

*Ingeniería Civil Informática*

**Grupo 13**

* Joaquín Sebastián Ávalos Panes

(2021413898)

* Matías López Jara

(2021770259)

* Matías Medina De La Peña

(2021409637)

* líder: Raúl Zapata Villalobos

(2019900803)

* Horario de reunión:  
  martes 15:00 – 16:00

*Docente a cargo:* **Marcela Varas**

**Proyecto: Hito 2**

*Modelado Conceptual*

índice

[Introducción 2](#_Toc149313061)

[Datos 3](#_Toc149313062)

[Requerimientos 4](#_Toc149313063)

[Características del Sistema 5](#_Toc149313064)

[Interfaz del Sistema 6](#_Toc149313065)

[Modelo Conceptual 9](#_Toc149313066)

[Documentación del Modelo Conceptual 10](#_Toc149313067)

[Tipos de entidad 10](#_Toc149313068)

[Tipos de Interrelación 14](#_Toc149313069)

[Estructuras de Generalización 16](#_Toc149313070)

[Restricciones Estáticas no modeladas 16](#_Toc149313071)

[Suposiciones 16](#_Toc149313072)

[Esquema Relacional 17](#_Toc149313073)

[Link a código de la base de datos 19](#_Toc149313074)

[Plan de Trabajo 20](#_Toc149313075)

[Decisiones de Diseño 21](#_Toc149313076)

[Restricciones de Integridad 22](#_Toc149313077)

[Consultas 23](#_Toc149313078)

[Conclusión 24](#_Toc149313079)

[Bibliografía 25](#_Toc149313080)

# 

# Introducción

En el apasionante mundo de los deportes electrónicos (e-sports), la gestión de datos se ha convertido en un componente fundamental para el éxito de cualquier torneo. Los e-sports han experimentado un crecimiento meteórico en popularidad en los últimos años, atrayendo a jugadores y fanáticos de todo el mundo. Con la expansión de este mercado, la necesidad de una base de datos eficiente y bien estructurada se vuelve cada vez más crítica. La base de datos se diseñará con el propósito de optimizar la gestión de información, desde el registro de jugadores y equipos hasta el seguimiento de resultados y estadísticas en tiempo real.

La organización de un torneo de e-sports implica una gran cantidad de datos que deben ser gestionados de manera eficiente y precisa. Estos datos incluyen, entre otros:

* Registro de Jugadores y Equipos: Es crucial contar con información completa y actualizada de todos los participantes, incluyendo sus nombres, identificaciones, equipos, y contactos.
* Programación de Partidas: El diseño de un calendario de partidas equitativo y coherente requiere un sistema que pueda manejar fechas, horarios y ubicaciones de manera eficiente.
* Resultados en Tiempo Real: Para mantener a los espectadores y participantes informados, es esencial registrar los resultados de las partidas en tiempo real y actualizar las clasificaciones.
* Estadísticas de Juego: Los e-sports a menudo se basan en datos estadísticos detallados, como asesinatos, muertes, asistencias y objetivos. Estos datos son esenciales para la narrativa del torneo y el análisis posterior.
* Gestión de Premios: La distribución de premios y recompensas a los ganadores debe registrarse y gestionarse adecuadamente.

# Datos

Los datos se van a obtener en dos tandas, periodo de inscripciones y periodo de torneo. En el perdió de inscripciones los datos a ingresar serán, los datos de los jugadores: nombre completo, matricula, IGN, carrera; a su vez se podrán inscribir los equipos que jugaran que tendrán los siguientes datos: nombre, carrera que representa, los jugadores y el juego en que participaran.

Terminada la fecha de inscripción se da inicio al torneo, durante la duración de este se guardarán las partidas de cada equipo, el ganador de cada una, la fecha en que se jugó y el tipo de partida que fue (fase de grupos, playoff, final).

En un periodo normal, la mayor cantidad de datos ingresados será en la fase de inscripciones ya que de ciencia cierta no se sabe cuántos equipos competirán y cuantos jugadores se inscribirán, pero la media está en 30 jugadores.

