entrega final - curso sql

proyecto handDT

ÍNDICE

- 1. introducción
- 2. objetivos
- 3. situación problemática
- 4. diagrama entidad relación
- 5. tablas
- 6. vistas
- 7. funciones
- 8. procedimientos
- 9. disparadores
- 10. herramientas utilizadas
- 11. reporte de información

INTRODUCCIÓN

Esta base de datos fue creada específicamente para un juego que se asemeja al Gran DT, pero en lugar de estar relacionado con el fútbol, está enfocado en el balonmano. En este juego, puedes armar tu equipo con un presupuesto asignado y luego seguir su desempeño acumulando puntos. Con estos puntos, compites en una tabla clasificatoria con el objetivo de alcanzar el primer puesto.

OBJETIVOS

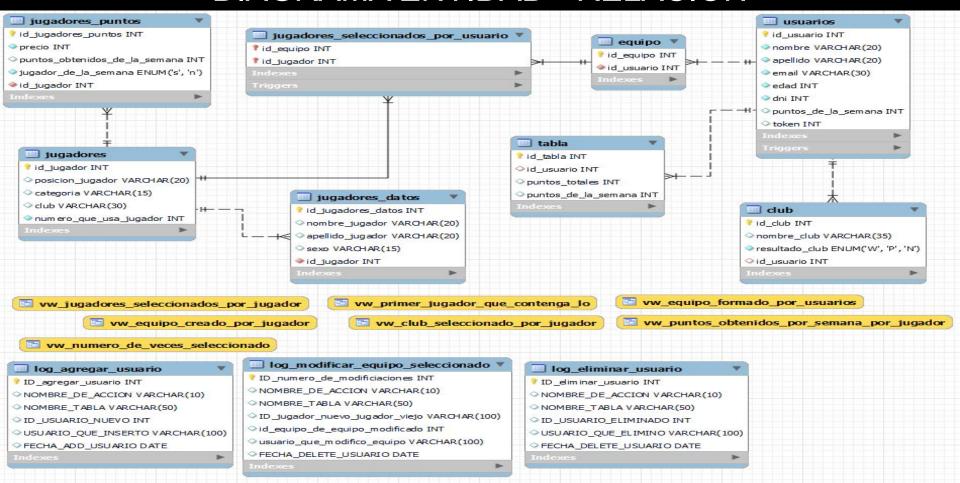
Dentro de los objetivos de esta plataforma se incluyen:

- Seleccionar un equipo.
- Seleccionar un club.
- Visualizar la tabla de posiciones.
- Consultar la cantidad de puntos acumulados por un equipo.
- Ver cuántas personas han seleccionado a un jugador.
- Ver cuántas personas han seleccionado a un club.
- Acceder a las estadísticas de un jugador basadas en los puntos obtenidos durante la semana

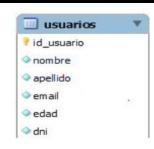
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Esta base de datos, además de funcionar como un juego, nos brinda la oportunidad de analizar las diversas interacciones entre las personas, los clubes y los jugadores. Algunos jugadores serán más populares que otros, lo que nos permite tener un indicador del desempeño de cada jugador en sus respectivos equipos. Este desempeño, a su vez, influirá en la cantidad de puntos que cada jugador obtenga

DIAGRAMA ENTIDAD - RELACIÓN



TABLAS



el numero de identificador del usuario el nombre del usuario el apellido del usuario el emial del usuario la edad del usuario el dni del usuario

