

1ª Evaluación

CICLO: DAW

CURSO: 1º

NOMBRE:



PAPEL

1) (TEMA-I).

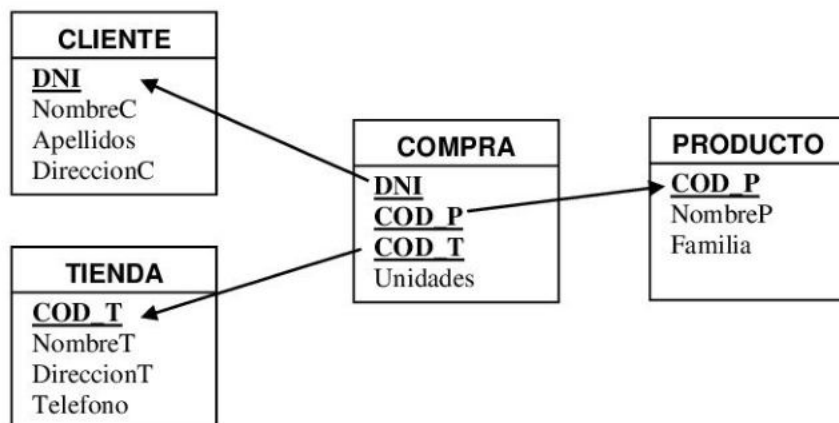
- a) *Ciclo de Vida de una BD*; fases, secuencia de desarrollo. Qué tres fases se desarrollan a la vez
- b) Cuándo se dice que una *función hast* es perfecta y mínima.
- c) *Proceso de transformación de los datos* en un SGBD. (Para explicar el proceso debes hacer uso de gráficos o dibujos).
- d) (TEMA-III) Indica las *operaciones de modificación de la estructura de una tabla* (ALTER TABLE ...) que **puedan dar problemas** si hay datos, y **por qué**

2) El club de Ajedrez de Zamora, va a organizar los campeonatos mundiales de ajedrez. Por ese motivo, desea llevar a una base de datos toda la gestión relativa a participantes, alojamientos y partidas. Teniendo en cuenta que:

- En el campeonato participan jugadores y árbitros; de ambos se requiere conocer el número de asociado, nombre, dirección, teléfono de contacto y campeonatos en los que han participado (como jugador o como árbitro). De los jugadores se precisa además el nivel de juego en una escala de 1 a 10.
- Ningún árbitro puede participar como jugador.
- Los países envían al campeonato un conjunto de jugadores y árbitro, aunque no todos los países envían participantes. Todo jugador y árbitro es enviado por un único país. Un país puede ser representado por otro país.
- Cada partida se identifica por un número correlativo (Cod_P), la juegan dos jugadores y la arbitra un árbitro. Interesa registrar las partidas que juega cada jugador y el color (blancas o negras) con el que juega. Ha de tenerse en cuenta que un árbitro no puede arbitrar a jugadores enviados por el mismo país que le ha enviado a él.
- Todo participante participa en al menos una partida.
- Tanto jugadores como árbitros se alojan en uno de los hoteles en los que se desarrollan las partidas, se desea conocer en qué hotel y en qué fechas se ha alojado cada uno de los participantes. De cada hotel, se desea conocer el nombre, la dirección y el número de teléfono.
- El campeonato se desarrolla a lo largo de una serie de jornadas (año, mes, día) y cada partida tiene lugar en una de las jornadas aunque no tengan lugar partidas todas las jornadas.
- De cada partida se pretende registrar todos los movimientos que la componen, la identificación de movimiento se establece en base a un número de orden dentro de cada partida: para cada movimiento se guardan la jugada (5 posiciones) y un breve comentario realizado por un experto.

A. Realizar el **Diagrama Entidad / Relación** correspondiente (Cualquier supuesto necesario para realizar el diagrama debe ser reflejado también por escrito).

B. Pasar el diagrama anterior al Modelo Relacional (obtener el **Esquema Lógico** correspondiente).

1) **BD: Mercadito.****ESPECIFICACIONES:**

CLIENTE	TIENDA	PRODUCTO
<u>DNI</u> NombreC: Texto 6 carts. Apellidos: Texto 10 carts DireccionC: Texto 10 carts • Casi todos los clientes se llaman <i>Pepe</i> .	<u>COD_T</u> NombreT: Texto 8 carts DireccionT: Texto 10 carts. Opcinal Telefono: Texto 10 carts. • El nombre de la tienda no puede ser ni <i>Zara</i> ni <i>Mango</i> .	<u>COD_P</u> NombreP: Texto 8 carts Familia: Texto 8 carts Opcinal • En una <i>familia</i> no puede haber dos productos con el mismo nombre .
COMPRA <u>DNI</u> <u>COD_P</u> <u>COD_T</u> Opcinal Unidades: Numérico	• Las tablas deben quedar relacionadas para un mejor manejo de las mismas, exigiendo <i>integridad referencial</i> . • Todo campo que no esté indicado como opcional se considera obligatorio. • Si se da de baja un producto, todas sus COMPRAS serán eliminados. • Para la tabla <i>TIENDA</i> , las restricciones se le deben añadir después de crearla	

A. Crear la BD Mercadillo partiendo del diseño de la figura y sus especificaciones.

- Para la tabla *CLIENTE*, las restricciones se le deben añadir después de crearla.
- Las tablas deben quedar **relacionadas** para un mejor manejo de las mismas, exigiendo *integridad referencial*.
- Si se modifica el *COD_P* de un *producto* todas sus **compras** serán actualizadas automáticamente.

B. Realizar las siguientes modificaciones en la BBDD *Mercadillo*:

- Casi todos los *PRODUCTOS* son de la familia "*hogar*".
- La Clave Primaria de *PRODUCTO* debe ser *NombreP* en lugar de *COD_P*.

IMPORTANTE: Los resultados de las operaciones deben ser incorporadas a un **fichero** *TuNombre.txt* que debes situar en una carpeta *Datos* de la máquina real y **guardarlo con frecuencia**. Al finalizar el examen debes **enviar el fichero** a la dirección de correo prebelladomoran@educa.madrid.org

	PAPEL	TIEMPO: 70"	ORDENADOR	TIEMPO: 35"
PUNTUACIÓN:	[1]- 1,9	[2]- A)- 3,5 B)- 1,6	[1]- A)- 2 B)- 1	