

MODULO 2 - Base de Datos | Ignacio Cavallo

Clase 32 | 11-06

Primera Parte

Ejercicio 1:

Ejercicio identificar entidades

Una tienda que se dedica a la venta de videojuegos, necesita llevar el control de su inventario a través de un sistema que utilice una base de datos. El sistema debe manejar ventas realizadas e imprimir facturas con los datos de los clientes, así como también de deben almacenar las facturas de los proveedores para actualizar las existencias de los productos. El sistema de manera mensual debe generar un reporte sobre las existencias de los productos para realizar un inventario. El sistema debe manejar información global de ventas mensuales y por año, y la existencia general de productos en la tienda.



OTEC
EDUCACIÓN
CONTINUA

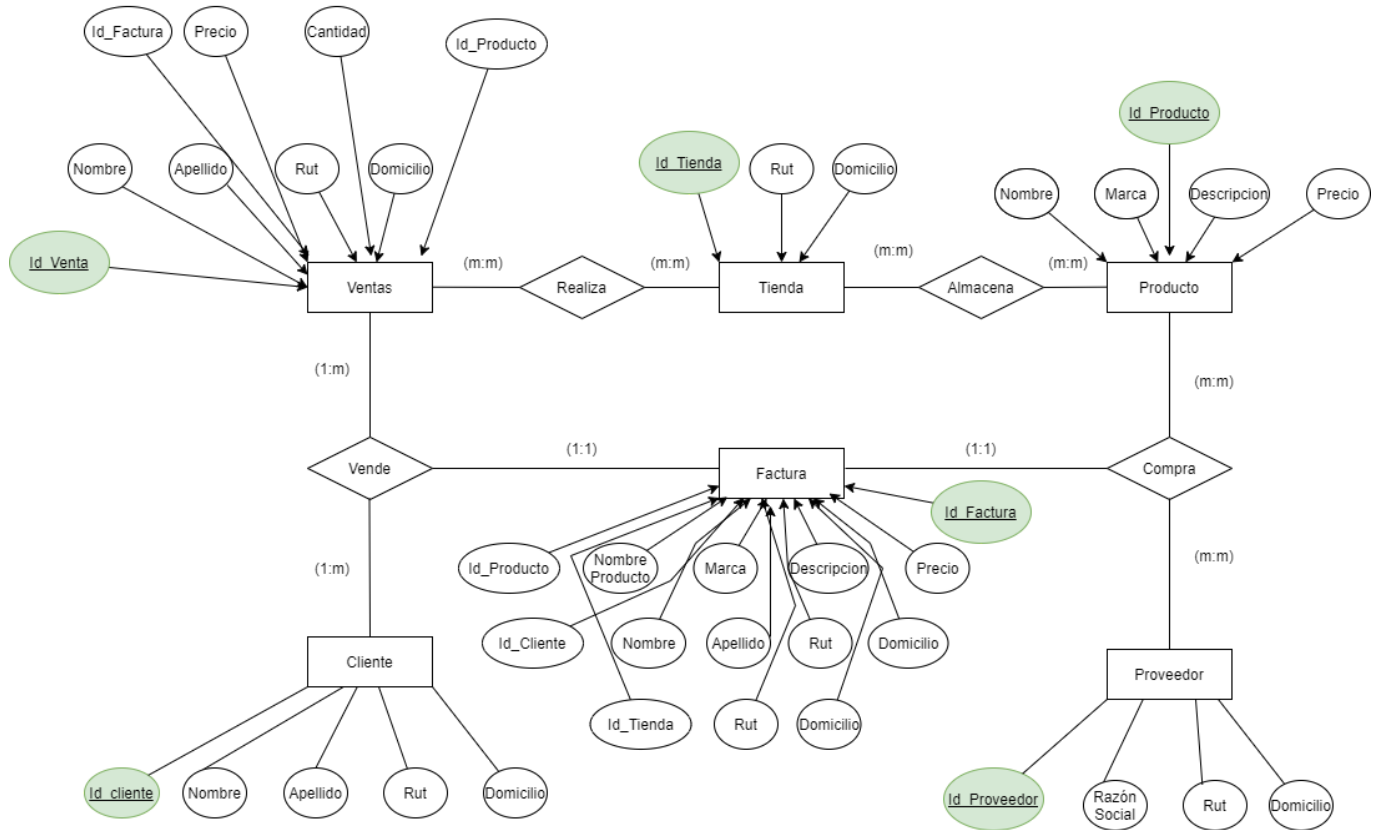
Partner

Laboratoria

TALENTO
DIGITAL
INTELIGENCIA
HUMANA

Resultado Primera

Tienda Videjuegos | Ignacio CAVALLLO



Segunda Parte

Ejercicio 2:

Ejercicio - Realizar modelo entidad - relación

Una unidad educativa desea llevar el registro de sus alumnos a través de un sistema, dicha entidad cuenta con 6 carreras de 10 semestres cada una, cada semestre tiene 5 asignaturas, los profesores pueden ser asignados a una o más asignatura. El sistema debe llevar un registro curricular de los alumnos, los profesores realizan 4 evaluaciones por asignatura.

Resultado Segunda Parte

