***League of legends***

ÍNDICE

1 - Bitácora (página 2)

2 - Modelo entidad relación (página 4)

3 - Modelo de tablas (página 5)

4 - Explicación e introducción de la base de datos (página 6)

5 - Script (página 9)

6 - Funciones (página 47)

7 - Procedures (página 49)

8 - Paquetes (página 51)

9 - Auditoría nivel tabla (página 53)

10 - Trigger control nivel tabla (página 64)

11 - Auditoría nivel fila (página 66)

12 - Trigger fila control (página 69)

13 - Trigger fila histórico (página 70)

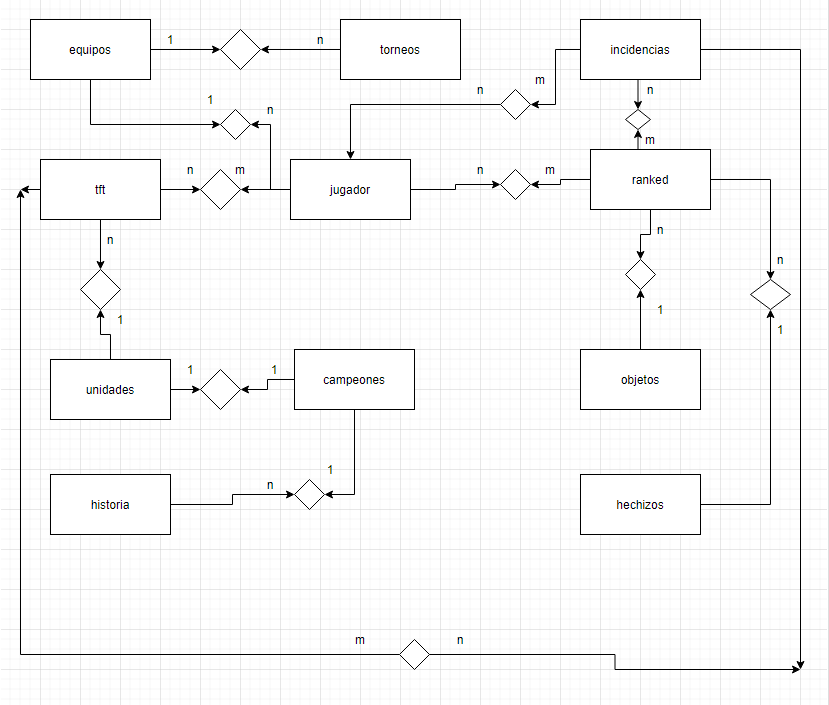
14 - Trigger updates (página 73)

15 - Consultas (página 81)

BITÁCORA

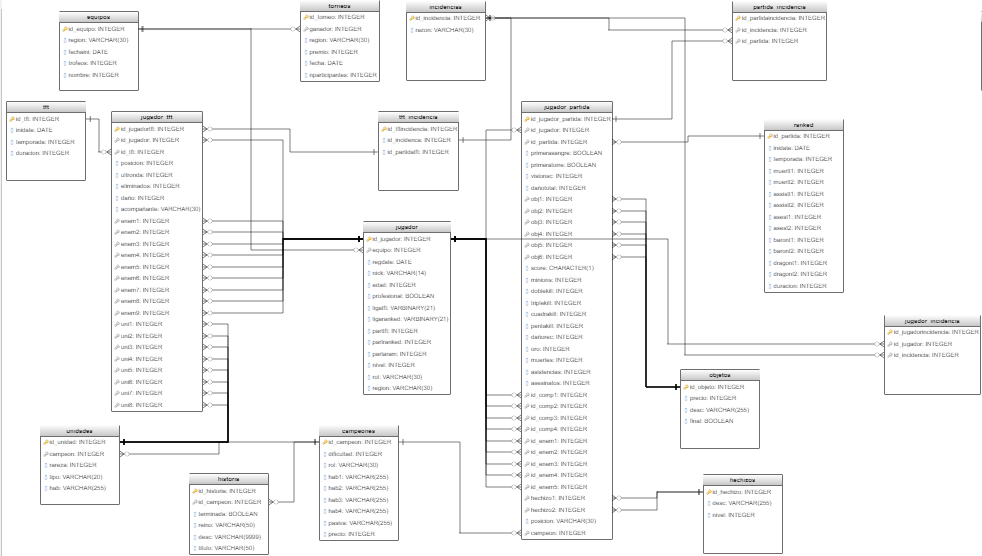
|  |  |
| --- | --- |
| 17 ENERO | * Completada la versión de el modelo entidad relación |
| 19 ENERO | * Terminado el modelo de tablas * Modificación del modelo entidad relación |
| 25 ENERO | * Introducción de tablas en el script y su borrado correspondiente |
| 26 ENERO | * Introducción de claves primarias y foráneas * Introducción de secuencias con su inicio |
| 30 ENERO | * Terminada la primera versión del script sin datos |
| 31 ENERO | * Introducción de datos |
| 4 FEBRERO | * Terminado de introducir datos |
| 5 FEBRERO | * Primeras 20 consultas |
| 23 FEBRERO | * Índices y vistas terminados * paquetes creados |
| 24 FEBRERO | * Restricciones Unique y Check * Funciones y procedures |
| 5 MARZO | * Triggers nivel tabla * Triggers nivel fila |
| 7 MARZO | * Triggers históricos * Triggers update |
| 19 MARZO | * Sinónimos * Consultas |
| 20 MARZO | * Nuevas consultas * Completando la ERU |
| 21 MARZO | * Nuevas consultas * Diccionario de datos |
| 22 MARZO | * Ùltimas consultas * Comentarios en las tablas |
| 23 MARZO | * Adaptación de la ERU * Comprobación de errores |