USUARIOS : GUARDA INFORMACIÓN DE USUARIOS

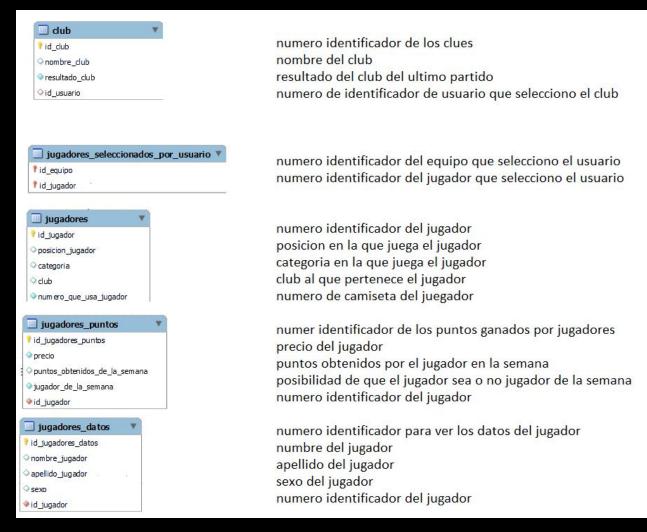


numero de identificador del usuario en la tabla el numero de identificador del usuario puntos totales por el usuario puntos dela semana del usuario TABLA: LA TABLA DE POSICIONES FORMADA POR LOS USUARIOS



numero del identificador del equipo del usuario numero de identificador del usuario en la tabla

EQUIPO: EQUIPO FORMADO POR EL USUARIO



SELECCIONADO POR EL USUARIO

CLUB: CLUB

JUGADORES SELECCIONADOS POR EL USUARIOS

JUGADORES: GUARDA

INFORMACIÓN DE LOS JUGADORES RESPECTO AL CLUB JUGADORES PUNTOS:

GUARDA LOS PUNTOS GANADOS POR EL JUGADOR JUGADOR DATOS:

JUGADOR DATOS: GUARDA INFORMACIÓN DE LOS JUGADORES

VISTAS

vw_equipo_formado_por_usuarios: muestra el equipo que formó un usuario

vw_numero_de_veces_seleccionado: muestra el número de veces que un jugador fue elegido en un equipo

vw_equipo_creado_por_jugador: muestra el equipo que formó un usuario

vw_club_seleccionado_por_jugador: muestra el club que el usuarios selecciono

vw_jugadores_seleccionados_por_jugador: informacion de los jugadores que selecciono un usuario

vw_puntos_obtenidos_por_semana_por_jugador: muestra los puntos que obtubo un usuario con su equipo en la semana

vw_primer_jugador_que_contenga_lo: muestra el primer jugador que contenga la palabra lo en su apellido

FUNCIONES

fs_puntos_obtenidos_por_semana_jugador: Sirve para visualizar los puntos que cada jugador obtiene durante la semana, sumando si fue designado como el jugador del partido o no

fs_puntos_de_la_semana_de_un_usuario_por_equipo: Suma todos los puntos de los jugadores seleccionados en un equipo para mostrar la cantidad total de puntos que tiene el usuario seleccionado

PROCEDIMIENTOS

sp_puntos_De_equipo : ve los puntos que obtuvo un cada jugador del equipo seleccionado

sp_suma_puntos_jugador : sumarle al jugador los puntos que obtuvo en la semana con los puntos que sumó la semana anterior

sp_ordenar_tabla_tabla : ordena la tabla tabla de posiciones ya sea de forma ascendente o descendente

sp_agregar_o_eliminar_jugador_tabla_jugadores : agrega o elimina jugadores

DISPARADORES

TRG_agregar_usuario : deja un registro de cuando alguien se crea un usuario

TRG_eliminar_usuario : deja un registro de cuando alguien elimina un usuario

LOG_modificar_equipo_seleccionado : deja un registro de cuando alguien modifica algún jugador de su equipo

HERRAMIENTAS UTILIZADAS

MySQL Workbench 8.0 CE

CHATGPT 3.5 : LO UTILICE PARA CORREGIR ALGUNAS LINEAS DE CÓDIGO Y HACERLE PREGUNTAS FRENTE A DUDAS LAS CUALES NO ENTENDÍA DEL TODO

FUTURAS LÍNEAS

QUE EL USUARIO SOLO PUEDA AGREGAR 10 JUGADORES Y SI QUIERE AGREGAR MÁS , LE SALTE UNA ALERTA

QUE CUANDO UN USUARIO AGREGA UN JUGADOR , LOS TOKEN DEL USUARIO DISMINUYAN EL PRECIO DEL JUGADOR

REPORTE DE INFORMACIÓN