La fase del torneo la mayor cantidad de datos depende de los equipos, al ser un torneo universitario, la mayor cantidad de partidos se jugarán en fines de semana, en la noche usualmente, por lo que la precisión de la fecha deberá ser de minutos o segundos.

Los partidos tendrán un árbitro que verificara la identidad de los jugadores y sus cuentas para evitar suplantación de identidad, a su vez los árbitros ganan una comisión dependiendo de la cantidad de partidos que hayan arbitrado, a su vez se debe saber el primer y segundo lugar del torneo para entregar los respectivos premios.

Los datos serán dinámicos ya que se podrán agregar jugadores, cambiar la alineación de un equipo mientras juegan el torneo o si hubo un error en los ganadores de una partida y se deba rehacer.

# Requerimientos

El sistema de gestión de base de datos para el campeonato de League of Legends debe cumplir con una serie de requerimientos funcionales para garantizar su eficiencia y utilidad.

Primero, el sistema debe ser capaz de permitir un acceso rápido y en tiempo real de los datos, lo que requerirá un sistema en línea. Esto facilitara la toma de decisiones y la generación de informes estadísticos basado en información actualizada.

Segundo, el sistema debe admitir el acceso simultaneo por varios usuarios. Esto puede incluir:

* Administradores: Quienes tendrán acceso completo a la base de datos y pueden realizar tareas de gestión, como agregar, modificar, o eliminar registros.
* Analistas: Quienes pueden realizar consultas avanzadas y generar informes basados en los datos del sistema.
* Usuarios: Tienen acceso a consultas predefinidas o informes generados por analistas, pero no pueden realizar modificaciones en la base de datos.

Entre los ejemplos de consultas que podremos realizar en la base de datos podemos considerar,

1. Consulta de Información de un Equipo:

Datos de entrada: Nombre de Equipo.

Output: Detalles del equipo, incluyendo información de los jugadores.

1. Consulta de Estadísticas de un Jugador:

Datos de entrada: Nombre de Equipo.

Output: Estadísticas detalladas del jugador, como promedio de asesinatos, campeones más utilizados.

1. Análisis de Desempeño del Campeonato:

Datos de Entrada: Periodo de tiempo (temporada o año).

Output: Informe con estadísticas globales del campeonato, como promedio de duración de partidos, equipo con más victorias y jugador con más asesinatos.

1. Búsqueda de Partidos por Fecha:

Datos de Entrada: Fecha o rango de fechas.

Output: Lista de partidos que tuvieron lugar en la fecha especificada.

1. Generación de Reportes de Temporadas:

Datos de Entrada: Temporada

Resultado: Resumen de desempeño de los equipos en esa temporada, incluyendo posición final en la clasificación y estadísticas clave.

# Características del Sistema

El sistema modela el torneo mechón realizado el primer semestre del año 2023, el sistema se podría a escalar al posible torneo interfacultades realizado por Udec e-sport, la entidad encargada de la realización de los torneos de juegos electrónicos en la universidad. Por lo que es posible agregar más juegos, con distintos sistemas de torneo (torneo suizo, round-robin, etc.).

La actualización y mantenimiento del sistema se realizará cada semestre, que es la duración real de un torneo interfacultades (tomar como ejemplo torneo interfacultades de futbol o basquetbol). Las actualizaciones pueden ser dependiendo de los juegos de moda en el momento y que tengan alguna escena competitiva coherente con un torneo universitario.

A mediano plazo podría existir nuevas entidades tales como staff técnico, como entrenadores, analistas o personal médico (kinesiólogos, psicólogos) tal como un equipo profesional trabajaría. En temas de interfaz se podría crear un sistema de creación de perfiles personalizado y que el mismo sistema al finalizar la fase de inscripciones, genere los partidos a jugar en el modo deseado y se pueda ver gráficamente cada partida.

El sistema puede ser pensado como una aplicación web que ayudara a la logística de futuros torneos que formen parte de la universidad o de más universidades.

