


















	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 29/01/20


PROCEDIMIENTOS DE MIGRACIÓN Y CARGA INICIAL DE DATOS (CSI-8)

PRUEBAS DE MIGRACIÓN Y CARGA INICIAL DE DATOS
<p>Carga inicial de datos en pgAdmin (lenguaje Postgre)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▼  wayfinder <ul style="list-style-type: none"> >  Casts >  Catalogs >  Event Triggers >  Extensions >  Foreign Data Wrappers >  Languages ▼  Schemas (2) <ul style="list-style-type: none"> >  public >  wayfinder <p><i>Creación de la BDD a partir del script de generación de tablas</i></p>

	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 29/01/20

- ▼  Schemas (2)
 - >  public
 - ▼  wayfinder
 - >  Collations
 - >  Domains
 - >  FTS Configurations
 - >  FTS Dictionaries
 - >  FTS Parsers
 - >  FTS Templates
 - >  Foreign Tables
 - >  Functions
 - >  Materialized Views
 - >  Sequences
 - ▼  Tables (11)
 - >  BAUL
 - >  COMPRAS_MERCADILLO
 - >  COMPRAS_TIENDA
 - >  DADOS
 - >  DUELOS
 - >  EQUIPO
 - >  MERCADILLO
 - >  OBJETOS
 - >  PJ
 - >  TIENDAS
 - >  TIENDAS_OBJETO

Schema con las tablas generadas

	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 29/01/20

Query Editor

```

1  -- -----
2  -- Data for table wayfinder."PJ"
3  -- -----
4  START TRANSACTION;
5  INSERT INTO wayfinder."PJ" (uid, nombre, vit, mag, atk, def, afinidad, platines, exp_actual, exp_siguiente, nivel)
6  VALUES ('001', 'Aphelios', '100', '20', '10', '60', 'equilibrio', '500', '2150', '350', '2'),
7          ('002', 'Darius', '75', '30', '30', '55', 'inteligencia', '350', '3500', '1500', '4'),
8          ('003', 'Evelynn', '50', '70', '60', '25', 'equilibrio', '400', '1600', '900', '2'),
9          ('004', 'Jax', '80', '40', '60', '50', 'fuerza', '150', '5400', '2100', '5'),
10         ('005', 'Karma', '40', '60', '80', '15', 'destreza', '200', '200', '300', '1');
```

Sentencia SQL para insertar valores en la tabla "PJ"

```
1  SELECT * FROM wayfinder."PJ";
```

Data Output

	uid [PK] integer	nombre character varying (45)	vit integer	mag integer	atk integer	def integer	afinidad character varying (45)	platines integer	exp_actual integer
1	1	Aphelios	100	20	10	60	equilibrio	500	2150
2	2	Darius	75	30	30	55	inteligencia	350	3500
3	3	Evelynn	50	70	60	25	equilibrio	400	1600
4	4	Jax	80	40	60	50	fuerza	150	5400
5	5	Karma	40	60	80	15	destreza	200	200


Resultado de la inserción (consulta) en la tabla "PJ"

Query Editor

```


1  -- -----
2  -- Data for table wayfinder."OBJETOS"
3  -- -----
4  START TRANSACTION;
5  INSERT INTO wayfinder."OBJETOS" (cod, nombre, tipo, descripcion, cd, efecto, zona, bon_mag, bon_atk, bon_vit, bon_
6  VALUES ('e001', 'espada de hierro', 'arma', 'espada básica para principiantes', NULL, NULL, 'manos', '0', '5', '0',
7          ('c135', 'casco de metal', 'armadura', 'casco resistente', NULL, NULL, 'cabeza', '0', '0', '2', '4'),
8          ('b569', 'botas mágicas', 'armadura', 'botas de nivel avanzado', NULL, NULL, 'pies', '3', '0', '1', '1'),
9          ('p703', 'poción azul', 'consumible', 'ideal para aguantar', '5', 'sube la defensa', NULL, '0', '0', '0', '1'),
10         ('h341', 'hechizo bola de fuego', 'consumible', 'daño mortal', '8', NULL, NULL, '0', '0', '4', '0');
```

