

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:
  - $\prod_{\text{juego}}(\text{partidas}) \subseteq \prod_{\text{nombre}}(\text{juegos})$
  - $\prod_{\text{nick}}(\text{partidas}) \subseteq \prod_{\text{nick}}(\text{jugadores})$

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. A menos que alguien haga trampas, 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'. Hacer trampas significa que falta alguna de estas  $p-1$  tuplas.

Se pide definir las siguientes vistas en ARE. Puedes crear vistas auxiliares si las necesitas. Si no se indica que se ordene la salida, no es necesario hacerlo. Descarga el fichero control.ra del CV y cárgalo en DESweb. Cuando termines, haz la entrega de este fichero en la tarea "Entrega del control del ARE".

1. (1,2 puntos) Muestra para cada tipo de juego el tiempo máximo que se ha tardado en superar el primer nivel. Esquema: **v1(tipo, tiempo)**.
2. (1,2 puntos) Muestra para cada juego el número de jugadores que han superado el último nivel. Ordena la salida por el nombre del juego de manera ascendente. Solo se deben mostrar los juegos en los que alguien ha superado el último nivel. 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). Esquema: **v4(nick, edad, ciudad)**.
5. (1,6 puntos) Lista los nick y el nombre del juego de los jugadores que han hecho trampa y se han saltado algún nivel para superar el juego. 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' (incluido él mismo), ordenado por el nick. Esquema: **v6(nick)**.
7. (1,6 puntos) Empezando desde 1, muestra ordenados tantos números consecutivos como juegos haya. Esquema: **v7(número)**.

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

```
select true (v1);  
select true (v2);  
select true (v3);  
select true (v4);  
select true (v5);  
select true (v6);  
select true (v7);
```