# Interfaz del Sistema

Forma

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

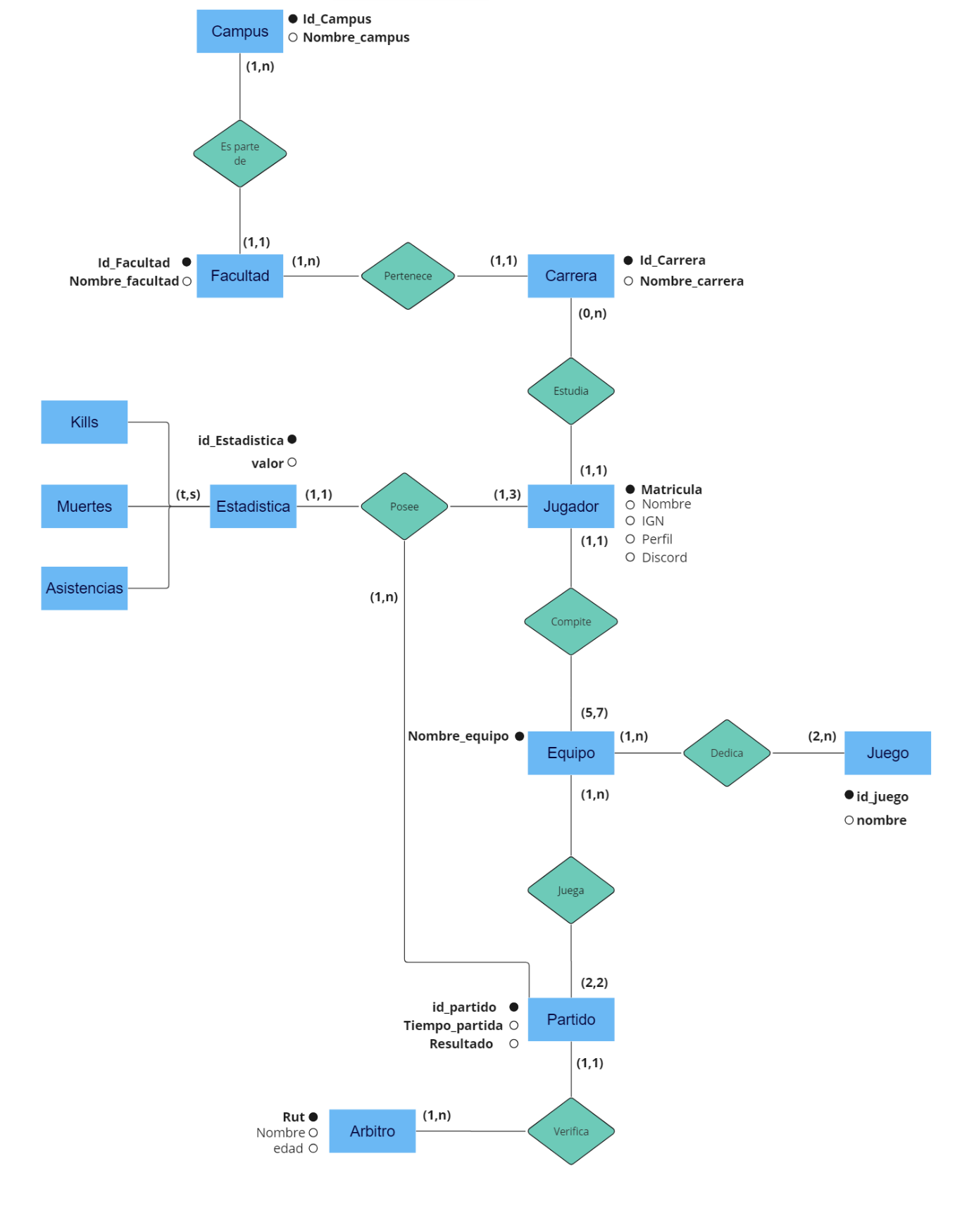
Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

\*Cabe recalcar que estas imágenes son referenciales/ilustrativas y no tiene por qué ser igual que el diseño final\*

