CIF6356_1 - SISTEMA DE BASES DE DATOS

Instrucciones generales

• Plazo de entrega: martes 31.10, 14:00 hrs.

• Forma de entrega: subir el archivo .sql a eAula

Nombre del archivo: CIF6356_C2_Nombre1Apellido1.sql

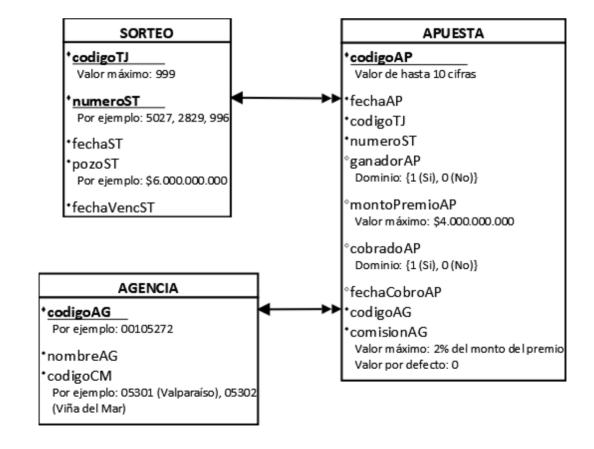
- En el desarrollo aplica sólo los contenidos vistos en clases
- Respeta la secuencia en que figuran las preguntas
- La copia será penalizada con nota 1.0

Instrucciones específicas

- Descarga de eAula el archivo CIF6356_C2.sql
- Cambia el nombre del archivo de acuerdo con las indicaciones previas
- Responde cada ejercicio sólo en el espacio que corresponde. No mezcles respuestas

Ejercicio

Contexto: Juegos de Azar (Kino, Loto, Racha, etc.)





Control 2

31 - 10 - 2023

CIF6356_1 - SISTEMA DE BASES DE DATOS

Consideraciones:

TABLA: SORTEO

- codigoTJ corresponde al código del tipo de juego. Por ejemplo: 100 (KINO), 200 (LOTO), 300 (AL FIN LE ACHUNTÉ), 400 (RACHA), etc,
- numeroST corresponde al número de sorteo para el tipo de juego respectivo. Por ejemplo, esta semana, el KINO efectuó el sorteo N° 2829 y el LOTO efectuó el sorteo N° 5027. Todos los tipos de juego, en su momento, iniciaron con el sorteo N° 1.
- fechaST corresponde a la fecha en que se efectuó el sorteo (sorteos pasados) o bien la fecha en que se efectuará el sorteo (sorteos futuros)
- fechaVencST corresponde a la fecha de vencimiento del sorteo, es decir, 60 días corridos desde la fecha del sorteo.

TABLA: APUESTA

- Almacena las apuestas efectuadas por los clientes. Por ejemplo, la compra de un Kino equivale a una apuesta, la compra de un Loto equivale a una apuesta, etc., donde el boleto es el comprobante de dicha transacción
- Sólo cuando se lleva a cabo el sorteo se establece si las apuestas han resultado o no ganadoras y a cuánto ascendería el monto del premio. Si una apuesta resulta ganadora, se establece como no cobrada, hasta que el ganador cobre su premio
- Si el monto de un premio es superior a \$100.000, se paga la comisión a la agencia donde se efectuó la transacción o compra del boleto