

2023

Proyecto de BD eSports CSGO



Joaquín García Gutiérrez
IES ALIXAR
6-11-2023

Contenido

Introducción	2
<i>Versión 0.1</i>	2
<i>Versión 0.2</i>	2
Descripción	2
Modelo Entidad/Relación extendido	3
Importado a DBeaver	5



Introducción

Versión 0.1

Este es el comienzo de mi proyecto de base de datos, en el podremos ver cómo va avanzando el curso. Con el paso del tiempo esta introducción se quedará corta, pero esa es la finalidad de este proyecto, ver como todo lo que hemos ido aprendiendo en cada semana del curso queda plasmado no solo en exámenes si no también en algo más personal.

El objetivo de este será formar una Base de datos personalizada sobre los eSports en la que podamos poner en práctica lo visto en las clases por lo tanto buscaremos hacer una base con recursivas, herencias, entidades débiles y las relaciones necesarias para dar sentido y forma a nuestro “pequeño”.

Y como ya podremos comprobar esta introducción se irá ampliando a lo largo de los meses añadiendo lo que trabajaremos en ella con cada versión.

Versión 0.2

Una vez tengamos hecha la descripción haremos su modelo E/R y haremos el paso a tablas en DBeaver para en la siguiente parte del proyecto cargar de datos toda la base de datos y darle un sentido a esta.

Descripción

En el proyecto como ya hemos dicho en la [introducción](#) haremos la base de datos sobre los eSports y concretamente del videojuego Counter Strike Global Offensive, este tiene múltiples eventos a lo largo del año en el que participan múltiples equipos de las diferentes ligas del mundo.

Una vez sepamos esto necesitaremos concretar los datos necesarios para la base de datos, para ello necesitaremos saber el nombre del torneo y los diferentes tipos torneos que se celebrarán, además serán de 3 tipos, estos pueden ser mundiales, continentales o nacionales. También cuentan con diferentes condiciones de victoria, estas serán el mejor de 1, el mejor de 3 y el mejor de 5, necesitamos saber el tipo de condición de la victoria de cada torneo.

Necesitaremos saber la fecha en que se celebra cada torneo, en la que acaba y en qué región se celebra. Algunos torneos son clasificatorios de otros, por ejemplo, el ESL Challenger League es un torneo que se realiza en Norteamérica, Europa, Asia y el Pacífico y los 2 primeros de cada una de estas ubicaciones tienen clasificación directa a la ESL Pro League.

De cada región necesitaremos almacenar un código único el cual será una abreviatura de su nombre y el nombre completo.

De las sesiones necesitamos almacenar su fecha y su hora de inicio y fin, además necesitaremos saber que ronda se juega en la sesión pudiendo ser Octavos, Cuartos, Semifinales y Finales. Necesitaremos saber en que estadio se celebra la sesión y a que torneo pertenece esa sesión sabiendo que no se podrá celebrar una sesión en un mismo estadio durante un mismo torneo.

En los partidos se necesitará almacenar el identificador único de cada partido, la hora en que se celebra el partido junto con la que acaba.

Cada partido se celebra entre 2 equipos, necesitaremos saber el resultado de ambos en equipos en cada partido.

En cada equipo se deseará almacenar un identificador único para cada equipo, su nombre completo, su abreviatura, un año de fundación y un CEO o representante del equipo.

De cada jugador se deseará almacenar su DNI, nombre y apellidos, su fecha de nacimiento, su nacionalidad y su edad.

Necesitaremos saber a qué equipo pertenece cada jugador, cada jugador solo podrá pertenecer a un equipo y un equipo solo está formado por 5 jugadores.

Además, las sesiones tienen lugar en diferentes estadios donde se necesitarán almacenar sus identificadores únicos, junto con su país y ciudad de ubicación, además del aforo que tienen.

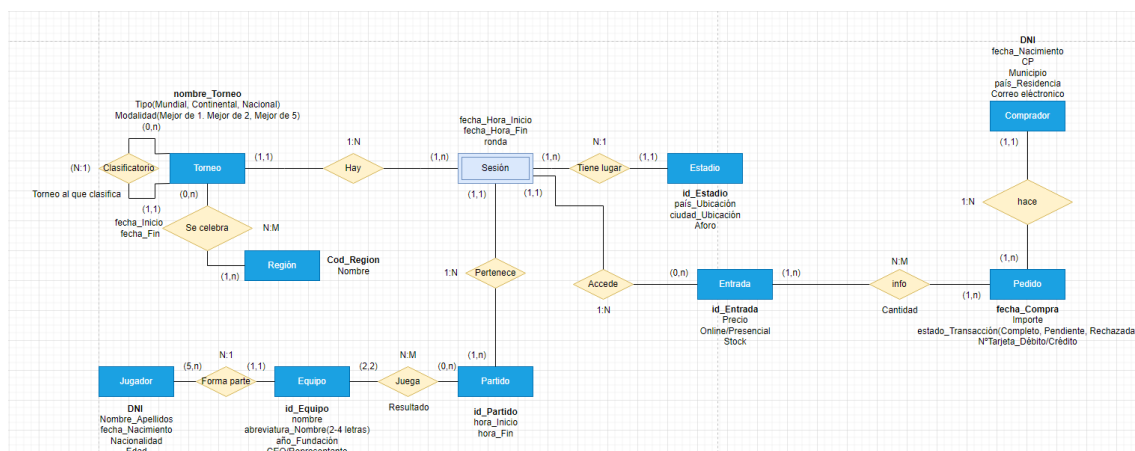
Para cada sesión habrá entradas, en las entradas necesitaremos saber su identificador único, su precio, si es online o presencial y el Stock. Estas entradas van asociadas a una sola sesión, permitiendo ver todos los partidos que se celebren en esa sesión, pero no los de las demás sesiones del torneo.