# Modelo Conceptual





# Documentación del Modelo Conceptual

## Tipos de entidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Campus | |
| **Descripción** | Conjunto de terrenos y edificios en que se desarrollan las actividades de una universidad. | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| **Id\_Campus** | N° identificador del campus | (1,n) |
| Nombre\_campus | {Concepción, Los Ángeles, Chillán} |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Facultad | |
| **Descripción** | centro docente donde se imparten estudios superiores especializados en alguna materia o rama del saber. | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Id\_Facultad | N° identificador de la facultad | (1,1) Pertenece a un campus  (1,n) posee distintas carreras |
| Nombre\_facultad | {Facultad de Agronomía, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Geografía, Facultad de Cs. Ambientales, Facultad de Cs. Biológicas, Facultad de Cs. Económicas y Administrativas, Facultad de Cs. Físicas y Matemáticas, Facultad de Cs. Forestales, Facultad de Cs. Jurídicas y Sociales, Facultad de Cs. Naturales y Oceanográficas, Facultad de Cs. Químicas, Facultad de Cs. Sociales, Facultad de Cs. Veterinarias, Facultad de Educación, Facultad de Enfermería, Facultad de Farmacia, Facultad de Humanidades y Arte, Facultad de Ingeniería, Facultad de Ingeniería Agrícola, Facultad de Medicina, Facultad de Odontología, Campus Chillán, Campus Los Ángeles.} |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Carrera | |
| **Descripción** | Estudios pertenecientes a una entidad de educación superior en alguna materia especializada o rama del saber | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Id\_Carrera | N° identificador de la carrera | (1,1) Pertenece a una sola facultad  (0,n) Pueden participar tantos estudiantes de la carrera como deseen, como también pueden no participar. |
| Nombre\_carrera | Carreras pertenecientes a la universidad de concepción |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Jugador | |
| **Descripción** | La persona que perteneciente a un equipo juega en el torneo a un juego/s en especifico | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Matricula | NUM (10 cifras), entregado por la institución a cada estudiante (ej:2021456789) | (1,1) jugador estudia una carrera  (1,3) posee como mínimo una estadística relacionada, y como máximo 3.  (1,1) un jugador compite en un equipo |
| Nombre | Nombre completo de la persona definido como nombres y apellidos |
| IGN | Alias de la persona en el juego |
| Perfil | URL de una página web administradora de perfiles (ej: op.gg) |
| Discord | Perfil de Discord de la persona definido por la aplicación (ej: UsuarioDC123) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Estadística | |
| **Descripción** | Las estadísticas del jugador en una partida (ej: las veces que murió, asistió o mato) | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Nombre\_estadistica | {Asesinatos, Muertes, Asistencias} | (1,1) La estadística pertenece a un jugador en específico.  (1,n) Se obtienen estadísticas de cada partido jugado |
| valor | Valor entero >=0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Juego | |
| **Descripción** | Juego en equipo online de estilo 5v5 con características competitivas | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Id\_juego |  | (2,n) deben dedicarse 2 o más equipos a un juego |
| nombre | Nombre del juego (valorant, league of legends) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Partido | |
| **Descripción** | Encuentro entre dos equipos en un juego especifico | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Id\_partido |  | (1,3) De un partido se obtienen 1 o 3 estadísticas  (2,2) En un partido juegan solo 2 equipos  (1,1) Un partido lo verifica solo un arbitro |
| Tiempo\_partida | Hora de inicio. |
| Resultado | {0,1,2}:  0: no se ha jugado aún 1: Ganador equipo 1 2: Ganador equipo 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Equipo | |
| **Descripción** | Grupo de jugadores que participaran en el torneo | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Nombre\_equipo | Nombre regido por el equipo  {colo-colo, T1, KLG} | (1,1) un equipo tiene 1 nombre y un nombre pertenece a 1 equipo |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Entidad** | Arbitro | |
| **Descripción** | Persona que verifica las partidas entre los equipos | |
| **Atributo** | **Dominio** | **Cardinalidad** |
| Rut | Rut del arbitro  {15.666.777-k} | (1,n) un árbitro verifica mínimo 1 partido, y como máximo n |
| Nombre | Nombre de la persona  {Elvis teck} |
| Edad | Edad de la persona  {33} |

