BASE DE DATOS: WORLDS LEAGUE OF LEGENDS

Daniel Vilar Martínez

1°DAW Mañana

ÍNDICE:

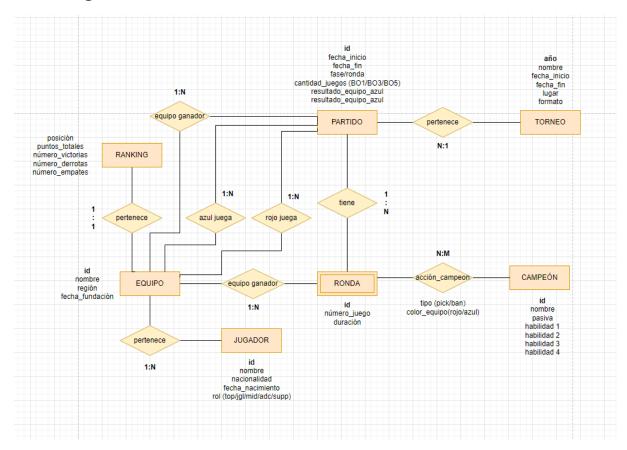
1. Descripción del proyecto:	2
2. Diagrama MER Extendido:	3
3. Transformación a modelo relacional:	4
4. Paso a tablas en MySQL Workbench:	5
5. Creación de consultas a la base de datos:	7

1. Descripción del proyecto:

Para mi proyecto de base de datos voy a basarme en los mundiales 2023 de esports de league of legends que sucedieron hace poco más de un mes. League of legends es un videojuego muy popular y muy competitivo a nivel mundial.

Resumidamente dos equipos cada uno formado por 5 jugadores con un rol predeterminado, luchan en el mapa con el objetivo de destruir la base enemiga. En cada partida de los mundiales se pueden jugar 1, 3 o 5 rondas dependiendo del formato en el que se encuentren. Cada jugador elige un campeón para jugar antes de la partida y también un campeón para prohibir que se juegue, esto se hace durante el llamado proceso de selección antes de empezar a jugar la ronda en cuestión. Cada campeón tiene pasiva y 4 respectivas habilidades. Durante lo que dura el torneo, cada equipo tiene su respectivo ranking con el número de victorias, derrotas, empates y su actual clasificación.

2. Diagrama MER Extendido:



3. Transformación a modelo relacional:

TORNEO(año, nombre, fecha_inicio, fecha_fin, lugar, formato)

PK: año

PARTIDO(idPartido, año, idEquipo_rojo, idEquipo_azul fecha_inicio, fecha_fin, resultado_equipo_azul, resultado_equipo_rojo, cantidad_juegos)

PK: idPartido

FK: año REFERENCIA a TORNEO(año)

FK: idEquipo_rojo REFERENCIA a EQUIPO(idEquipo) FK: idEquipo azul REFERENCIA a EQUIPO(idEquipo)

EQUIPO(idEquipo, nombre, región, fecha fundación)

PK: idEquipo

RANKING(**idEquipo**, posición, puntos_totales, número_victorias, número_derrotas, número_empates)

PK: idEquipo

FK: idEquipo REFERENCIA a EQUIPO(idEquipo)

JUGADOR(**idJugador**, idEquipo, nombre, apellidos, dni, nacionalidad, fecha nacimiento, rol)

PK: idJugador

FK: idEquipo REFERENCIA a EQUIPO(idEquipo)

RONDA(número ronda, idPartido, idEquipoGanador)

PK: número ronda, idPartido

FK: idPartido REFERENCIA a PARTIDO(idPartido)

FK: idEquipoGanador REFERENCIA a EQUIPO(idEquipo)

CAMPEÓN(**idCampeon**, nombre, pasiva, habilidad1, habilidad2, habilidad3, habilidad4)

PK: idCampeon

RONDA_has_CAMPEÓN(número_ronda, idPartido, idCampeon, tipo, color_equipo)

