

Documentación de la carpeta scripts/

Propósito General

La carpeta scripts/ tiene como finalidad centralizar y organizar todos los archivos SQL relacionados con la creación, configuración e inserción de datos en la base de datos relacional FIFA_DB, desarrollada como parte del Proyecto Final del curso de DISEÑO E IMPLEMENTA DE BASES DATO.

Esta estructura no estaba contemplada explícitamente en los lineamientos del proyecto, pero fue incorporada como una mejora proactiva para optimizar la claridad, modularidad y mantenibilidad del repositorio. Su diseño permite que cualquier integrante del equipo y/o docente pueda comprender y ejecutar la base de datos con facilidad, sea de forma completa o parcial, según lo requiera el contexto.

Esta separación lógica de scripts permite mantener un orden semántico, facilita el control de versiones mediante Git, y mejora la trazabilidad de cambios en el desarrollo.

Estructura Interna de la Carpeta

A continuación, se detallan los contenidos de la carpeta scripts/:

Archivo FIFA_DB.sql

- **Descripción:**

Es un script maestro que incluye todas las instrucciones necesarias para la reconstrucción completa del sistema de base de datos. Contiene:

- La creación de la base de datos FIFA_DB
- Todas las definiciones de tablas, relaciones y restricciones
- Procedimientos almacenados y vistas definidas
- La inserción de los datos actuales en cada una de las tablas del sistema

- **Uso sugerido:**

Es ideal para escenarios donde se desea levantar la base de datos completamente desde cero, ya que encapsula toda la lógica estructural y los datos.

Archivo estructura.sql

- **Descripción:**

Este archivo incluye exclusivamente la definición estructural del sistema, es decir:

- Creación de la base de datos
- Definición de todas las tablas con sus respectivas claves primarias, foráneas, restricciones y tipos de datos
- Creación de procedimientos almacenados y vistas

- **Contenido excluido:**

No contiene ninguna instrucción de inserción de datos (INSERT INTO). Esto lo hace especialmente útil en contextos donde se quiere crear una base vacía o se desea poblarla de forma controlada mediante scripts separados.

- **Uso sugerido:**

Recomendado cuando se requiere una instalación modular del sistema o para propósitos de testing estructural sin alterar los datos.

Carpeta Inserts/

- **Descripción:**

Esta subcarpeta contiene scripts individuales para insertar los datos actuales en cada una de las tablas del sistema. Cada archivo está dedicado a una tabla específica, y contiene únicamente sentencias INSERT INTO, sin estructuras ni dependencias externas.

- **Ventajas de esta segmentación:**

- Permite ejecutar de forma independiente los insert de una tabla específica, sin afectar otras.
- Facilita la revisión y modificación de datos por tabla.
- Favorece la depuración y validación en fases de pruebas.

- Mejora la comprensión del flujo de datos dentro del modelo relacional.
- **Ejemplos de archivos contenidos:**
 - Insert_Jugador.sql: contiene todos los registros actuales de la tabla Jugador.
 - Insert_Posicion.sql: contiene los registros actuales de la tabla Posicion.
 - Insert_Jugador_Posicion.sql: contiene los registros de la tabla relacional que vincula jugadores con sus posiciones.
 - Insert_Habilidad.sql: inserta las habilidades disponibles en el sistema.
 - Y así sucesivamente para cada tabla del sistema.
- **Consideraciones:**

Los scripts de esta carpeta fueron generados a partir de los datos vigentes al momento de la extracción, por lo tanto, reflejan el estado actual de la base, sin incluir datos eliminados o registros históricos borrados en fases anteriores del desarrollo.