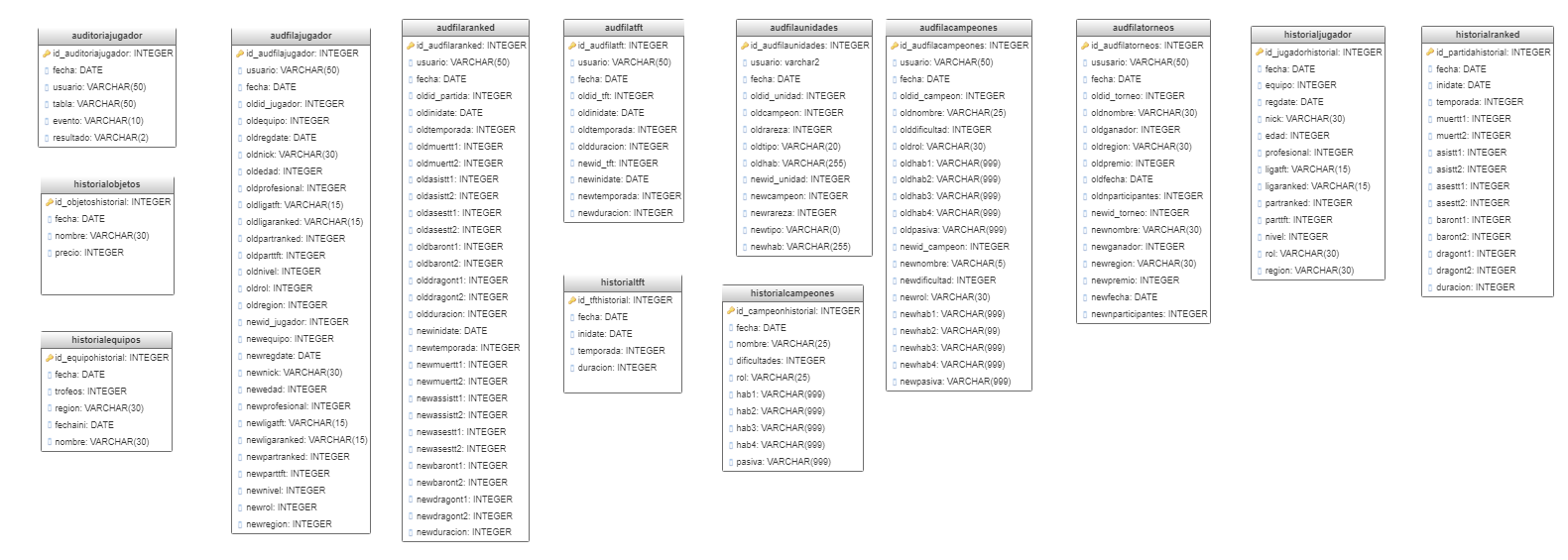
ENTIDAD RELACIÓN





MODELO DE TABLAS





CONTEXTO GEOGRÁFICO

es completamente online, hay servidores independientes repartidos por el mundo que controlan la actividad de cada zona

CONTEXTO SOCIOECONÓMICO

El juego es completamente gratuito y no hay publicidad en él. Esta base de datos va dirigida principalmente a analistas que quieran obtener información del juego tanto de equipos como de jugadores individualmente

QUE QUIERE SABER EL USUARIO

El usuario podrá conocer todos los datos de las partidas y de que objetos y personajes serán la mejor opción para las próximas partidas.

También información sobre los equipos que sigue y sus jugadores y la información de los torneos que juegan.

