PROYECTO BASE DE DATOS

LIGA FANTASY



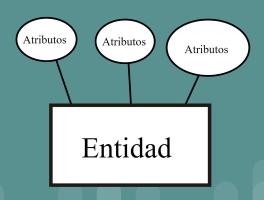
Alfonso López García 1°DAW IES ALIXAR



ÍNDICE

- 1. Introducción
- 2. Modelo Entidad/Relación
- 3. Modelo Relacional
- 4. Carga Masiva de Datos
- 5. Consultas
- 6. Vistas y triggers
- 7. Procedimientos y funciones
- 8. Conclusión





1. <u>INTRODUCCIÓN</u>

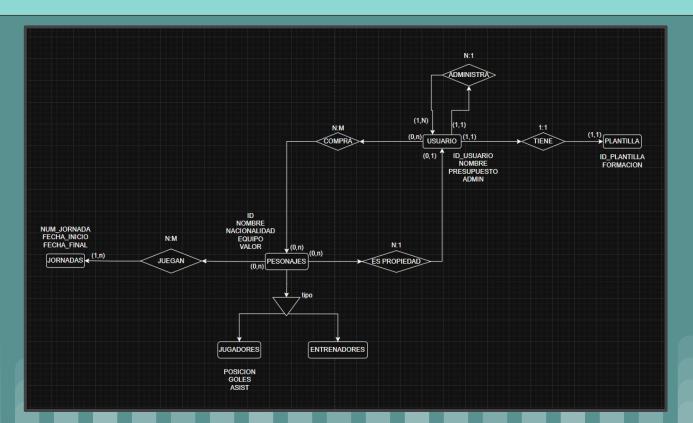
En este proyecto hemos creado una base de datos sobre una *Liga Fantasy* de la Liga Española de Fútbol. En ella habrá registros como los **nombres de los usuarios** o los **jugadores registrados** en la competición con sus respectivos **dueños**, su **valor de mercado** y sus demás datos. También se guardarán los **traspasos** que se hagan entre los usuarios y los **puntos** que hagan los jugadores cada jornada.





2. MODELO ENTIDAD/RELACIÓN

En el Modelo Entidad/Relación tenemos varias entidades con sus respectivas claves primarias y foráneas. Entre todas estas encontramos **entidades débiles**, una **herencia**, una **relación recíproca** y varias **relaciones N:M**.

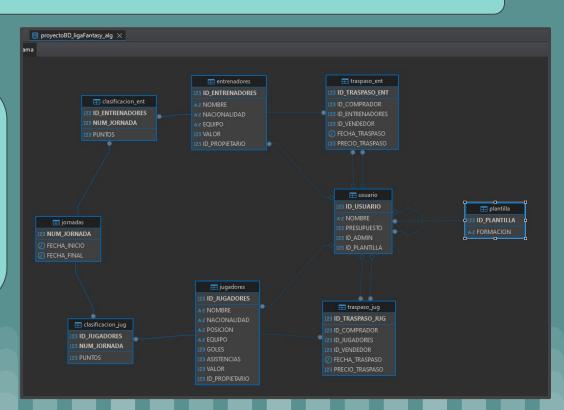


3. MODELO RELACIONAL

En el modelo relacional ya podremos apreciar mejor las tablas que se crean con las **relaciones entre entidades**, las **claves primarias**, las **claves foráneas** y las **entidades** débiles.

Cuando tengamos el modelo relacional hecho, podremos pasarlo a la herramienta de Bases de Datos *DBeaver* gracias a un Script que podemos generar desde el *Workbench de MySQL*.

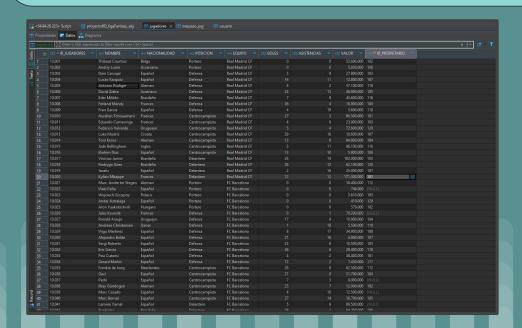
Cuando tengamos ese Script, seremos capaces de iniciar nuestra Base de Datos **vacía** en cualquier editor.

