Control de SQL

Dado el siguiente modelo relacional de una base de datos de videojuegos:

- Relaciones:
  - **jugadores**(**nick**, **edad**, **ciudad**)
  - **juegos**(**nombre**, **tipo**, **niveles**)
  - **partidas**(**juego**, **nick**, **nivel**, **superado**, **tiempo***)
    [*Recuerda que el asterisco indica que el atributo puede contener valores nulos*]
- Restricciones de integridad referencial:
  - $\prod_{\texttt{juego}}(\textbf{partidas}) \subseteq \prod_{\texttt{nombre}}(\textbf{juegos})$
  - $\prod_{\texttt{nick}}(\textbf{partidas}) \subseteq \prod_{\texttt{nick}}(\textbf{jugadores})$

Donde:

- **jugadores** almacena el nick, la edad (superior a 0) y la ciudad de todos los jugadores.
- **juegos** almacena el nombre del juego, el tipo (solo puede tomar los valores 'puzzle', 'plataformas' o 'estrategia') y el número de niveles del juego (debe de estar entre 1 y 10).
- **partidas** registra si, dado un juego, el jugador ha superado el nivel o no (*superado* tendrá valores 'S' o 'N') y, si lo ha hecho, el tiempo mínimo que ha tardado en hacerlo (en segundos y con un decimal para indicar las décimas). Por tanto, en **partidas** se almacena la mejor partida hasta el momento del jugador en determinado nivel de determinado juego. Se supone que **partidas** está rellena de forma correcta, es decir, dado un juego y un nick, si el jugador se encuentra en el nivel *p* en esta tabla, es porque en ella ya existen *p*-1 tuplas para dicho jugador y dicho juego (con **nivel**=1 hasta *p*-1) y con superado='S'.

Define las siguientes vistas en SQL (crea vistas auxiliares si las necesitas). Todas las ordenaciones son ascendentes. Descarga el fichero **control.sql** del CV y cárgalo en DESweb o en la aplicación de escritorio. Cuando termines, haz la entrega de este fichero en la tarea "Entrega del control de SQL".

1. **(1,2 puntos)** Muestra para cada tipo de juego el tiempo máximo que se ha tardado en superar el primer nivel. Si no se ha jugado a tipo un juego, no aparecerá en la respuesta. Ordena la salida por el tipo de juego. Esquema: **v1(tipo, tiempo)**.

2. **(1,2 puntos)** Muestra para cada juego el número de jugadores que han superado el último nivel. Solo se deben mostrar los juegos en los que alguien ha superado ese nivel. Ordena la salida por el nombre del juego. Esquema: **v2(juego, jugadores)**.

3. **(1,4 puntos)** Para cada juego, muestra su nombre, su número de niveles y el número de niveles medio de los juegos del mismo tipo. Ordena por el nombre del juego. Esquema: **v3(juego, niveles, promedio)**.

4. **(1,5 puntos)** Lista el nick, edad y ciudad del jugador de mayor edad que ha jugado al Tetris (puede haber varios jugadores con la misma edad). Ordena por el nick. Esquema: **v4(nick, edad, ciudad)**.

5. **(1,6 puntos)** Lista el nick y el nombre del juego de los jugadores que han hecho trampa (hay una partida final superada pero no ha jugado alguna de las anteriores; es decir, falta alguna fila en partidas). Ordena por el nick y por el nombre del juego. Puedes probar esta consulta borrando alguna fila. Esquema: **v5(nick, nombre)**.

6. **(1,5 puntos)** Muestra los nick de los jugadores que han jugado al menos a los mismos juegos que el jugador con el nick 'Basra' (sin contarle a él). Ordena por el nick. Esquema: **v6(nick)**.

7. **(1,6 puntos)** Suponiendo que no haya más juegos que letras del alfabeto, muestra una letra distinta por cada juego a partir de la 'a'. No ordenes. Esquema: **v7(letra)**.

Añade al final del archivo la selección de todas las vistas con:

```
SELECT * FROM v1;
SELECT * FROM v2;
SELECT * FROM v3;
SELECT * FROM v4;
SELECT * FROM v5;
SELECT * FROM v6;
SELECT * FROM v7;
```