También la información personal de su partida y que progreso tiene en el juego así como la información de los diferentes personajes del juego, sus historias y objetos disponibles

DESCRIPCIÓN DEL FUNCIONAMIENTO

La base de datos del league of legends incluirá tanto la información de las partidas, personajes y usuarios como los jugadores y torneos profesionales que se hayan realizado y sus estadísticas, también aparecerá la información de los principales objetos de los campeones y sus historias.

Aparecerán los equipos competitivos que hayan sido creados con todos sus miembros de todas las regiones y los torneos en los que han ganado.

Incluirá los modos de juego y los personajes que se pueden usar en cada uno y su rareza y las estadísticas de la partida.

Habrá también una tabla de incidencias tanto mandadas por los propios jugadores como si son problema de los servidores y fallos del juego

Los jugadores pueden jugar en diferentes partidas tanto de tft y normales en las que participan varios jugadores, un jugador también puede tener varias incidencias y esa incidencia la puede tener varios jugadores, en un equipo hay varios jugadores y cada equipo puede participar en varios torneos, en cada partida de tft puede haber varias incidencias y pueden estar en partidas diferentes y hay varias unidades cada unidad es un campeón diferente cada campeón puede tener o estar en varias historias, en las partidas normales hay varios objetos y varios hechizos y puede haber varias incidencias que pueden estar en varias partidas

Historia: cada personaje viene de una región específica y cada uno tienen historias diferentes, se diferenciará a cada personaje con su reino, el estado de su historia y quien es su enemigo principal.

Campeones: dentro del juego hay diferentes personajes disponibles se diferenciarán por el nombre, dificultad y rol que tienen dentro de la partida. Cada campeón tiene unas habilidades y pasiva diferentes.

Unidades: las unidades son específicas del modo de juego tft, están relacionadas con los campeones y se diferencian por su rareza, tipo y habilidad que usan.

Modos de juego: habrá dos modos de juego disponibles:

-Ranked 5vs5 : juego competitivo en el que se recogerán las estadísticas de toda la partida, objetos de cada uno, el kda(kill,dead,assist), objetivos, primera muerte/baja, si has hecho una triple/cuadra/pentakill, las composiciones de equipo, el oro obtenido durante la partida, puntuación de visión, tiempo de partida etc.

-tft: es un modo de juego completamente diferente al anterior en el el jugador se enfrenta a 9 jugadores y mostrará su posición al final de la partida, los jugadores que ha eliminado el daño que ha hecho etc.

Jugadores: dentro de jugadores aparecerá su liga, nivel, rol preferido, región, nivel, etc, habrá una diferenciación si estos son jugadores profesionales y si están en un equipo, edad etc.

Objetos: son los objetos que se pueden usar en las partidas(ranked) se diferenciarán por nombre y precio.

Hechizos: los hechizos están disponibles en las partidas, aparecerá su descripción y el nivel al que se desbloquea.

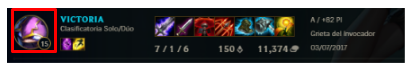
Equipos: dentro de los equipos aparecerán la fecha de creación y región en la que juegan, nombre y trofeos que han ganado

Torneos: aparecerán los diferentes torneos que hay y sus ganadores y premios diferenciados por el año que se celebraron.

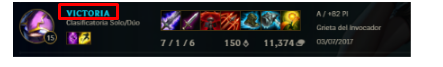
Incidencias: en las incidencias se incluirán los reports tanto de jugadores como de información interna diferenciados por niveles de gravedad, desde banear a un jugador por mal comportamiento a fallos dentro del juego.

EJEMPLOS VISUALES





el personaje con el que has jugado esta representado en la tabla intermedia de jugador y partida



el resultado de la partida está representado en la tabla intermedia de jugador y partida



el modo de juego está representado en las diferentes tablas



la tabla hechizos contiene toda la información de los hechizos y esta unida a la tabla intermedia de jugador y partida



las muertes, asistencias y asesinatos están representado en la tabla intermedia de jugador y partida



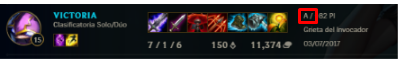
la tabla objetos contiene todos los objetos y está unida a la tabla intermedia de jugador y partida



los minions asesinados por cada jugador están representado en la tabla intermedia de jugador y partida



el oro ganado por cada jugador está representado en la tabla intermedia de jugador y partida

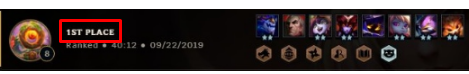


la nota que ha sacado cada jugador está representado en la tabla intermedia de jugador y partida