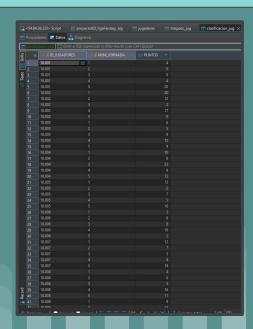


4. CARGA MASIVA DE DATOS

Para la carga masiva de datos hemos creado un <u>excel</u> donde hemos recopilado toda la información necesaria para nuestro proyecto. Para su inserción en la Base de Datos, lo que hemos hecho ha sido pasar las tablas del excel por un <u>convertidor online</u> para generar un **Script** con los datos de nuestras tablas.

Las dos tablas que más datos se les han introducido han sido las de jugadores y clasificación de jugadores.

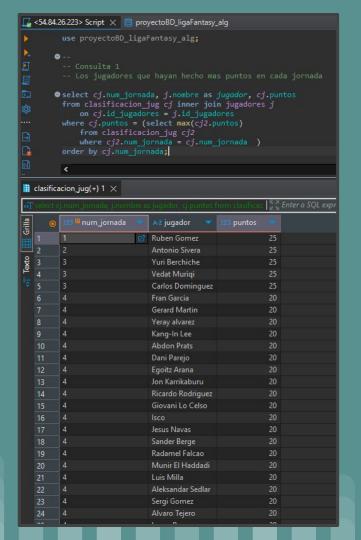




5. CONSULTAS

CONSULTA 1

LOS JUGADORES QUE HAN HECHO MÁS PUNTOS EN CADA JORNADA

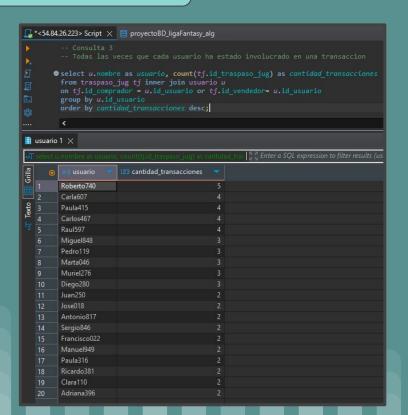


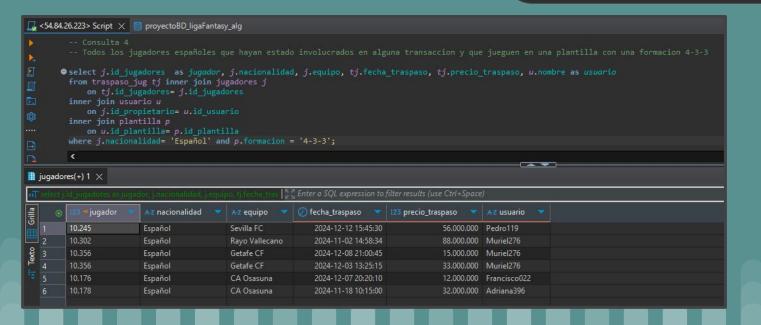
LOS 5 JUGADORES QUE MÁS VECES HAN SIDO TRASPASADOS

```
🛴 *<54.84.26.223> Script 🗶 🧧 proyectoBD_ligaFantasy_alg
       ● select j.nombre as jugador, count(tj.id_traspaso_jug) as cantidad_traspasos
         from traspaso jug tj inner join jugadores j
         group by j.id jugadores
         order by cantidad traspasos desc
         limit 5:
iugadores 1 ×
            jugador
                             cantidad traspasos
         Jaime Seoane
         Eduardo Camavinga
         Wojciech Szczęsny
         Gerard Martin
         Jose Gayà
```

