

Proyecto Final SQL

Joner Claudio
Comisión 28840

Índice

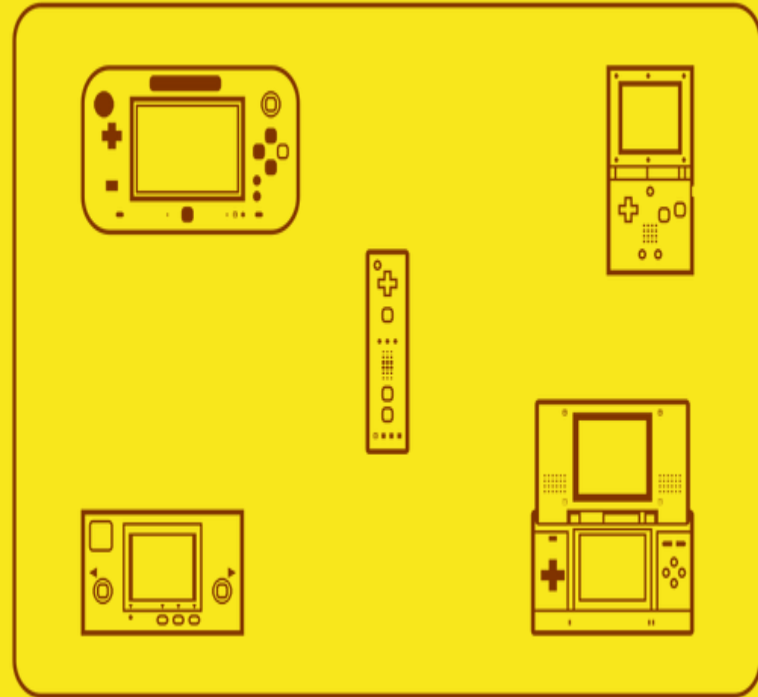
<u>Temas</u>	<u>Páginas</u>
Introducción	
Objetivo	
Situación Problemática	
Modelo de negocio	
Diagrama E-R	
Listado de tablas y sus descripciones	
Script de la bd	
Informes	
Herramientas y tecnologías utilizadas	

Introducción

Este proyecto es la instancia final del curso de SQL que se dicta en la plataforma de CoderHouse. Mi proyecto se trata de una plataforma para personas que jueguen a cualquier tipo de juego, indistintamente de la plataforma o países donde estén. Además, el usuario se registra y comparte su información con otros usuarios, juegos en común, plataformas, torneos, errores en juegos o en plataformas, etc. Esto facilita encontrar usuarios activos para determinados juegos, saltando las demoras (Matchmaking) para encontrar jugadores para partidas multijugador por ejemplo.

También facilita el reportar errores y las soluciones para los juegos, plataformas o aquellos que consideren los usuarios.

Estos son algunos de los beneficios de la creación de la plataforma.



Objetivo

El objetivo principal del proyecto final es crear una base de datos con el conocimiento adquirido en el Curso de Sql en la plataforma de CoderHouse. Hablando ampliamente del proyecto consta de un script de la base de datos.

Si bien habrá una sección para hablar de herramientas y tecnología utilizadas, a continuación se expondrá los conocimientos adquiridos.

La base de datos es una base de datos relaciones. Se crea con el lenguaje MySql y un sistema gestor de base de datos (SGBD o Motor) Workbench.

En el script del proyecto se aplicaron sentencias del tipo:

- DDL(Data Definition Language)
- DML(Data Manipulation Language)
- DCL(Data Control Language)
- TCL(Transactional Control Language)

Situación Problemática

Se tuvo en cuenta que actualmente existen foros o paginas webs en donde se hablan de videojuegos y plataformas, ejemplo 3Djuegos, MeriStation, Vandal.

En esta paginas se realizan reseñas del contenido que publican y si bien algunas poseen foros para comentarios y demás, no se tiene en cuenta a la información de los usuarios, por ejemplo:

- Juegos en común entre usuarios.
- Países/Regiones en donde un usuarios juegan.
- Ranking de juegos.
- Ranking de usuarios en torneos.

Estos son algunos de los puntos por lo que mi proyecto innovaría estas plataformas.

A continuación se explicará el modelo de negocio.

Modelo de negocio

Mi proyecto se enfocaría a la base de datos de una red social, donde los jugadores publican sus juegos, los puntúan (los juegos multijugadores y/o mejores puntuados generan mayor interés), que empresas distribuyen y desarrollan dichos juegos.

Otros datos importantes de los usuarios son las plataformas en donde juegan los usuarios (hay juegos que son multiplataformas o otros que no); regiones o países en los que viven, esto se debe que hay zonas donde hay mayor cantidad de jugadores o hay zonas que poseen menor latencia (tiempo de demora del juego en el servidor, a menor latencia el juego es fluido o con menos lag).

También se puede denunciar a jugador por varios motivos, aplicando penalizaciones.

Se publicarán los errores que tengan los juegos o plataformas, esto ayudaría no solo a los jugadores sino al soporte de los juegos a encontrar errores o también a publicar soluciones, en fin, hay muchas más posibilidades pero la idea es general es CENTRALIZAR la información que BRINDAN los USUARIOS sobre JUEGOS, las PLATAFORMAS, sobre OTROS USUARIOS y ELLOS MISMOS para poder crear reportes, ranking de jugadores, facilitar conexiones entre ellos, ranking de juegos, etc.

Diagrama E-R

PASOS PARA VISUALIZARLO

1-ABRIR EL ARCHIVO
PROYECTO_FINAL.txt

2-COPIAR EL LINK Y PEGAR EN
EL NAVEGADOR

Listado de tablas y sus descripciones

Script de la bd

ORGANIZACIÓN DEL SCRIPT DEL PROYECTO

A continuación se indicará qué líneas corresponden a cada parte de la BD:

- Creación de DB: línea 2.
 - Usar DB: línea 3.
 - Creación de Tablas: línea 10 a 244.
 - Inserción de datos: línea 256 a 571.
 - Vistas: de línea 583 a línea 683.
 - Funciones: de línea 694 a 726.
 - Stored Procedures: de línea 737 a 826.
 - Triggers: de línea 816 a 919.
 - Commit y Rollback: de línea 936 a 978.
 - Creación de usuarios, grant y revoke: de línea 985 a 999.
-

Informes

50% Usuarios son de pc y
50% Usuarios son de
playstation

(ver vista usuarios_por_plataforma)

El juego mejor puntuado es
el **God Of War** con un
puntaje 9 de 10
(ver vista juegosypuntajes)

El juego mejor puntuado es
el **God Of War** con un
puntaje 9 de 10
(ver vista juegosypuntajes)

Herramientas y tecnologías utilizadas