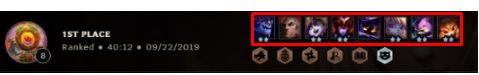


la fecha de la partida está representada en la tabla de ranked

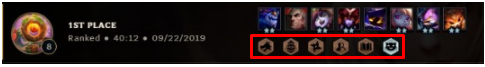




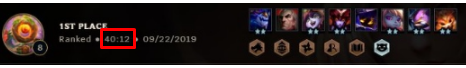
la posicion de cada jugador esta representada en la tabla intermedia de tft y jugador



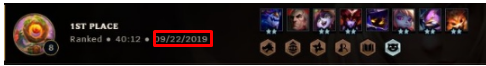
las unidades con las que ha jugado cada jugador está representada en la tabla intermedia de tft y jugador



el tipo de unidades está representado en la tabla unidades



el tiempo de partida está representada en la tabla de tft



la fecha de partida está representada en la tabla de tft

el resto de datos no tienen representación gráfica aunque se nombran los que aparecen anteriormente

SCRIPT

SET TERMOUT ON

-- ELIMINACION DE CLAVES PRIMARIAS

ALTER TABLE historialcampeones DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historialobjetos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historialjugador DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historialequipos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historialtft DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historialranked DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE auditoriajugador DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilajugador DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilacampeones DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilatft DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilatorneos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilaranked DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE audfilaunidades DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE hechizos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE objetos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE ranked DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE campeones DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE incidencias DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE equipos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE tft DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE jugador DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE torneos DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE historia DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE unidades DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE jugadorincidencia DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE jugadorpartida DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE partidaincidencia DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE jugadortft DROP PRIMARY KEY CASCADE;

ALTER TABLE tftincidencia DROP PRIMARY KEY CASCADE;

-- ELIMINACION DE LAS TABLAS

drop table historialcampeones;

drop table historialobjetos;

drop table historialtft;

drop table historialequipos;

drop table historialjugador;

drop table historialranked;

drop table auditoriajugador;

drop table audfilajugador;

drop table audfilaranked;

drop table audfilatft;

drop table audfilatorneos;

drop table audfilaunidades;

drop table audfilacampeones;

DROP TABLE hechizos;

DROP TABLE objetos;

DROP TABLE ranked;

DROP TABLE campeones;

DROP TABLE incidencias;

DROP TABLE equipos;

DROP TABLE tft;

DROP TABLE jugador;

DROP TABLE torneos;

DROP TABLE historia;

DROP TABLE unidades;

DROP TABLE jugadorincidencia;

DROP TABLE jugadorpartida;

DROP TABLE partidaincidencia;

DROP TABLE jugadortft;

DROP TABLE tftincidencia;

-- ELIMINACION SECUENCIAS

drop SEQUENCE id\_auditoriajugador;

drop sequence id\_filajugador;

drop sequence id\_filacampeones;

drop sequence id\_filaranked;

drop sequence id\_filatft;

drop sequence id\_filatorneos;

drop sequence id\_filaunidades;

DROP SEQUENCE id\_jugador;

DROP SEQUENCE id\_objeto;

DROP SEQUENCE id\_partida;

DROP SEQUENCE id\_campeon;

DROP SEQUENCE id\_incidencia;

DROP SEQUENCE id\_equipo;

DROP SEQUENCE id\_tft;

DROP SEQUENCE id\_hechizo;

DROP SEQUENCE id\_torneo;

DROP SEQUENCE id\_historia;

DROP SEQUENCE id\_unidad;

DROP SEQUENCE id\_jugadorincidencia;

DROP SEQUENCE id\_jugador\_partida;

DROP SEQUENCE id\_partidaincidencia;

DROP SEQUENCE id\_jugador\_tft;

DROP SEQUENCE id\_tftincidencia;

-- ELIMINACION DE VISTAS

DROP view mayoredad ;

DROP view menoredad ;

DROP view profesional ;

DROP view noprofesional ;

DROP view europeo ;

DROP view campeonadc;

DROP view prpartida;

DROP view mayorpremio;

-- eliminacion de sinonimos

drop public synonym auditoria;

drop public synonym player;

drop public synonym partida;

drop public synonym partidatft;

drop public synonym peones;

drop synonym jpartida;

drop synonym jtft;

drop synonym champions;

-- creacion de tablas

CREATE TABLE auditoriajugador

(

id\_auditoriajugador NUMBER not null,

FECHA DATE,

USUARIO VARCHAR2(50),

TABLA VARCHAR2(50),

EVENTO VARCHAR2(10),

RESULTADO VARCHAR2(2)

);