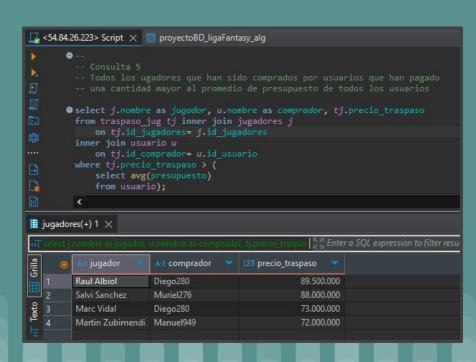
TODAS LAS VECES QUE CADA USUARIO HA ESTADO INVOLUCRADO EN UNA TRANSACCIÓN

select u.nombre as usuario, count(tj.id_traspaso_jug) as
cantidad_transacciones
from traspaso_jug tj inner join usuario u
on tj.id_comprador = u.id_usuario or tj.id_vendedor= u.id_usuario
group by u.id_usuario
order by cantidad_transacciones desc;



TODOS LOS JUGADORES ESPAÑOLES QUE HAYAN ESTADO INVOLUCRADOS EN ALGUNA TRANSACCIÓN Y QUE JUEGUEN EN UNA PLANTILLA CON UNA FORMACIÓN 4-3-3 

TODOS LOS JUGADORES QUE HAN SIDO COMPRADOS POR USUARIOS QUE HAN PAGADO UNA CANTIDAD DE TRASPASO MAYOR AL PROMEDIO DE PRESUPUESTO DE TODOS LOS USUARIOS



6. <u>VISTAS Y TRIGGERS</u>

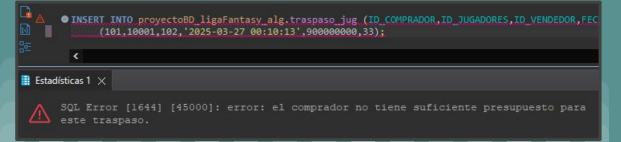
Triggers para actualizar el **ID_PROPIETARIO** de los **jugadores** y **entrenadores** cuando se produzca un traspaso.

```
delimiter &&
Ocreate trigger actualizar propietario jugador
 for each row
 begin
     update jugadores
     set id propietario = new.id comprador
     where id jugadores = new.id jugadores;
 end &&
 delimiter ;
 delimiter &&
Ocreate trigger actualizar propietario entrenador
 after insert on traspaso ent
 for each row
     update entrenadores
     set id propietario = new.id comprador
     where id entrenadores = new.id entrenadores;
 end &&
 delimiter ;
```

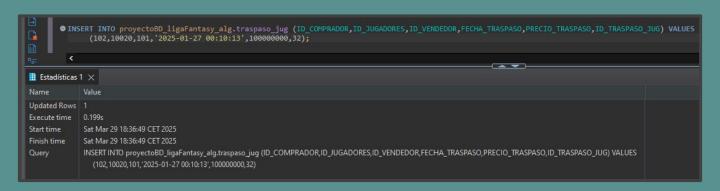
Triggers para actualizar el **PRESUPUESTO** de los **usuarios** cuando se involucren en un traspaso y verificar si tienen esa cantidad de dinero (Si algún comprador no tuviera suficiente saltaría un error).

```
delimiter 22
after insert on traspaso jug
for each row
begin
   declare nuevo presupuesto int;
   select presupuesto - new.precio traspaso into nuevo presupuesto
   from usuario
   if nuevo presupuesto < 0 then
       signal sqlstate '45000'
       set message text = 'error: el comprador no tiene suficiente presupuesto para este traspaso.';
   update usuario
   where id usuario = new.id comprador;
   update usuario
   where id usuario = new.id vendedor:
end &&
delimiter ;
```

```
delimiter &&
Ocreate trigger actualizar presupuesto traspaso ent
 after insert on traspaso ent
 for each row
     declare nuevo presupuesto int;
     select presupuesto - new.precio traspaso into nuevo presupuesto
     from usuario
     where id usuario = new.id comprador;
     if nuevo presupuesto < 0 then
         signal salstate '45000'
         set message text = 'error: el comprador no tiene suficiente presupuesto para este traspaso.';
     end if:
     update usuario
     set presupuesto = presupuesto - new.precio traspaso
     where id usuario = new.id comprador;
   update usuario
     where id usuario = new.id vendedor;
 end &&
 delimiter ;
```