Sentencia SQL para insertar valores en la tabla "OBJETOS"

	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 29/01/20

Query Editor						
1 SELECT * FROM wayfinder."OBJETOS";						
Data Output						
	cod [PK] character varying (45)	nombre character varying (45)	tipo character varying (45)	descripcion character varying (45)	cd integer	efecto character varying (45)
1	e001	espada de hierro	arma	espada básica para principia...	[null]	[null]
2	c135	casco de metal	armadura	casco resistente	[null]	[null]
3	b569	botas mágicas	armadura	botas de nivel avanzado	[null]	[null]
4	p703	poción azul	consumible	ideal para aguantar	5	sube la defensa
5	h341	hechizo bola de fuego	consumible	daño mortal	8	[null]
Resultado de la inserción en la tabla "OBJETOS"						

EVALUACIÓN DEL RESULTADO DE LAS PRUEBAS	
Consultas realizadas	
<pre>-- -- Consulta 1: Seleccionar el nombre de los distintos personajes --</pre>	
SELECT nombre FROM wayfinder."PJ";	
Data Output	
	nombre character varying (45)
1	Aphelios
2	Darius
3	Evelynn
4	Jax
5	Karma


	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 29/01/20

```
-- -----
-- Consulta 2: Seleccionar los jugadores que han realizado
--              compras en el mercadillo
-- -----
```

```
SELECT p.nombre, p.platines, p.nivel
FROM wayfinder."PJ" AS p
JOIN wayfinder."COMPRAS_MERCADILLO" AS cm
ON cm.PJ_comprador_uid = p.uid;
```

Data Output

	nombre character varying (45)	platines integer	nivel integer
1	Aphelios	500	2
2	Darius	350	4


	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Fecha : 29/01/20

```
-- -----
-- Consulta 3: Cuenta el nº de objetos distintos que cada
--             usuario tiene en su baúl
-- -----
```

```
SELECT p.nombre, COUNT(*)
FROM wayfinder."PJ" AS p
JOIN wayfinder."BAUL" AS b
ON b.PJ_uid = p.uid
GROUP BY p.nombre
ORDER BY COUNT(*) DESC;
```

Data Output

	nombre character varying (45)	count bigint
1	Aphelios	2
2	Jax	1
3	Evelynn	1
4	Darius	1

	CONSTRUCCIÓN DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (CSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Wayfinder	Migración y carga inicial de datos
	Autores: Michael Brian Santana Mon Diego Vázquez Campos Pablo Bethencourt Díaz	alu0101013855 alu0101014326 alu0100658705
Versión: x		Tiempo invertido: Fecha : 29/01/20

-- Consulta 4: Ordena los objetos existentes en la tienda según su precio de forma descendente

```
SELECT o.nombre, o.tipo, o.descripcion, t.precio
FROM wayfinder."OBJETOS" AS o
INNER JOIN wayfinder."TIENDAS_OBJETO" AS t
ON o.cod = t.OBJETO_cod
ORDER BY t.precio DESC;
```

Data Output

	nombre character varying (45)	tipo character varying (45)	descripcion character varying (45)	precio integer
1	espada de hierro	arma	espada básica para principia...	60
2	casco de metal	armadura	casco resistente	45
3	botas mágicas	armadura	botas de nivel avanzado	35
4	hechizo bola de fuego	consumible	daño mortal	30
5	poción azul	consumible	ideal para aguantar	20

-- Consulta 5: Muestra los personajes que tengan equipada la espada de hierro

```
SELECT p.nombre, p.afinidad, p.nivel, o.tipo, o.descripcion
FROM wayfinder."PJ" AS p
JOIN wayfinder."EQUIPO" AS e
ON e.PJ_uid = p.uid
JOIN wayfinder."OBJETOS" AS o
ON o.cod = e.OBJETO_cod
WHERE o.nombre = 'espada de hierro';
```

Data Output

	nombre character varying (45)	afinidad character varying (45)	nivel integer	tipo character varying (45)	descripcion character varying (45)
1	Aphelios	equilibrio	2	arma	espada básica para principia...