CREATE TABLE audfilajugador

( id\_audfilajugador number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_jugador number,

oldequipo number,

oldregdate date,

oldnick varchar2(30),

oldedad number,

oldprofesional number,

oldligatft varchar2(15),

oldligaranked varchar2(15),

oldpartranked number,

oldparttft number,

oldnivel number,

oldrol varchar2(30),

oldregion varchar2(30),

newid\_jugador number,

newequipo number,

newregdate date,

newnick varchar2(30),

newedad number,

newprofesional number,

newligatft varchar2(15),

newligaranked varchar2(15),

newpartranked number,

newparttft number,

newnivel number,

newrol varchar2(30),

newregion varchar2(30)

);

CREATE TABLE audfilaranked

( id\_audfilaranked number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_partida number,

oldinidate date,

oldtemporada number,

oldmuertt1 number,

oldmuertt2 number,

oldasistt1 number,

oldasistt2 number,

oldasestt1 number,

oldasestt2 number,

oldbaront1 number,

oldbaront2 number,

olddragont1 number,

olddragont2 number,

oldduracion integer,

newid\_partida number,

newinidate date,

newtemporada number,

newmuertt1 number,

newmuertt2 number,

newasistt1 number,

newasistt2 number,

newasestt1 number,

newasestt2 number,

newbaront1 number,

newbaront2 number,

newdragont1 number,

newdragont2 number,

newduracion integer

);

CREATE TABLE audfilatft

(

id\_audfilatft number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_tft number,

oldinidate date,

oldtemporada number,

oldduracion number,

newid\_tft number,

newinidate date,

newtemporada number,

newduracion number

);

CREATE TABLE audfilaunidades

( id\_audfilaunidades number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_unidad number,

oldcampeon number,

oldrareza number,

oldtipo varchar2(20),

oldhab varchar2(255),

newid\_unidad number,

newcampeon number,

newrareza number,

newtipo varchar2(20),

newhab varchar2(255)

);

CREATE TABLE audfilacampeones

( id\_audfilacampeones number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_campeon number,

oldnombre varchar(25),

olddificultad number,

oldrol varchar2(30),

oldhab1 varchar2(999),

oldhab2 varchar2(999),

oldhab3 varchar2(999),

oldhab4 varchar2(999),

oldpasiva varchar2(999),

newid\_campeon number,

newnombre varchar(25),

newdificultad number,

newrol varchar2(30),

newhab1 varchar2(999),

newhab2 varchar2(999),

newhab3 varchar2(999),

newhab4 varchar2(999),

newpasiva varchar2(999)

);

CREATE TABLE audfilatorneos

( id\_audfilatorneos number not null,

USUARIO VARCHAR2(50),

fecha date,

oldid\_torneo number,

oldnombre varchar(30),

oldganador number,

oldregion varchar2(30),

oldpremio number,

oldfecha date,

oldnparticipantes number,

newid\_torneo number,

newnombre varchar(30),

newganador number,

newregion varchar2(30),

newpremio number,

newfecha date,

newnparticipantes number

);

CREATE TABLE historialjugador

( fecha date,

id\_jugadorhistorial number not null,

equipo number,

regdate date,

nick varchar2(30),

edad number,

profesional number,

ligatft varchar2(15),

ligaranked varchar2(15),

partranked number,

parttft number,

nivel number,

rol varchar2(30),

region varchar2(30)

);

CREATE TABLE jugador

( id\_jugador number not null,

equipo number,

regdate date,

nick varchar2(30),

edad number,

profesional number,

ligatft varchar2(15),

ligaranked varchar2(15),

partranked number,

parttft number,

nivel number,

rol varchar2(30),

region varchar2(30)

);

CREATE TABLE jugadorpartida

( id\_jugador\_partida number not null,

id\_jugador number not null,

id\_partida number not null,

primerasangre number,

primeratorre number,

vision number,

dano number,

obj1 number,

obj2 number,

obj3 number,

obj4 number,

obj5 number,

obj6 number,

score char,

minions number,

doblekill number,

triplekill number,

cuadrakill number,

pentakill number,

danorec number,

oro number,

muertes number,

asistencias number,

asesinatos number,

comp1 number not null,

comp2 number not null,

comp3 number not null,

comp4 number not null,

enem1 number not null,

enem2 number not null,

enem3 number not null,

enem4 number not null,

enem5 number not null,

hechizo1 number,

hechizo2 number,

posicion varchar2(30),

campeon number,

ganador number

);

CREATE TABLE historialranked

(fecha date,

id\_partidahistorial number not null,

inidate date,

temporada number,

muertt1 number,

muertt2 number,

asistt1 number,

asistt2 number,

asestt1 number,

asestt2 number,

baront1 number,

baront2 number,

dragont1 number,

dragont2 number,

duracion integer

);

CREATE TABLE ranked

( id\_partida number not null,

inidate date,

temporada number,

muertt1 number,

muertt2 number,

asistt1 number,

asistt2 number,

asestt1 number,

asestt2 number,

baront1 number,

baront2 number,

dragont1 number,

dragont2 number,

duracion integer

);