## Tipos de Interrelación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Es parte de | |
| **Descripción** | Una facultad es parte del campus | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Facultad | Es parte de un Campus | (1,1) |
| Campus | En cada Campus existen distintas facultades | (1,n) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Pertenece | |
| **Descripción** | Una carrera tiene una facultad | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Facultad | Una facultad esta formada por una o más carreras | (1,n) |
| Carrera | Cada carrera tiene su facultad | (1,1) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Estudia | |
| **Descripción** | Los jugadores estudian una carrera | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Jugador | Todos los jugadores estudian una carrera | (1,1) |
| Carrera | Una carrera esta formada por varios jugadores | (0,n) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Posee | |
| **Descripción** | Cada jugador posee su propio historial estadístico | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Jugador | Todos los jugadores tienen al menos una estadística asociada | (1,3) |
| Estadística | Existe un historial estadístico asociado a cada jugador | (1,1) |
| Partido | Las estadísticas de cada jugador se asociarán a un partido | (1,n) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Compite | |
| **Descripción** | Los jugadores compiten en un equipo | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Jugador | Todos los jugadores tienen su equipo | (1,1) |
| Equipo | Un equipo este compuesto de jugadores | (5,7) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Dedica | |
| **Descripción** | El equipo se dedica a jugar el juego | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Juego | El juego es jugado por un equipo | (2,n) |
| Equipo | Un equipo juega el juego | (1,n) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Juega | |
| **Descripción** | El equipo juega un partido | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Partido | El partido es jugado por al menos 2 equipos | (2,2) |
| Equipo | Un equipo juega en el partido | (1,n) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tipo de Interrelación** | Verifica | |
| **Descripción** | Se verifica el partido por un árbitro para regular el juego | |
| **Tipos de entidad relacionados** | **Rol** | **Cardinalidad** |
| Partido | El partido es verificado por un arbitro | (1,1) |
| Arbitro | El árbitro verifica el partido | (1,n) |

## Estructuras de Generalización

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Generalización** | **Tipo de entidad Genérica** | Estadística |
| **Cobertura** | (t,s) | |
| **Tipos de entidad subconjunto** | Kills, Muertes, Asistencias | |

## Restricciones Estáticas no modeladas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Restricciones Estáticas** | | |
| **Id Restricción** | **Objetos involucrados** | **Restricción** |
| 1 | Equipo – Juego - Partido | En la fase de grupos pasa el mejor de 1 partido |
| 2 | Equipo – Juego - Partido | En la fase de play-off pasa el mejor de 3 partidos |
| 3 | Equipo – Juego - Partido | En la fase de final pasa el mejor de 5 partidos |

## Suposiciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Suposiciones** | | |
| **Id Suposición** | **Objetos involucrados** | **Suposición** |
| 1 | Equipo – Jugador - Partido | Los jugadores no tienen una posición designada |

# Esquema Relacional

* **Arbitro (rut, nombre, edad)**

PK: rut

DF: Rut à nombre

Edad à edad

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Asistencias (id\_estadistica, n\_asistencias)**

FK: id\_estadistica 🡪 Estadistica(id\_estadistica)

PK: id\_estadistica

DF: id\_estadistica à n\_asistencias

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Campus (id\_campus, nombre\_campus)**

PK: id\_campus

DF: id\_campus à nombre\_campus

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Carrera (id\_carrera, nombre\_carrera, id\_facultad)**

PK: id\_carrera

FK: id\_facultad 🡪 Facultad(id\_facultad)

DF: id\_carrera à nombre\_carrera

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Equipo(nombre\_equipo)**

PK: nombre\_equipo

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Equipo\_Juego (nombre\_equipo, id\_juego)**

PK: nombre\_equipo, id\_juego

FK: nombre\_equipo 🡪 Equipo(nombre\_equipo)

id\_juego 🡪 Juego(id\_juego)

DF: nombre\_equipo à id\_juego

Id\_juego à nombre\_equipo

Esta en 4FN ya que sus atributos son parte de la clave compuesta.