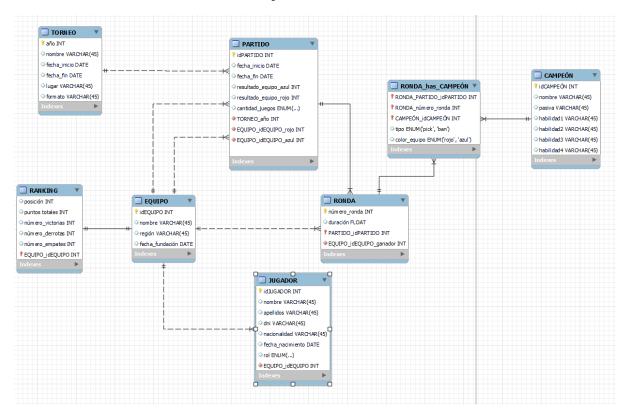
PK: número ronda, idPartido, idCampeon

FK: número ronda REFERENCIA a RONDA(número ronda)

FK: idPartido REFERENCIA a RONDA(idPartido)

FK: idCampeon REFERENCIA a CAMPEÓN(idCampeon)

4. Paso a tablas en MySQL Workbench:



A continuación github con el paso a tablas, script y el draw.io con el diagrama: https://github.com/eldaniii/base-de-datos

conclusión

Como conclusión creo que me ha gustado mucho desarrollar este proyecto, porque he podido aplicar los conocimientos de clase en algo que me gusta como son para mí los videojuegos y me es un aspecto familiar, cómodo y que de verdad ha llamado mi atención. A mi manera de ver diría que las competencias que más he podido desarrollar trabajando en el proyecto ha sido mi soltura y compresión a la hora de establecer relaciones entre las tablas una vez he pasado mis tablas en MySQL Workbench he tenido que ir viendo e investigando los distintos tipos de relaciones y atributos para declararlos correctamente y que mi base de datos funcionase correctamente como yo quería.

CORRECCIONES Y ANOTACIONES DE LA BBDD AL POBLAR:

Corregí las las dos relaciones ganador_equipo entre equipo y partido y equipo y ronda. Eran innecesarias ya que la tabla PARTIDO ya guardaba el resultado del equipo ganador.

Elimine los campos resultado_equipo_azul y resultado_equipo_rojo, porque básicamente estarían vinculados a la cantidad_juegos, que es un enumerado, y representa la cantidad de partidas que se juegan en el partido y no es coherente al añadir los puntos de los resultados, por ejemplo se podría dar el caso de un score 2-1 (resultado_equipo_azul =2 y resultado_equipo_rojo=1) cuando supuestamente el partido es BO1 (Es decir, solamente se juega una única partida) y los resultados solamente podrían ser 1-0 o 0-1. Por eso opté por eliminar ambos campos y hacer un campo global con el resultado llamado equipo_ganador_color.

Elegí el color del equipo para guardar el registro de victoria, por el mismo problema que tuve con las fechas, al crear registros de manera masiva y aleatoria no podía referenciar los códigos de equipos rojo y azul que se crearían aleatoriamente y vincularía una idEQUIPO aleatoria que no tendría que ver, así que en vez de utilizar una fk idEquipo, use un enumerador para distinguir entre el color del equipo (rojo o azul). Si cargaramos la base de datos de forma manual utilizaría la foreign key.

El problema al generar las fechas, fue que al generar registros de manera masiva no podía encontrar la forma de coordinar de manera lógica las fechas, por lo que pueden llegar a no ser coherentes.

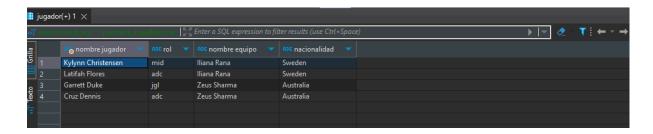
También elimine el campo número_empates de la tabla ranking, porque no coincide con el formato de los mundiales ya que no existen empates.

5. Creación de consultas a la base de datos:

CONSULTA 1

Muestra el nombre y apellidos de los jugadores que pertenezcan a un equipo de la región de Estados Unidos, que sean mayores de edad y que tengan nacionalidad en Suecia o Australia.

