

# Proyecto Final

Segunda entrega

## 1. Vistas

---

### Vista 1:

Descripción: JUGADORES DEL CRYSTAL PALACE

Objetivo: MOSTRAR INFORMACIÓN DEL EQUIPO EN CUESTIÓN.

Tablas/Datos: TABLA JUGADORES Y EQUIPOS, DATOS: NOMBRE, APELLIDO Y POSICIÓN

### Vista 2:

Descripción: ÁRBITROS QUE DIRIGIERON PARTIDOS EN LONDRES

Objetivo: MOSTRAR INFORMACIÓN DE LOS ÁRBITROS ENCARGADOS DE LOS PARTIDOS EN CUESTIÓN.

Tablas/Datos: TABLA ÁRBITROS, PARTIDOS Y ESTADIOS. DATOS: NOMBRE/APELLIDO Y FECHA DEL PARTIDO

### Vista3:

Descripción: DETALLE DEL CLUB

Objetivo: MOSTRAR INFORMACIÓN DEL EQUIPO EN CUESTIÓN

Tablas/Datos: TABLAS: EQUIPOS Y ESTADIOS. DATOS: NOMBRE, AÑO DE FUNDACIÓN, CIUDAD, ESTADIO Y CAPACIDAD

### Vista4:

Descripción: DETALLE PARTIDO

Objetivo: MOSTRAR INFORMACIÓN DEL PARTIDO EN CUESTIÓN

Tablas/Datos: TABLAS: PARTIDOS, ESTADIOS Y ÁRBITROS. DATOS: FECHA PARTIDO, ESTADIO, EQUIPOS QUE JUGARON Y ÁRBITRO QUE DIRIGIÓ. SE USÓ LA FUNCIÓN 1 DENTRO DE ESTA VISTA

## Vista 5:

Descripción: ESTADIOS MUNDIALISTAS

Objetivo: MOSTRAR LOS ESTADIOS QUE TENGAN CAPACIDAD SUPERIOR A 50000

Tablas/Datos: TABLAS: EQUIPOS Y ESTADIOS

## 2. Funciones

---

### Función1:

Descripción: NOMBRE EQUIPO

Objetivo: MOSTRAR EL NOMBRE DEL EQUIPO INGRESADO POR PARÁMETRO

Tablas/Datos: TABLA EQUIPOS

### Función2:

Descripción: PARTIDOS POR ÁRBITRO

Objetivo: CONTAR LOS PARTIDOS DEL ÁRBITRO INGRESADO POR PARÁMETRO

Tablas/Datos: TABLAS: PARTIDOS Y ÁRBITRO

## 3. Stored Procedures

---

### Procedure1:

Descripción: REGISTRO NUEVO EQUIPO

Objetivo: INSERTAR NUEVO EQUIPO CON LOS PARÁMETROS DEL USUARIO

Tablas/Datos: EQUIPOS

### Procedure2:

Descripción: REGISTRO NUEVO CON VALIDACION

Objetivo: INSERTAR NUEVO EQUIPO CON LOS PARÁMETROS DEL USUARIO, VALIDANDO DATOS DE ENTRADA

Tablas/Datos: EQUIPOS

## 4. TRIGGERS

---

### Trigger 1:

Descripción: SEGUIMIENTO DE INGRESO DE EQUIPOS

Objetivo: LLEVAR REGISTRO DE LOS EQUIPOS INGRESADOS, FECHA-HORA Y USUARIO

Tablas/Datos: AUDITORÍA Y EQUIPOS

### Trigger 2:

Descripción: ASIGNACIONARBITRO

Objetivo: ASIGNAR ALEATORIAMENTE UN ÁRBITRO, LUEGO DE INGRESAR UN NUEVO PARTIDO.

Tablas/Datos: TABLAS: ÁRBITROS Y PARTIDOS

## 5. Archivos SQL

---

### 5.1 Script creación de objetos:

<https://github.com/leanramirez97/coder47370>

### 5.2 Script inserción de datos:

<https://github.com/leanramirez97/coder47370>

### 5.3 Orden inserción CSV:

<https://github.com/leanramirez97/coder47370>

ARCHIVO ORDEN CSV