* **Estadistica (id\_estadistica, valor, matricula)**

PK: id\_estadistica

DF: id\_estadistica à valor

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Facultad (id\_facultad, nombre\_facultad, id\_campus)**

PK: id\_facultad

FK: id\_campus 🡪 Campus(id\_campus)

DF: id\_facultad à nombre\_facultad

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Juego (id\_juego, nombre\_juego)**

PK: id\_juego

DF: id\_juego à nombre\_juego

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Jugador (matricula, nombre, ign, perfil, discord, id\_carrera, equipo)**

PK: matricula

FK: equipo 🡪 Equipo(nombre\_equipo)

Id\_carrera 🡪 Carrera(id\_carrera)

DF: matricula à nombre

matricula à ign

matricula à perfil

matricula à discord

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Kills (id\_estadistica, n\_kills)**

FK: id\_estadistica 🡪 Estadistica(id\_estadistica)

PK: id\_estadistica

DF: id\_estadistica à n\_kills

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Muertes (id\_estadistica, n\_muertes)**

FK: id\_estadistica 🡪 Estadistica(id\_estadistica)

PK: id\_estadistica

DF: id\_estadistica à n\_muertes

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Partido (id\_partido, equipo1, equipo2, tiempo\_partida, resultado, rut\_arbitro, id\_estadistica)**

PK: id\_partido

FK: rut\_arbitro 🡪 Arbitro(rut)

equipo1 🡪 Equipo(nombre\_equipo)  
 equipo2 🡪 Equipo(nombre\_equipo)

DF: id\_partido à tiempo\_partida

id\_partido à resultado

Esta en 4FN ya que su PK se relaciona solo con 1 atributo.

* **Posee (matricula, id\_partido, id\_estadistica)**

FK: id\_estadistica 🡪 Estadistica (id\_estadistica)

id\_partido 🡪 Partido (id\_partido)

matricula 🡪 Jugador (matricula)

DF: matricula à id\_partido

matricula à id\_estadistica

id\_partido à matricula

id\_partido à id\_estadistica

id\_estadistica à matricula

id\_estadistica à id\_partido

## Link a código de la base de datos

[BD\_HITO2](https://udeconce-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/javalos2021_udec_cl/EupIVJxFyxpGrrEbCdY-DzkBAnLsemfMKXA9ir2KKvbP3g?e=1ZOabl)

# Plan de Trabajo

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Semana | descripción |
| Hito 2 | 9 | Diseño Lógico |
| Avance | 10 | Estudio servidores |
| Avance | 11 | Implementación, Correcciones |
| Avance | 12 | Pruebas Consultas |
| Avance | 13 | Correcciones |
| Avance | 14 | Revisión final |
| Hito 3 | 15-17 | Demostración implementación e interrogación |

# Decisiones de Diseño

A lo largo del desarrollo uno de los cambios importantes que se han realizado, es la eliminación de la relación directa entre Partido y Estadística, para generar una relación triple entre Jugador, estadística y Partido, de esta forma es factible la consulta de todas las estadísticas de los distintos jugadores participantes en el partido en cuestión, o a su vez es posible buscar directamente el partido en el cual el jugador tuvo unas estadísticas en específico.

Debido a las observaciones realizadas por el ayudante en el “hito\_1”, se realizaron cambios en los atributos de: Campus (Nombre\_campus) à Campus (id\_Campus, Nombre\_campus), Facultad(Nombre\_facultad) à Campus (id\_Facultad, Nombre\_facultad), Carrera (Nombre\_Carrera) à Campus (id\_Carrera, Nombre\_carrera). Dejando de esta forma un “Id” (numérico) asociado para la correcta identificación. Otro cambio realizado, es la eliminación de la entidad tiempo que tenía relación con Partido, para dejar el tiempo como un atributio en la entidad Partido (Al igual que el cambio anterior, este fue realizado debido a la observación dada por el ayudante), a la vez se agregó un atributo Resultado en la misma entidad. También se corrigió el error notificado en la cardinalidad Partido à Equipo, la cual era (1,n) y paso a ser (2,2), lo cual permite un mínimo y máximo de dos equipos enfrentados en un partido en cuestión.

# Restricciones de Integridad

A continuación, describiremos brevemente algunas restricciones de integridad dispuestas en nuestra base de datos.

* En la creación de la tabla Posee, añadimos una restricción de clave primaria llamada “PK\_POSEE”.

