

## Fundamentos de Bases de Datos. Extraordinaria 2018

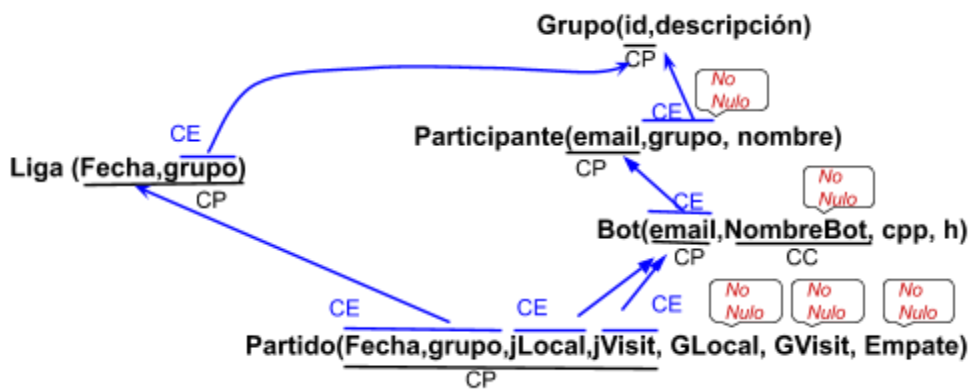
### Parcial 2. Ejercicio Práctico

Apellidos y Nombre:

Grupo:

Profesor del Grupo:

Disponemos de la siguiente BD sobre gestión de varias ligas de agentes inteligentes (bots). Hay varios grupos separados. Cada participante está en un grupo. Cada participante juega con un único bot. Hay varias ligas, identificadas por la fecha de comienzo de la liga y el grupo que juega la liga. En cada partido de liga de un grupo juegan dos bots diferentes (jLocal y jVisit) y se guarda si ha ganado el bot local (GLocal), el visitante (GVisit) o si hay empate (Empate).



1. Escribe las instrucciones en SQL para la creación de las tablas PARTIDO y BOT. Se presuponen creadas todas las restantes tablas. Además de las restricciones de integridad especificadas en el dibujo, deben considerarse las siguientes: **(1.5 ptos)**
  - a. GLocal, GVisit y Empate deben tener valores sólo 0 o 1. (GLocal=1 gana el local/valor 0 no gana el local, GVisit=1 gana el visitante/valor 0 no gana el visitante, Empate=1 hay empate/valor 0 no hay empate).
  - b. En un partido sólo es posible que gane un único bot, o que haya empate.
  - c. Un bot no puede jugar consigo mismo un partido.
  - d. cpp y h deben ser cadenas largas, pues contendrán el código fuente del bot.
2. Mostrar los nombres de los participantes del grupo A1 cuyos bots han jugado algún partido como local en todas las ligas de su grupo. **(AR 1.25 ptos, CRT 1.5 ptos, SQL 1.25 ptos)**.
3. Mostrar nombre y puntuación de aquellos bots que, jugando como local en la liga del 3 de Junio de 2018, obtuvieron un total de puntos superior a 4. La puntuación jugando como local se calcula como 3\*Partidos ganados como local + partidos empatados. **(SQL 1.75 ptos)**
4. Mostrar los emails de los participantes que hayan ganado al bot de nombre 'GreedyBot' como local y como visitante. **(AR 1.5 ptos, SQL 1.25 ptos)**

Tiempo total de realización (Teoría y Prácticas del Segundo Parcial): **1 hora y 30 minutos**.