CREATE TABLE jugadortft

( id\_jugador\_tft number not null,

id\_jugador number,

id\_tft number,

posicion number,

ultronda number,

eliminados number,

dano number,

acompanante varchar2(30),

enem1 number,

enem2 number,

enem3 number,

enem4 number,

enem5 number,

enem6 number,

enem7 number,

enem8 number,

enem9 number,

uni1 number,

uni2 number,

uni3 number,

uni4 number,

uni5 number,

uni6 number,

uni7 number,

uni8 number

);

CREATE TABLE historialtft

(fecha date,

id\_tfthistorial number not null,

inidate date,

temporada number,

duracion number

);

CREATE TABLE tft

( id\_tft number not null,

inidate date,

temporada number,

duracion number

);

CREATE TABLE unidades

( id\_unidad number not null,

campeon number,

rareza number,

tipo varchar2(20),

hab varchar2(255)

);

CREATE TABLE historialcampeones

( fecha date,

id\_campeonhistorial number not null,

nombre varchar(25),

dificultad number,

rol varchar2(30),

hab1 varchar2(999),

hab2 varchar2(999),

hab3 varchar2(999),

hab4 varchar2(999),

pasiva varchar2(999)

);

CREATE TABLE campeones

( id\_campeon number not null,

nombre varchar(25),

dificultad number,

rol varchar2(30),

hab1 varchar2(999),

hab2 varchar2(999),

hab3 varchar2(999),

hab4 varchar2(999),

pasiva varchar2(999)

);

CREATE TABLE historia

( id\_historia number not null,

id\_campeon number,

terminada number,

reino varchar2(30),

des varchar2(3333),

titulo varchar2(50)

);

CREATE TABLE historialobjetos

(fecha date,

id\_objetohistorial number not null,

nombre varchar(30),

precio number

);

CREATE TABLE objetos

( id\_objeto number not null,

nombre varchar(30),

precio number

);

CREATE TABLE hechizos

( id\_hechizo number not null,

des varchar2(999),

nivel number

);

CREATE TABLE historialequipos

( fecha date,

id\_equipohistorial number not null,

trofeos number,

region varchar2(30),

fechaini date,

nombre varchar2(30)

);

CREATE TABLE equipos

( id\_equipo number not null,

trofeos number,

region varchar2(30),

fechaini date,

nombre varchar2(30)

);

CREATE TABLE torneos

( id\_torneo number not null,

nombre varchar(30),

ganador number,

region varchar2(30),

premio number,

fecha date,

nparticipantes number

);

CREATE TABLE incidencias

( id\_incidencia number not null,

razon varchar2(255)

);

CREATE TABLE partidaincidencia

( id\_partidaincidencia number not null,

id\_incidencia number,

id\_partida number

);

CREATE TABLE tftincidencia

( id\_tftincidencia number not null,

id\_incidencia number,

id\_jugadortft number

);

CREATE TABLE jugadorincidencia

( id\_jugadorincidencia number not null,

id\_incidencia number,

id\_jugador number

);

-- comentarios de las tablas

comment on table

jugador

is 'en esta tabla aparece la informacion personal de cada jugador';

comment on table

jugadorpartida

is 'en esta tabla aparece la informacion personal de cada jugador dentro de una partida';

comment on table

ranked

is 'en esta tabla aparece la informacion de cada partida';

comment on table

campeones

is 'en esta tabla aparece la informacion de cada campeon';

-- claves primarias

ALTER TABLE historialcampeones ADD CONSTRAINT PK\_historialcampeones PRIMARY KEY (id\_campeonhistorial);

ALTER TABLE historialobjetos ADD CONSTRAINT PK\_historialobjetos PRIMARY KEY (id\_objetohistorial);

ALTER TABLE historialequipos ADD CONSTRAINT PK\_historialequipos PRIMARY KEY (id\_equipohistorial);

ALTER TABLE historialtft ADD CONSTRAINT PK\_historialtft PRIMARY KEY (id\_tfthistorial);

ALTER TABLE historialjugador ADD CONSTRAINT PK\_historialjugador PRIMARY KEY (id\_jugadorhistorial);

ALTER TABLE historialranked ADD CONSTRAINT PK\_historialranked PRIMARY KEY (id\_partidahistorial);

ALTER TABLE auditoriajugador ADD CONSTRAINT PK\_auditoriajugador PRIMARY KEY (id\_auditoriajugador);

ALTER TABLE audfilajugador ADD CONSTRAINT PK\_audfilajugador PRIMARY KEY (id\_audfilajugador);

ALTER TABLE audfilaranked ADD CONSTRAINT PK\_audfilaranked PRIMARY KEY (id\_audfilaranked);