También necesitaremos guardar los pedidos, de cada pedido almacenaremos su fecha de compra, el importe, el estado de la transacción pudiendo ser completo pendiente o rechazado y el nº de tarjeta.

Los clientes podrán realizar varios pedidos que irán asociados a la fecha de compra. Además de cada pedido necesitaremos saber la cantidad de entradas que se van a pagar en el pedido.

Por último, necesitaremos saber de los compradores o asistentes del torneo su DNI, su fecha de nacimiento, su correo electrónico, su código postal, su municipio, su país de residencia y su correo electrónico.

Modelo Entidad/Relación extendido.



Región (Cod_Región, Nombre)

PK: Cod_Región(Región)

Torneo (**nombre_Torneo**, Tipo, Modalidad, Es_clasificatorio)

PK: nombre_Torneo(Torneo)

Torneo_Se_Celebra_En_Región (**Nombre_Torneo**(Torneo), **Cod_Región**(Región), fecha_Inicio, fecha_Fin)

PK: Nombre_Torneo(Torneo), Cod_Región(Región)

FK: Nombre_Torneo(Torneo)

FK: Cod_Región(Región)

Sesión (fecha_Hora_Inicio, fecha_Hora_Fin, ronda, nombre_Torneo(Torneo), **id_Estadio**(Estadio))

PK: id_Estadio(Estadio)

FK: nombre_Torneo(Torneo)

FK: id_Estadio(Estadio).

Estadio (**id_Estadio**, país_Ubicación, ciudad_Ubicación, Aforo)

PK: id_Estadio(Estadio)

Partido (**id_Partido**, hora_Inicio, hora_Fin, **id_Estadio**(Sesión))

PK: id_Partido(Partido)

FK: id_Estadio(Sesión)

Equipo (**id_Equipo**, nombre, abreviatura_Nombre, año_Fundación, CEO/Representante)

PK: id_Equipo(Equipo)

Equipo_Juega_Partido (resultado, **id_Partido**(Partido), **id_Equipo**(Equipo))

PK: id_Partido(Partido), id_Equipo(Equipo)

FK: id_Partido(Partido)

FK: id_Equipo(Equipo)

Jugador (**DNI**, Nombre_Apellidos, fecha_Nacimiento, Edad, Nacionalidad, id_Equipo(Equipo))

PK: DNI (Jugador).

FK: id_Equipo (Equipo).

Entrada (**id_Entrada**, Precio, Online/Presencial, Stock, **id_Estadio**(Sesión))

PK: id_Entrada(Entrada)

FK: id_Estadio(Sesión)

información_Pedido (**id_Entrada**(Entrada), **fecha_Compra**(Pedido), Cantidad)

PK: id_Entrada(Entrada), fecha_Compra(Pedido)

FK: id_Entrada(Entrada)

FK: fecha_Compra(Pedido)

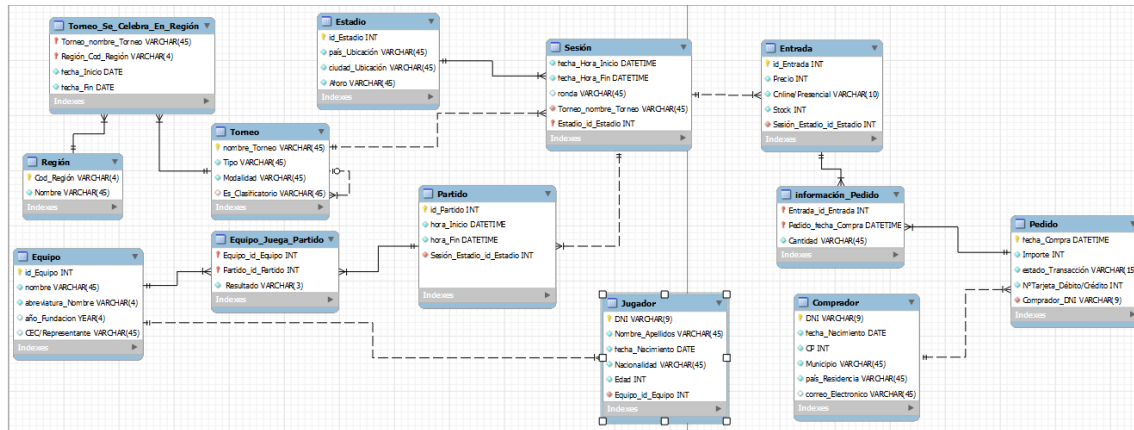
Pedido (**fecha_Compra**, Importe, estado_Transacción, N°Tarjeta_Débito/Crédito, DNI(Comprador))

PK: fecha_Compra(Pedido)

FK: DNI(Comprador)

Comprador (**DNI**, fecha_Nacimiento, CP, Municipio, país_Residencia, correo_Electronico)

PK: DNI(Comprador).



Importado a DBeaver

Adjunto el archivo con el **Sql** de la base de datos.