DATOS ANTES Y DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN DE LOS TRIGGERS



1885	1,0,0,2				- 1 1 2 2 1 1 1 1 2 2 1 1 2 2 2 2 2 2 2			
20	10.020	Kylian Mbappe	Frances	Delantero	Real Madrid CF	12	12	171.300.000 120
-0.4	40.024		1.4	- A .	FOR I			E0 400 000 443
12	10.012	703CIU	Сэринон	Delantero	rical Madria Ci	-	10	E310001000 107
20	10.020	Kylian Mbappe	Frances	Delantero	Real Madrid CF	12	12	171.300.000 102
-	10.001		111	ll a l	FOR I			ED 400 000 440

Grilla	0	123 - ID_USUARIO -	AZ NOMBRE 🔻	123 PRESUPUESTO 🔻	123 DADMIN 🔻	123 [□] ID_PLANTILLA ▼
m	1	101	Diego280	123.230.154	[NULL]	1.001
ш	2	102	Carla607	121.940.104	101	1.002
Grilla		123 •• ID_USUARIO	A-Z NOMBRE 💌	123 PRESUPUESTO	123 ID_ADMIN 🔻	123 DPLANTILLA
9	1	101	Diego280	223.230.154	[NULL]	1.001
	100	102	Carla607	21,940,104	101	1.002

Vistas para ver los puntos totales de cada jugador y para ver la cantidad gastada por usuario.

o out	23 id_jugadores	A-Z jugador 🔻	A-Z equipo	123 puntos_totales	
1	10.416	Darwin Machis	Real Valladolid		78
<u>"</u> 2	10.081	lñigo Lekue	Athletic Club		77
3	10.164	Jon Karrikaburu	Real Sociedad		76
4	10.142	alex Remiro	Real Sociedad		74
5	10.154	Martin Zubimendi	Real Sociedad		74
6	10.184	lker Muñoz	CA Osasuna		74
	10.408	Mario Martin	Real Valladolid		74
8	10.065	Antoine Griezmann	Atletico de Madrid		73
g	10.220	Vladvslav Krapvytsov	Girona FC		73

0	125 id_usuario		A-Z usuario 🔻	123 total_gastado
1	1	01	Diego280	272.000.000
2		02	Carla607	135.800.000
		12	Muriel276	121.000.000
4		06	Miguel848	96.000.000
5		14	Francisco022	82.000.000
6		15	Manuel949	72.000.000
7		11	Paula415	69.000.000
8		07	Pedro119	68.500.00
9		19	Clara110	66.000.00
10		13	Sergio846	65.000.00
11		20	Adriana396	52.000.00
12		08	Juan250	51.000.00
13		03	Antonio817	46.000.00
14		17	Roberto740	35.000.00
15		09	Marta046	24.000.00
16		05	Carlos467	13.900.00
17		16	Paula316	12.000.00
18		10	Jose018	8.000.00
19		18	Ricardo381	7.500.00

7. PROCEDIMIENTOS Y FUNCIONES

Procedimiento para ver todos los jugadores de un usuario.

```
-- VER TODOS LOS JUGADORES DE UN USUARIO

delimiter &&

create procedure obtener_jugadores_usuario(in id_usuario int)

begin

select u.nombre as usuario, j.id_jugadores, j.nombre as jugadores, j.valor

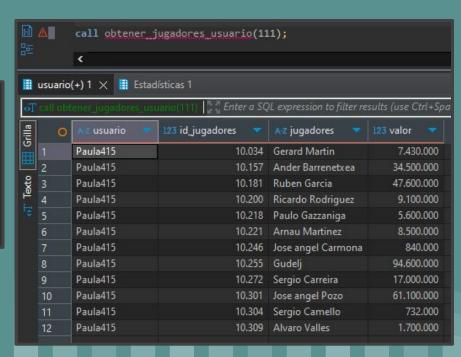
from jugadores j inner join usuario u

on u.id_usuario = j.id_propietario

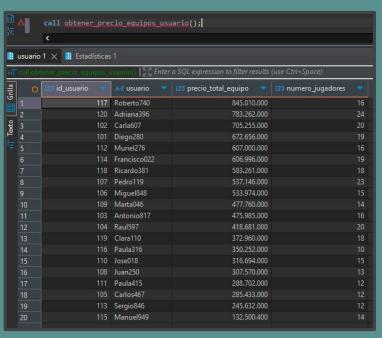
where j.id_propietario = id_usuario and id_usuario= u.id_usuario;

end &&

delimiter;
```