ALTER TABLE audfilatft ADD CONSTRAINT PK\_audfilatft PRIMARY KEY (id\_audfilatft);

ALTER TABLE audfilatorneos ADD CONSTRAINT PK\_audfilatorneos PRIMARY KEY (id\_audfilatorneos);

ALTER TABLE audfilacampeones ADD CONSTRAINT PK\_audfilacampeones PRIMARY KEY (id\_audfilacampeones);

ALTER TABLE audfilaunidades ADD CONSTRAINT PK\_audfilaunidades PRIMARY KEY (id\_audfilaunidades);

ALTER TABLE jugador ADD CONSTRAINT PK\_jugador PRIMARY KEY (id\_jugador);

ALTER TABLE jugadorpartida ADD CONSTRAINT PK\_jugador\_partida PRIMARY KEY (id\_jugador\_partida);

ALTER TABLE ranked ADD CONSTRAINT PK\_partida PRIMARY KEY (id\_partida);

ALTER TABLE jugadortft ADD CONSTRAINT PK\_jugador\_tft PRIMARY KEY (id\_jugador\_tft);

ALTER TABLE tft ADD CONSTRAINT PK\_tft PRIMARY KEY (id\_tft);

ALTER TABLE unidades ADD CONSTRAINT PK\_unidades PRIMARY KEY (id\_unidad);

ALTER TABLE campeones ADD CONSTRAINT PK\_campeones PRIMARY KEY (id\_campeon);

ALTER TABLE historia ADD CONSTRAINT PK\_historia PRIMARY KEY (id\_historia);

ALTER TABLE objetos ADD CONSTRAINT PK\_objetos PRIMARY KEY (id\_objeto);

ALTER TABLE hechizos ADD CONSTRAINT PK\_hechizos PRIMARY KEY (id\_hechizo);

ALTER TABLE equipos ADD CONSTRAINT PK\_equipos PRIMARY KEY (id\_equipo);

ALTER TABLE torneos ADD CONSTRAINT PK\_torneos PRIMARY KEY (id\_torneo);

ALTER TABLE incidencias ADD CONSTRAINT PK\_incidencias PRIMARY KEY (id\_incidencia);

ALTER TABLE partidaincidencia ADD CONSTRAINT PK\_partida\_incidencia PRIMARY KEY (id\_partidaincidencia);

ALTER TABLE tftincidencia ADD CONSTRAINT PK\_tft\_incidencia PRIMARY KEY (id\_tftincidencia);

ALTER TABLE jugadorincidencia ADD CONSTRAINT PK\_jugador\_incidencia PRIMARY KEY (id\_jugadorincidencia);

-- claves foraneas

ALTER TABLE jugador ADD FOREIGN KEY (equipo) REFERENCES equipos (id\_equipo) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (id\_partida) REFERENCES ranked (id\_partida) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (id\_jugador) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (comp1) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (comp2) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (comp3) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (comp4) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (enem1) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (enem2) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (enem3) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (enem4) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (enem5) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj1) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj2) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj3) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj4) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj5) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (obj6) REFERENCES objetos (id\_objeto) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (hechizo1) REFERENCES hechizos (id\_hechizo) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (hechizo2) REFERENCES hechizos (id\_hechizo)on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorpartida ADD FOREIGN KEY (campeon) REFERENCES campeones (id\_campeon) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (id\_tft) REFERENCES tft (id\_tft) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (id\_jugador) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem1) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem2) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem3) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem4) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem5) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem6) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem7) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem8) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (enem9) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni1) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni2) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni3) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni4) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni5) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni6) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni7) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadortft ADD FOREIGN KEY (uni8) REFERENCES unidades (id\_unidad) on delete cascade;

ALTER TABLE unidades ADD FOREIGN KEY (campeon) REFERENCES campeones (id\_campeon) on delete cascade;

ALTER TABLE historia ADD FOREIGN KEY (id\_campeon) REFERENCES campeones (id\_campeon) on delete cascade;

ALTER TABLE torneos ADD FOREIGN KEY (ganador) REFERENCES equipos (id\_equipo) on delete cascade;

ALTER TABLE partidaincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_incidencia) REFERENCES incidencias (id\_incidencia) on delete cascade;

ALTER TABLE partidaincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_partida) REFERENCES jugadorpartida (id\_jugador\_partida) on delete cascade;

ALTER TABLE tftincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_incidencia) REFERENCES incidencias (id\_incidencia) on delete cascade;

ALTER TABLE tftincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_jugadortft) REFERENCES jugadortft(id\_jugador\_tft) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_incidencia) REFERENCES incidencias (id\_incidencia) on delete cascade;

