

Lo primero es colocar el archivo DB.csv en el directorio de importación de neo4j.

Una vez hecho esto, en la consola de neo4j se debe de introducir el siguiente comando para cargar los datos del csv y crear los primeros nodos:

```
LOAD CSV WITH HEADERS FROM
'file:///DB.csv' as row
MERGE (p:Player {Nombre : row.NOMBRE })
ON CREATE SET
    p.age = toInteger(row.EDAD),
    p.pace = toInteger(row.VELOCIDAD),
    p.stamina = toInteger(row.RESISTENCIA),
    p.strength = toInteger(row.FUERZA),
    p.shooting = toInteger(row.REMATE),
    p.passing = toInteger(row.PASE),
    p.dribbling = toInteger(row.REGATE),
    p.marking = toInteger(row.MARCAJE),
    p.tackling = toInteger(row.ENTRADAS),
    p.heading = toInteger(row.CABEZA),
    p.decisions = toInteger(row.DECISIONES),
    p.positioning = toInteger(row.COLOCACIÓN),
    p.stopping = toInteger(row.PARADAS),
    p.value = toInteger(row.VALOR),
    p.team = row.EQUIPO,
    p.position = row.POSICIÓN,
    p.poslen = toInteger(row.POSLEN),
    p.posrap = toInteger(row.POSRAP),
    p.gegen = toInteger(row.GEGEN),
    p.counter = toInteger(row.COUNTER),
    p.bandas = toInteger(row.BANDAS),
    p.caten = toInteger(row.CATEN),
    p.max = toInteger(row.MAX),
    p.poslenPer = toFloat(row.POSLENP),
    p.posrapPer = toFloat(row.POSRAPP),
    p.gegenPer = toFloat(row.GEGENP),
    p.counterPer = toFloat(row.COUNTERP),
    p.bandasPer = toFloat(row.BANDASP),
    p.catenPer = toFloat(row.CATENP)
```

El siguiente paso es el comando de creación de valores de jugadores:

```
CREATE
(:Value {ValueName: 'MUY BARATO'}),
(:Value {ValueName: 'BARATO'}),
(:Value {ValueName: 'CARO'}),
(:Value {ValueName: 'MUY CARO'})
```

Ahora tenemos que crear los 4 tipos de relaciones que hay entre los jugadores y los valores de mercado:

1-3 MILLONES (MUY BARATO):

```
MATCH (p:Player), (v:Value)
WHERE p.value <= 3 AND v.ValueName = 'MUY BARATO'
CREATE (p)-[rel:VALUED]->(v)
RETURN p, v, rel
```

4-9 MILLONES (BARATO):

```
MATCH (p:Player), (v:Value)
WHERE 3 < p.value <= 9 AND v.ValueName = 'BARATO'
CREATE (p)-[rel:VALUED]->(v)
RETURN p, v, rel
```

10-25 MILLONES (CARO):

```
MATCH (p:Player), (v:Value)
WHERE 9 < p.value <= 25 AND v.ValueName = 'CARO'
CREATE (p)-[rel:VALUED]->(v)
RETURN p, v, rel
```

+25 MILLONES (MUY CARO):

```
MATCH (p:Player), (v:Value)
WHERE 25 < p.value AND v.ValueName = 'MUY CARO'
CREATE (p)-[rel:VALUED]->(v)
RETURN p, v, rel
```

Lo siguiente será crear los estilos de juego:

```
CREATE
(:Playstyle {Type: 'POSESION LENTA'}),
(:Playstyle {Type: 'POSESION RAPIDA'}),
(:Playstyle {Type: 'GEGENPRESSING'}),
(:Playstyle {Type: 'CONTRAATAQUE'}),
(:Playstyle {Type: 'ATAQUE POR BANDAS'}),
(:Playstyle {Type: 'CATENACCIO'})
```

Por último, relacionamos los estilos de juego con cada uno de los jugadores:

Juega perfectamente:

```
MATCH (p:Player), (s:Playstyle)
WHERE (p.poslenPer = 1 AND s.Type = 'POSESION LENTA') OR
(p.posrapPer = 1 AND s.Type = 'POSESION RAPIDA') OR
(p.gegenPer = 1 AND s.Type = 'GEGENPRESSING') OR
(p.counterPer = 1 AND s.Type = 'CONTRAATAQUE') OR
(p.bandasPer = 1 AND s.Type = 'ATAQUE POR BANDAS') OR
(p.catenPer = 1 AND s.Type = 'CATENACCIO')
CREATE (p)-[rel:PLAYS_PERFECTLY]->(s)
RETURN p, s, rel
```

Juega bien:

```
MATCH (p:Player), (s:Playstyle)
WHERE (p.poslenPer = 0.99 AND s.Type = 'POSESION LENTA') OR
(p.posrapPer = 0.99 AND s.Type = 'POSESION RAPIDA') OR
(p.gegenPer = 0.99 AND s.Type = 'GEGENPRESSING') OR
(p.counterPer = 0.99 AND s.Type = 'CONTRAATAQUE') OR
(p.bandasPer = 0.99 AND s.Type = 'ATAQUE POR BANDAS') OR
(p.catenPer = 0.99 AND s.Type = 'CATENACCIO')
CREATE (p)-[rel:PLAYS_WELL]->(s)
RETURN p, s, rel
```

Juega regular:

```
MATCH (p:Player), (s:Playstyle)
WHERE (p.poslenPer = 0.98 AND s.Type = 'POSESION LENTA') OR
(p.posrapPer = 0.98 AND s.Type = 'POSESION RAPIDA') OR
(p.gegenPer = 0.98 AND s.Type = 'GEGENPRESSING') OR
(p.counterPer = 0.98 AND s.Type = 'CONTRAATAQUE') OR
(p.bandasPer = 0.98 AND s.Type = 'ATAQUE POR BANDAS') OR
(p.catenPer = 0.98 AND s.Type = 'CATENACCIO')
CREATE (p)-[rel:PLAYS_AVERAGE]->(s)
RETURN p, s, rel
```

Juega mal:

```
MATCH (p:Player), (s:Playstyle)
WHERE (p.poslenPer < 0.98 AND s.Type = 'POSESION LENTA') OR
(p.posrapPer < 0.98 AND s.Type = 'POSESION RAPIDA') OR
(p.gegencounterPerPer < 0.98 AND s.Type = 'GEGENPRESSING') OR
(p.counterPer < 0.98 AND s.Type = 'CONTRAATAQUE') OR
(p.bandasPer < 0.98 AND s.Type = 'ATAQUE POR BANDAS') OR
(p.catenPer < 0.98 AND s.Type = 'CATENACCIO')
CREATE (p)-[rel:PLAYS_BAD]->(s) RETURN p, s, rel
```