menos un carácter 'comodín', que oficia de parámetro para encontrar datos 'que se asimilen a lo escrito'



## EJEMPLO DE USO OPERADOR LIKE

Sobre nuestra tabla GAME debemos traer aquellos registros cuyo nombre del juego comience con FIFA



	GAME					
id_game	name	description	id_level	id_class		
49	FIFA 22: Ultimate Te	habitasse	14	13		
45	FIFA 22	tempor convallis nulla ne	106	8		
12	FIFA 22: Ultimate Te	suspendisse	205	14		

¿Qué resultados devolverá? • •



### EJEMPLO DE USO OPERADOR LIKE

También podemos combinar el uso de % para obtener parámetros que coincidan con un texto ubicado en cualquier parte del texto almacenado.

```
SELECT *
FROM game
WHERE name LIKE '%Ultimate%';
```

	GAME				
id_game	name	description	id_level	id_class	
49	FIFA 22: Ultimate Te	habitasse	14	13	
12	FIFA 22: Ultimate Te	suspendisse	205	14	



## EJEMPLO DE USO OPERADOR LIKE

Y, por supuesto, podemos buscar también algo más específico, como ser todos aquellos registros que finalicen con el texto en cuestión sin importar lo que tengan al inicio del mismo.

SELECT \*
FROM game
WHERE name LIKE '%Team';

GAME					
id_game	name	description	id_level	id_class	
49	FIFA 22: Ultimate Team	habitasse	14	13	
12	FIFA 22: Ultimate Team	suspendisse	205	14	
			205		



# USO DEL LIKE CON EL COMODÍN "\_ "

E implementando el caracter comodín "\_", podemos también definir el desconocimiento de un solo caracter.

Se puede combinar con el caracter %.

SELECT \*
FROM game
WHERE name LIKE '\_IFA%';

	GAME					
id_game	name	description	id_level	id_class		
49	FIFA 22: Ultimate Te	habitasse	14	13		
45	FIFA 22	tempor convallis nulla ne	106	8		
12	FIFA 22: Ultimate Te	suspendisse	205	14		



#### COMBINAR LIKE Y CORCHETES []

# USO DE LIKE CON CORCHETES [ ]

Dentro de expresiones regulares, el uso de corchetes nos permite que el resultado de la búsqueda se limite a un rango inicial determinado de caracteres.

```
SELECT *
FROM game
WHERE name LIKE '[A-B]%';
```

d_game name description id_level id_class						
d_game	name	description	id_level	id_class		
97	Actraiser Renaissance	viverra eget congue	231	3		
5	Age of Empires IV		50	2		
46	Alan Wake Remastered	dui luctus rutrum nulla te	137	15		
30	Assassins Creed Valhalla	vivamus	207	9		
67	Aven Colony	sollicitudin ut	238	14		
74	Back 4 Blood	pulvinar	36	9		
48	Back 4 Blood	ornare imperdiet sapien	198	4		
59	Battlefield 2042	pede libero	31	12		
51	Battlefield 2042		153	6		
93	Blast Brigade	in sapien iaculis congue	19	8		
8	Blue Reflection: Second Ligi	libero rutrum ac lobortis	18	2		
91	Bright Memory: Infinite		77	5		



# USO DE LIKE CON CORCHETES [ ]

También podemos integrar la búsqueda de registros que coincidan con uno o dos caracteres iniciales específicos

```
SELECT *
FROM system_user
WHERE first_name LIKE '[AM]%del%'
```





# EXCLUSIÓN DE CARACTERES

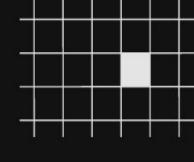
Aprovechando el uso de corchetes, también nos podemos ocupar de excluir de los resultados determinados caracteres. Para ello debemos usar [^]

```
SELECT *
FROM game
WHERE name LIKE '[^DV]%';
```



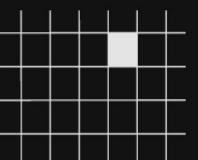






#### EJEMPLO EN VIVO

Veamos algunos ejemplos en vivo del uso del operador LIKE







**i5/10 MINUTOS Y VOLVEMOS!** 





#### **USO DEL OPERADOR LIKE**

Implementemos el uso del operador LIKE sobre las tablas GAME y SYSTEM\_USER de nuestra base de datos GAMER

Tiempo estimado: 15 minutos





#### **USO DEL OPERADOR LIKE**

Buscaremos usuarios (SYSTEM\_USER) utilizando el operador LIKE, y combinando el mismo con las diferentes variantes vistas hasta aquí.