Procedimiento para ver el valor de los equipos de los usuarios.



```
delimiter &&

create procedure obtener_precio_equipos_usuario()
begin
    select u.id_usuario, u.nombre as usuario, sum(j.valor) as precio_total_equipo, count(j.id_jugadores) as numero_jugadores
    from usuario u left join jugadores j
        on u.id_usuario = j.id_propietario
    group by u.id_usuario, u.nombre
    order by precio_total_equipo desc;
end &&

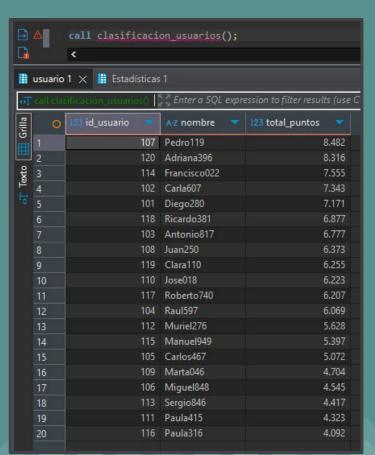
delimiter;
```

Procedimiento para ver la clasificación de los usuarios. (Procedimiento con una función implementada).

```
delimiter &&

create procedure clasificacion_usuarios()
begin
    select u.id_usuario, u.nombre, obtener_puntos_usuario(u.id_usuario) as total_puntos
    from usuario u
        order by total_puntos desc;
end &&

delimiter;
```



Función para ver los puntos de un usuario.

```
-- FUNCION VER PUNTOS DEL USUARIO
delimiter &&
create function obtener puntos usuario(id usuario param int)
returns int
deterministic
begin
   declare total puntos int default 0;
   select ifnull(sum(cj.puntos), 0) + ifnull(sum(ce.puntos), 0) into total puntos
   from usuario u left join jugadores j
   left join clasificacion jug cj on j.id jugadores = cj.id jugadores
   left join entrenadores e on u.id usuario = e.id propietario
   left join clasificacion ent ce on e.id entrenadores = ce.id entrenadores
   where u.id usuario = id usuario param;
   return total puntos;
end &&
delimiter ;
select obtener puntos usuario(110);
```

Función para ver la cantidad de jugadores de un usuario.

```
-- VER CANTIDAD DE JUGADORES DE UN USUARIO
delimiter &&
create function obtener total jugadores(id usuario int)
returns int
deterministic
begin
    declare total jugadores int default 0;
    select count(*)
    into total jugadores
    from jugadores j
    where j.id propietario = id usuario;
    return total jugadores;
end &&
delimiter ;
```

```
select obtener_total_jugadores(111);

dos 1 ×

biener_total_jugadores(111)  Enter a SQL expre

123 obtener_total_jugadores(111)

12
```

6. CONCLUSIÓN

En este proyecto se ha puesto en práctica todos los conocimientos que hemos adquirido durante el curso en la asignatura de Base de Datos, reforzando lo aprendido.

Desde mi parecer, este ejercicio me ha sido muy útil para establecer conexiones entre la materia que hemos aprendido. Además de usar los conocimientos aprendidos, también me ha ayudado para conseguir soltura a la hora de trabajar con las herramientas que nos han aportado y con el entorno de trabajo.

El trabajo es mejorable en ciertos aspectos, con la experiencia necesaria y el conocimiento se podrían implementar y mejorar características como los triggers, algunas tablas o incluso incrementar la carga de datos. Aún así, pienso que el proyecto ha quedado bien y me gustaría seguir trabajando en él.

Enlace de GitHub:

