|  |  |
| --- | --- |
| **IISSI-1 Examen de laboratorio** (Evaluación por curso Diciembre-2023) | |
| Apellidos, nombre: | Grupo: |

# Instrucciones

* Utilice HeidiSQL para abrir la conexión del root con contraseña iissi$root y:
  + Cree un nuevo usuario cuyo nombre sea UVUS\_USER.
  + Cree una conexión para el nuevo usuario y ejecute el script SQL proporcionado.
* Implemente la solución a los ejercicios planteados. Estos ejercicios están basados en unos requisitos adicionales (Catálogo de requisitos) que se suministran a continuación.
* En cada ejercicio, incluya el código desarrollado (con formato de texto) y las capturas de pantalla que muestren el resultado de ejecutar dicho ejercicio.
* Debe subir a la actividad de EV este documento con el código y las capturas de pantallas. Antes de subir la actividad, avise a un profesor para que valide la misma.

# Catálogo de requisitos

|  |  |
| --- | --- |
| **RI-1-01** | **Requisito de información** |
| Como: | Profesor de la asignatura |
| Quiero: | Tener disponible información sobre las valoraciones que cada usuario haya podido realizar para cada juego, teniendo en cuenta que un usuario puede valorar muchos juegos, y un juego puede ser valorado por muchos usuarios. Es necesario guardar información de la fecha de la valoración, la puntuación que ha otorgado cada usuario a cada juego, su opinión en forma de texto, el número de “likes” que ha recibido esa valoración por parte de otros usuarios y el veredicto final sobre el juego. Todos los atributos son obligatorios salvo el número de “likes”, que por defecto será 0. |
| Para: | Evaluar al estudiante |

|  |  |
| --- | --- |
| **RN-1-01** | **Regla de negocio de la puntuación** |
| Como: | Profesor de la asignatura |
| Quiero: | El usuario podrá otorgar a cada juego una puntuación entre 0 y 5, ambas inclusive. |
| Para: | Evaluar al estudiante |

|  |  |
| --- | --- |
| **RN-1-02** | **Regla de negocio del veredicto** |
| Como: | Profesor de la asignatura |
| Quiero: | El usuario asignará un veredicto final a su valoración sobre cada juego, este veredicto podrá ser ‘Imprescindible’, ‘Recomendado’, ‘Comprar en rebajas’, ‘No merece la pena’. |
| Para: | Evaluar al estudiante |

|  |  |
| --- | --- |
| **RN-1-03** | **Regla de negocio de valoraciones** |
| Como: | Profesor de la asignatura |
| Quiero: | Un usuario no podrá hacer más de una valoración sobre un juego determinado. |
| Para: | Evaluar al estudiante |

|  |  |
| --- | --- |
| **Prueba1** | **Inserción de valoración de juegos** |
| Como: | Profesor de la asignatura |
| Quiero: | * Insertar el progreso del usuario 1 en el juego 2, puntuación = 5, un comentario de texto cualquiera, y veredicto ‘Imprescindible’, fecha de hoy. * Insertar el progreso del usuario 2 en el juego 4, puntuación = 3, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Comprar en rebajas’, fecha de hoy. * Insertar el progreso del usuario 3 en el juego 3, puntuación = 4, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Recomendado’, fecha de hoy. * Insertar el progreso del usuario 4 en el juego 5, puntuación = 1, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘No merece la pena’, fecha de hoy. * Insertar el progreso del usuario 2 en el juego 3, puntuación = 4.5, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Imprescindible’, fecha de hoy. * Insertar el progreso del usuario 1 en el juego 6, puntuación = 10, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Imprescindible’. (**RN-1-01**) * Insertar el progreso del usuario 3 en el juego 1, puntuación = 3, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Ni fu ni fa’. (**RN-1-02**) * Insertar el progreso del usuario 3 en el juego 3, puntuación = 2, comentario ‘No era para tanto’, y estado ‘No merece la pena’. (**RN-1-03**) * Insertar el progreso del usuario 6 en el juego 8, puntuación = 3, un comentario de texto cualquiera, y estado ‘Comprar en rebajas’. (**referencia no existente**) |
| Para: | Evaluar al estudiante. |

Ejercicio-1 (2 puntos)

Implemente los requisitos proporcionados (RI/RN).

(La tabla puntúa 1 y cada restricción 0,5)

|  |
| --- |
| Incluya aquí el código de creación de la nueva tabla y una captura visualizando la tabla creada |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-2 (2 puntos)

Codifique un procedimiento almacenado **que inserte una nueva valoración de un usuario concreto para un juego dado** en la tabla creada en el ejercicio anterior, que será llamado tantas veces como progresos se deseen añadir.

Para comprobar las RN y las restricciones de Integridad, se llamará al procedimiento con los parámetros que aparecen en **Prueba1-Inserción de valoración de juegos**. Las valoraciones en verde se insertarán y las marcadas en rojo serán rechazadas.

(Si la inserción se realizar directamente con varios comandos INSERT de SQL, entonces se puntúa **0,5**)

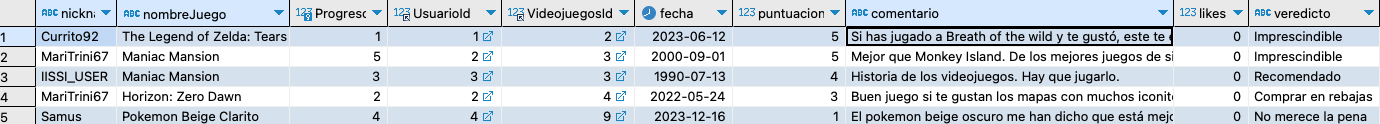
|  |
| --- |
| Incluya aquí el código del procedimiento y las llamadas correspondientes, o los comandos SQL de inserción, así como una captura del contenido de la tabla y de los mensajes de error de las filas rechazadas. |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-3 (1 puntos)

Cree una consulta que devuelva todos los usuarios, sus juegos y las valoraciones respectivas, ordenados por videojuegosId.

Un ejemplo de resultado de esta consulta es el siguiente:



|  |
| --- |
| Incluya la captura que muestre la consulta y su resultado |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-4 (1 puntos)

Codifique un trigger para impedir que la fecha de una valoración sea anterior a la fecha de lanzamiento del juego, y posterior a la fecha actual. Añada una instrucción que haga saltar el trigger.

|  |
| --- |
| Incluya aquí el código de la función y la llamada correspondiente, así como capturas del contenido de las tablas |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-5 (1 puntos)

Codifique una función que devuelva el número de valoraciones de un usuario dado.

Realice una prueba de la función con UsuarioId=2.

|  |
| --- |
| Incluya aquí el código de la función y la llamada correspondiente, así como capturas del contenido de las tablas |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-6 (1 puntos)

Cree una consulta que devuelva los juegos y la media de las valoraciones recibidas, ordenados de mayor a menor. En el listado deben aparecer todos los juegos, tengan o no valoración.

Un ejemplo de resultado de esta consulta es el siguiente:

A screenshot of a computer

Description automatically generated

|  |
| --- |
| Incluya la captura que muestre la consulta y su resultado |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-7 (1 puntos)

Cree un triggerque impida valorar un juego que esté en fase ’Beta’. (**1 punto**)

|  |
| --- |
| Incluya aquí el código del procedimiento, la llamada correspondiente, así como capturas de pantalla de las tablas |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

Ejercicio-8 (1 puntos)

Cree un procedimiento **pAddUsuarioValoracion** que, dentro de una transacción, inserte un usuario y una valoración de dicho usuario a un videojuego dado. Incluya los parámetros que considere oportunos.

Realice dos llamadas: una que inserte ambos (el usuario y la valoración) correctamente, y una en la que el segundo rompa alguna restricción y aborte la transacción. Incluya capturas de pantallas.

|  |
| --- |
| Incluya aquí el código del procedimiento, la llamada correspondiente, así como capturas de pantalla de las tablas |

Calificación: \_\_\_\_\_\_

**Nota** **importante**: una vez que haya terminado el examen y haya pasado a este documento todas las capturas de pantalla, por favor, elimine su usuario de HeidiSQL y el esquema de la base de datos.

Este mismo documento también debe ser eliminado del ordenador, una vez se haya subido a EV y se haya comprobado que la entrega se ha realizado correctamente.