- Aquellos usuarios cuyo nombre comience con la letra 'J'
- Aquellos usuarios cuyo apellido contenga la letra 'W'
- Aquellos usuarios cuyo nombre contenga la letra 'i' en segundo lugar
- Aquellos usuarios cuyo nombre finalice con la letra 'k'
- Aquellos usuarios cuyo nombre no incluya las letras 'ch'
- Aquellos usuarios cuyo nombre solo incluya las letras 'ch'





CODER HOUSE

# OBTENER DATOS DE OTRAS TABLAS MEDIANTE LAS SUBCONSULTAS



#### USO DE CONSULTAS DENTRO DE CONSULTAS

Si debemos incluir en la cláusula

WHERE algún criterio de selección que
existe en otra tabla, las subconsultas son
el elemento ideal que nos permitirá
recuperar los valores acordes a dicha
condición.



## REGLAS A TENER EN CUENTA

Para poder llevar a cabo esto de manera exitosa, debemos tener en cuenta las siguientes reglas:

- La subconsulta debe ir entre paréntesis.
- La subconsulta debe tener una sola columna o expresión.
- No podemos utilizar BETWEEN o LIKE en la subconsulta.
- No debemos colocar la cláusula ORDER BY en la subconsulta.
- Otras cuestiones más con **UPDATE** y **DELETE**, que veremos oportunamente cuando abordemos dichos temas.



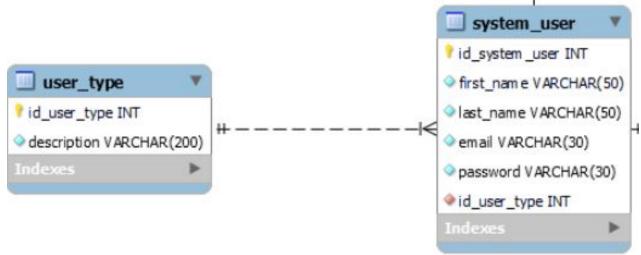
# EJEMPLO DE SUBCONSULTAS



Contamos con dos tablas: SYSTEM\_USER y USER\_TYPE; necesitamos

visualizar aquellos usuarios con el máximo identificador de tipo 👇

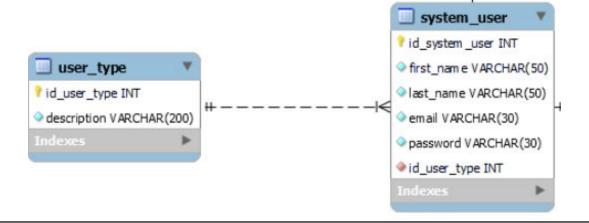






# EJEMPLO DE SUBCONSULTAS





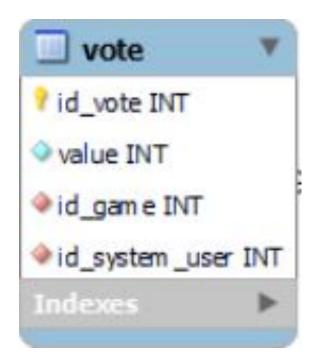
```
SELECT id_system_user, last_name
FROM system_user
WHERE id_user_type = (SELECT max(id_user_type) FROM user_type);
```



#### SUBCONSULTAS EN UNA MISMA TABLA

También podemos abordar subconsultas dentro de una misma tabla.

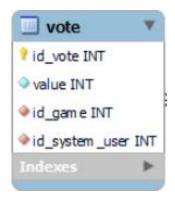
En este caso, la **tabla vote** cuenta con información del puntaje que cada usuario le dio a un juego en la **columna value.** 





Busquemos los usuarios que votaron con un puntaje superior al promedio.

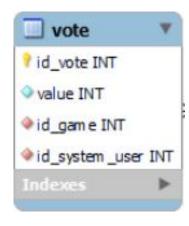
Nota: La función floor convierte float a entero.



```
SELECT id_system_user
FROM vote WHERE value = (SELECT FLOOR(AVG(value)) FROM vote);
```



Podemos también obtener los votos totales de un juego específico, por ejemplo el de menor id:



```
SELECT SUM(value)
FROM vote
WHERE id_game = (SELECT min(id_game) FROM game);
```



Por supuesto, podemos también sumar otros operadores combinados con

**WHERE**, como ser **<, > =>, <=**, para recuperar un conjunto de valores más específico todavía.

Por ejemplo los usuarios que votaron por encima del promedio total de votos.

```
SELECT id_system_user
FROM vote
WHERE value > (SELECT avg(value) FROM vote);
```



# ORDENAMIENTO DE SUBCONSULTAS SQL

CODER HOUSE

## USO DE ORDER BY EN SUBCONSULTAS SQL

# ORDENAMIENTO DE CONSULTAS CON SUBCONSULTAS

Sabemos que el ordenamiento de la información obtenida a partir de una consulta es clave para mostrar los resultados de forma homogénea.

Por ello, la sentencia ORDER BY puede ser utilizada dentro de consultas con subconsultas, teniendo en cuenta que dicho ordenamiento debe realizarse en la consulta principal.