CONSTRAINT PK\_POSEE PRIMARY KEY (ID\_ESTADISTICA, ID\_PARTIDO, MATRICULA)

Esta restricción nos garantiza que los valores de las columnas ID\_ESTADISTICA, ID\_PARTIDO y MATRICULA sean únicos en cada fila de la tabla.

* En la creación de la tabla Equipo\_Juego, añadimos también una restricción de clave primaria llamada “PK\_Equipo\_Juego”.

CONSTRAINT PK\_EQUIPO\_JUEGO PRIMARY KEY(NOMBRE\_EQUIPO, ID\_JUEGO)

Esta restricción nos garantiza que los valores de las columnas NOMBRE\_EQUIPO y ID\_JUEGO sean únicos en cada fila de la tabla.

# Consultas

* Seleccionar los jugadores que tienen más de 5 kills por partida

SELECT J.NOMBRE

FROM JUGADOR J

INNER JOIN POSEE P ON P.MATRICULA = J.MATRICULA

INNER JOIN KILLS K ON P.ID\_ESTADISTICA = K.ID\_ESTADISTICA

WHERE K.N\_KILLS>5;

Imagen que contiene Patrón de fondo

Descripción generada automáticamente

* Seleccionar los equipos inscritos en el juego League of Legends

SELECT COUNT(E.NOMBRE\_EQUIPO)

FROM EQUIPO E

INNER JOIN EQUIPO\_JUEGO EP ON EP.NOMBRE\_EQUIPO=E.NOMBRE\_EQUIPO

WHERE EP.ID\_JUEGO =1;

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* Seleccionar cuantos partidos has dirigido cada arbitro

SELECT A.NOMBRE, COUNT(A.RUT)

FROM ARBITRO A

LEFT JOIN PARTIDO P ON A.RUT = P.RUT\_ARBITRO

GROUP BY A.NOMBRE;

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# 

# Conclusión

En nuestro proyecto de base de datos para un campeonato de League of Legends en los campus de la Universidad de Concepción, hemos realizado un análisis exhaustivo de los requisitos y desafíos clave. Hemos definido una estructura sólida de la base de datos que incluye tablas importantes como Equipos, Jugadores, Partidos, Resultados, Estadísticas y Campeonatos, utilizando SQL con claves primarias y foráneas para garantizar un diseño eficiente.

Hemos identificado los requisitos de los usuarios finales, lo que nos permite comprender las necesidades de administradores, analistas y usuarios estándar, así como las operaciones y consultas necesarias para satisfacer esas necesidades. También hemos considerado los desafíos de control de concurrencia, seguridad, optimización de consultas y diseño de la interfaz de usuario, que serán cruciales en la implementación final.

Entre los aspectos desafiantes que nos vimos enfrentados a esta fase del proyecto fue corregir el MER que teníamos del hito 1, como la relación Posee entre Partido y Jugador. Además de crear la base de datos como tal, creando todas las tablas necesarias y agregando los datos correspondientes a cada tabla. También, desarrollamos expertiz en la normalización del MER, comprendiendo de mejor manera su correcta interpretación e importancia de normalizar el MER.

Por otro lado, lo que nos quedaría por hacer seria agregar mayor volumen de datos para lograr otros tipos de consultas y crear la interfaz correspondiente a nuestra base de datos.

En resumen, esta fase de planificación nos ha proporcionado una base sólida y una visión clara de cómo abordar los desafíos para desarrollar una base de datos efectiva que atienda las demandas de usuarios y aficionados de los campeonatos de League of Legends. A medida que avanzamos en la implementación, estamos comprometidos a superar estos desafíos y entregar un sistema que cumpla con las expectativas y necesidades de todos los involucrados.

# Bibliografía

*LoL Esports*. (s/f). Lolesports.com. Recuperado el 12 de septiembre de 2023, de <https://lolesports.com/schedule?leagues=worlds,wqs,lec>

*Funciones*. (s/f). Oracle.com. Recuperado el 9 de septiembre de 2023, de <https://docs.oracle.com/cloud/help/es/analytics-cloud/ACSMD/GUID-4CBCE8D4-CF17-43BD-AAEF-C5D614A8040A.htm>