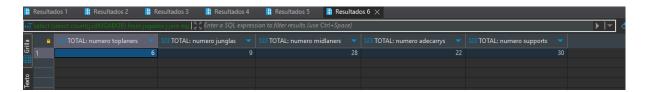
```
select concat_ws(" ", j.nombre, j.apellidos) as "nombre jugador", j.rol , e.nombre as "nombre equipo", nacionalidad from jugador j inner join equipo e ON EQUIPO_idEQUIPO = idEQUIPO where year (now())-year (fecha_nacimiento) > 17 and e.región = "United States" and (j.nacionalidad = "Sweden" or j.nacionalidad = "Australia");
```



CONSULTA 2

Muestra la cantidad total de jugadores actuales ordenados por rol que estén en un equipo fundado después de 2020.

```
select
(select count(j.idJUGADOR)
from jugador j
join equipo e on
       j.EQUIPO idEQUIPO = e.idEQUIPO
where j.rol = "top" and year(e.<u>fecha_fundaci</u>ón)> 2020) as "TOTAL: numero toplaners",
(select count(j.idJUGADOR)
from jugador j
join equipo e on
       j.EQUIPO_idEQUIPO = e.idEQUIPO
where j.rol = "jgl" and year(e.<u>fecha_fundaci</u>ón)> 2020) as "TOTAL: numero junglas",
(select count(j.idJUGADOR)
from jugador j
join equipo e on
       j.EQUIPO_idEQUIPO = e.idEQUIPO
where j.rol = "mid" and year(e.fecha_fundación)> 2020) as "TOTAL: numero midlaners",
(select count(j.idJUGADOR)
from jugador j
join equipo e on
       j.EQUIPO idEQUIPO = e.idEQUIPO
where j.rol = "adc" and year(e.fecha fundación)> 2020) as "TOTAL: numero adecarrys",
(select count(j.idJUGADOR)
```



CONSULTA 3

Muestra el nombre de los últimos 10 equipos ordenados por posición en los mundiales de 2018.

```
select e.nombre

from equipo e

join ranking r on

e.idEQUIPO = r.EQUIPO_idEQUIPO

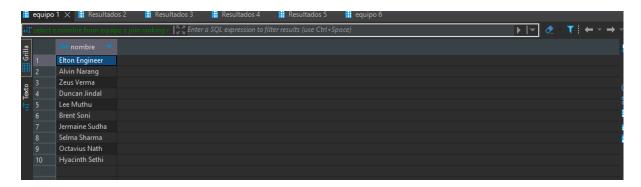
join torneo t on

r.TORNEO_idTORNEO = t.año

where r.TORNEO_idTORNEO = 2018

order by r.posici
ón desc

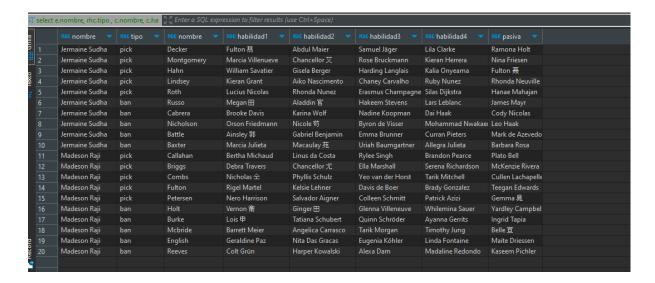
limit 10;
```



CONSULTA 4

Muestra las elecciones de campeón que se hicieron durante la selección de campeones en un partido concreto, tanto del equipo rojo como del azul. Se ha de mostrar las habilidades y pasiva del campeón y si se eligió el campeón o se prohibió.

order by e.nombre, rhc.tipo;



CONSULTA 5

Mostrar el número total de partidos en los que la cantidad de juegos era 3 o 5, o que ambos equipos contrincantes pertenecieran a la misma región, debiendo estar agrupados por los torneos de cada año.