# ORDENAMIENTO DE CONSULTAS CON SUBCONSULTAS

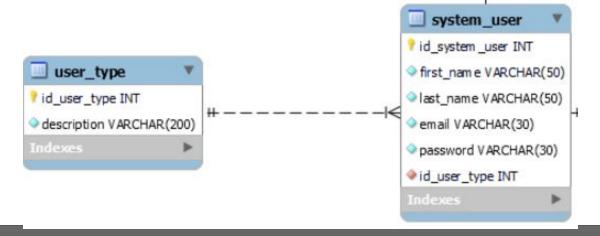
Recordemos que en los casos vistos hasta ahora siempre se ejecuta la **subconsulta en primera instancia** y una vez resuelta ésta, se ejecuta la consulta.

Entonces debemos incluir el orden sobre la consulta más externa.



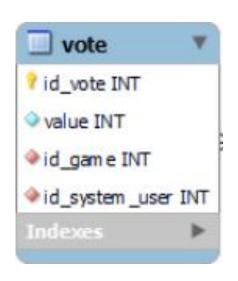


# EJEMPLOS DE SUBCONSULTAS



```
SELECT id_system_user, last_name
FROM system_user
WHERE id_user_type = (SELECT max(id_user_type) FROM user_type)
ORDER BY last name ASC;
```

### USO DE GROUP BY EN SUBCONSULTAS SQL



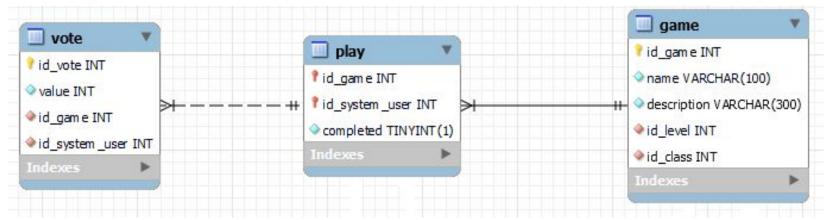
Acoplamos la sentencia **GROUP BY** dentro de una **consulta** con **subconsulta asociada**.

Veamos que nuestro ejemplo presta más información que antes, destacando ahora en qué se desempeña cada uno de ellos



Debemos obtener la suma de votos por juego, solo de aquellos juegos de nivel 1.

Observemos cómo podemos hacerlo con nuestras tablas





Obtener la suma de votos **por juego**, solo de aquellos juegos de nivel 1.





De esta forma, podremos conocer cuál es el juego que más puntos acumula con votos, o el que menos si ordenamos el resultado.

La flexibilidad de SQL nos permite realizar cualquier consulta, siempre que los diseños estén correctamente normalizados.



### USO DE HAVING EN SUBCONSULTAS SQL

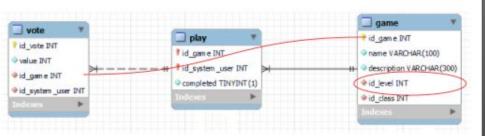
#### INTEGRANDO HAVING EN CONSULTAS Y SUBCONSULTAS

Veamos cómo integrar consultas con **HAVING**. Ahora seleccionaremos los juegos pero sólo aquellos que hayan tenido más de un voto.





#### INTEGRANDO HAVING EN CONSULTAS Y SUBCONSULTAS



Seleccionaremos los juegos pero sólo aquellos que hayan tenido más de un voto

```
SELECT id game, name
FROM game
WHERE id level = 1 AND
     id game IN
        (SELECT id game
         FROM vote
         GROUP BY id game
         HAVING count(*) > 1);
```



# SUBCONSULTAS SQL

Con base en la estructura previamente generada, resolver las consignas presentadas.

Tiempo estimado: 10 minutos





# SUBCONSULTAS SQL

Llevemos todos los ejemplos hasta aquí aprendidos, a la base de datos **GAMER**. Trabajamos con las tablas combinando consultas y subconsultas que cumplan con el uso de:

- Juegos jugados por jugador
- Condicionales en el nombre de los usuarios
- Integración de HAVING
- Funciones de agregación y GROUP BY





# ¿QUIERES SABER MÁS? TE DEJAMOS MATERIAL AMPLIADO DE LA CLASE



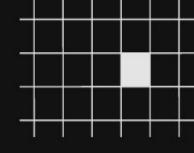
- Subconsultas SQL: <a href="https://youtu.be/rGPb5E1UAJA">https://youtu.be/rGPb5E1UAJA</a> | Píldoras informáticas
- Subconsultas en SQL SERVER: <a href="https://youtu.be/cQ5SwUhbBQl">https://youtu.be/cQ5SwUhbBQl</a>





# GPREGUNTAS?

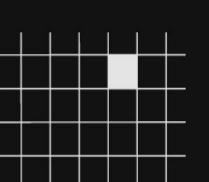




# **IMUCHAS GRACIAS!**

Resumen de lo visto en clase hoy:

- Uso de UNION para unificar tablas.
- Uso de tipos de datos, LIKE y comodines.
- Subconsultas SQL y sus diferentes tipos.
- Implementar subconsultas SQL.







# OPINA Y VALORA ESTA CLASE



# #DEMOCRATIZANDOLAEDUCACIÓN