



Tarea 1: Base de Datos

Herramientas de Trabajo: Oracle 10g o posterior

Profesor: Marcelo Mendoza
Ayudante: Alex Arenas - Rolando Casanueva

Fecha de entrega: 28 de Octubre

Objetivos

Manejar los conceptos básicos de creación de aplicaciones mediante bases de datos, utilizando comandos SQL dentro del motor de base de datos.

Reglas

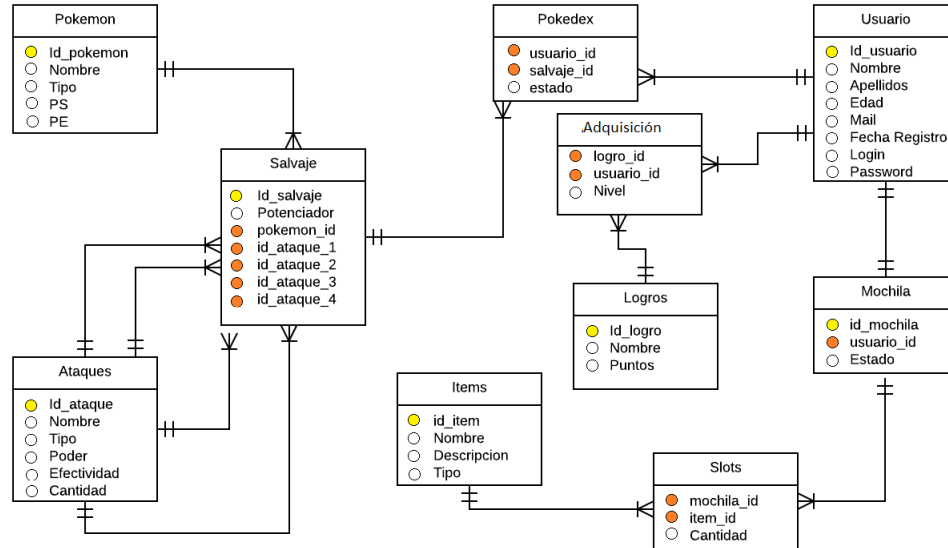
La tarea debe cumplir las siguientes especificaciones:

- La tarea debe realizarse en grupos de **dos personas**. Sólo en caso de existir un número impar de personas en el curso, se permitirá la existencia de **un equipo** individual o de tres integrantes.
- Los grupos son de relación semestral, una vez conformado el grupo no podrán cambiar compañeros, exceptuando casos especiales donde deben dirigirse directamente al ayudante.
- Deberán registrar sus grupos de trabajo en un anuncio que publicaré en moodle.
- La tarea se debe entregar vía moodle en la sección **Entregas**, existirá un descuento de **25 puntos** por día de atraso.
- Se recomienda utilizar un ambiente de desarrollo en Linux para el mejor funcionamiento de Oracle DataBase Server 10g o superior, sin embargo es realizable en Windows u otros bajo su responsabilidad.
- La Defensa de su tarea se realizará el día ***lunes 31 Octubre***. Cualquier cambio será notificado vía moodle. Es importante que, al defender, su base de datos tenga información ya ingresada para la comprobación de los casos especificados, cualquier grupo que llegue sin información en su base de datos y requiera utilizar tiempo de defensa para ingresar datos obtendrá un descuento dependiente del caso que no se pudo comprobar.
- Las tareas que no cumplan estos requisitos mínimos obtendrán una calificación de 0.
- Esta tarea no presenta Casos de Uso debido a la falta de su necesidad.

Descripción del problema

Una empresa multinacional ha sacado su nuevo juego PokemonG y requiere tener acceso a la información de sus usuarios y generar un sistema para mejorar la experiencia de los jugadores, es por esto que ha llamado a los alumnos de Base de datos para que los ayuden a crear los métodos requeridos.

La empresa ha facilitado su modelamiento del juego el cual se presenta a continuación:



■ Pokemon

- Nombre: VARCHAR(45)
- Tipo: VARCHAR(45)
- PS: NUMBER
- PE: NUMBER

■ Ataques

- Nombre: VARCHAR(45)
- Tipo: VARCHAR(45)
- Poder: NUMBER
- Efectividad: NUMBER
- Cantidad: NUMBER

■ Usuario

- Nombre: VARCHAR(45)
- Apellidos: VARCHAR(70)
- Edad: NUMBER
- Mail: VARCHAR(45)
- Fecha Registro: DATE
- Login: VARCHAR(45)
- Password: PASSWORD

■ Items

- Nombre: VARCHAR(45)
- Descripción: VARCHAR(100)
- Tipo: VARCHAR(45)

■ Logros

- Nombre: VARCHAR(45)
- Puntos: NUMBER

■ Adquisición

- Nivel: NUMBER

■ Slots

- Cantidad: NUMBER

■ Pokedex

- Estado: BOOLEAN

■ Salvaje

- Potenciador: NUMBER

■ Mochila

- Estado: BOOLEAN



Usted deberá crear esta base de datos y generar los siguientes comandos en el motor:

- **view_mochila:** *Debe mostrar los objetos que posee el usuario con su nombre y cantidad. De ser 0 esta cantidad, no debe aparecer.*
- **view_pokedex:** *Debe mostrar los pokemones atrapados y/o vistos. De ser 0, equivale a visto y 1 equivale a atrapado.*
- **view_logros:** *Debe mostrar el nombre de los logros que se han obtenido a lo largo del juego.*
- **view_maestros:** *Debe mostrar a todos los usuarios que poseen a todos los pokemones, sus nombres y el total de puntos conseguidos mediante logros.*
- **trigger_mochila:** *Debe mantener actualizado, bajo toda circunstancia (Insercion, Eliminacion, Modificacion), el valor de la Mochila en 0 si aún no está llena y en 1 si lo está. La mochila se llena con 100 objetos.*
- **trigger_maestro:** *Vigilando el cambio de estado de los pokemones debe agregar la insignia (logro) de Maestro al usuario que ha completado el pokedex*
- **procedure_maestro:** *Recibe un usuario y entrega el detalle de los pokemones que le faltan al usuario.*

Esta tarea debe basarse en el modelo entregado, las modificaciones al modelos, que usted estime conveniente, deben ser documentadas en un archivo *README.txt*. Para responder dudas utilizaremos la sección de **Consultas** que existen en moodle. ***HINT:** Hay 2 modificaciones que sé, pueden facilitar el trabajo*