ALTER TABLE jugadorincidencia ADD FOREIGN KEY (id\_jugador) REFERENCES jugador (id\_jugador) on delete cascade;

-- UNIQUE Y CHECK

ALTER TABLE JUGADOR ADD CONSTRAINT checkedad CHECK (edad >12);

ALTER TABLE jugador ADD CONSTRAINT Unick UNIQUE(nick);

-- CREACION DE SEQUENCIAS PARA LAS CLAVES PRIMARIAS

CREATE SEQUENCE id\_filajugador

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_filaranked

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_filacampeones

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_filatft

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_filatorneos

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_filaunidades

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_auditoriajugador

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_jugador

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_jugador\_partida

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_partida

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_jugador\_tft

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_tft

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_unidad

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_campeon

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_historia

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_objeto

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_hechizo

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_equipo

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_torneo

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_incidencia

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_partidaincidencia

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_tftincidencia

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

CREATE SEQUENCE id\_jugadorincidencia

START WITH 1

INCREMENT BY 1

MAXVALUE 99999

MINVALUE 1;

-- inicializacion de secuencias

SELECT id\_auditoriajugador.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_jugador.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_jugador\_partida.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_partida.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_jugador\_tft.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_tft.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_unidad.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_historia.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_objeto.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_hechizo.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_equipo.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_torneo.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_incidencia.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_partidaincidencia.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_tftincidencia.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_jugadorincidencia.NEXTVAL FROM DUAL;

SELECT id\_campeon.NEXTVAL FROM DUAL;

-- introduccion de datos

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.CURRVAL ,'Tu campeón obtiene Velocidad de Movimiento aumentada por lo que se puede mover entre unidades durante 10 segundos. Otorga un máximo de 28 - 45% de Velocidad de Movimiento (según el nivel del campeón) después de acelerar por 2 segundos',1);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Restaura 90-345 de Vida (según el nivel del campeón) y otorga un 30% de Velocidad de Movimiento adicional durante 1 segundo tanto a ti como al campeón aliado seleccionado. El efecto de curación se reduce a la mitad en el caso de unidades afectadas hace poco por Curación.',1);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Protege a tu campeón de 115-455 de dano (según el nivel del campeón) durante 2 segundos.',4);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Extenúa a un campeón enemigo objetivo, reduciendo su Velocidad de Movimiento un 30% y su capacidad total de dano un 40% durante 2,5 segundos.',4);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Teleporta a tu campeón una corta distancia hacia la posición del cursor.',7);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Después de 4,5 segundos de preparación, teleporta a tu campeón al súbdito, estructura o guardián aliado seleccionado.',7);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Inflige 390-1000 de dano verdadero (según el nivel del campeón) a un monstruo épico, grande o mediano, o a un súbdito enemigo. Restaura vida según tu vida máxima al usarse contra monstruos.',9);

insert into hechizos(id\_hechizo ,des,nivel) values(id\_hechizo.NEXTVAL ,'Hace arder a un campeón enemigo durante 5 segundos, infligiéndole 70-410 (según el nivel del campeón) de dano verdadero prolongado en el tiempo y reduciendo los efectos de curación que reciba.',9);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.CURRVAL,'ANGEL DE LA GUARDA',2800);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'ARMADURA DE WARMOG',2850);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'BASTON DE ARCANGEL',3200);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'BOTAS DE MOVILIDAD',900);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'BOTAS DE HECHIZERO',1100);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'TABI DE NINJA',1100);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'CAPA DE FUEGO SOLAR',2750);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'CETRO DE CRISTAL DE RYLAI',2600);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'CORAZON DE HIELO',2700);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'CUCHILLA NEGRA',3000);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'ECO DE LUDEN',3200);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'FUERZA DE TRINIDAD',3733);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'INCENSARIO ARDIENTE',2300);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'MORELLONOMICON',2850);

insert into objetos(id\_objeto ,nombre,precio) values(id\_objeto.NEXTVAL,'REDENCION',2100);

insert into ranked(id\_partida ,inidate,temporada,muertt1,muertt2,asistt1,asistt2,asestt1,asestt2,baront1,baront2,dragont1,dragont2,duracion)

values(id\_partida.CURRVAL,'03/05/19',10,10,34,57,57,34,10,1,0,4,1,35);

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.CURRVAL ,'AATROX',2,'LUCHADOR','LA ESPADA DE LOS OSCUROS','CADENAS INFERNALES','DESLIZAMIENTO SOMBRIO','EL ANIQUILADOR DE MUNDOS','ASPECTO DE LA MUERTE');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'AHRI',2,'MAGO','ORBE DEL ENGAnO','FUEGO ZORRUNO','HECHIZAR','IMPULSO ESPIRITUAL','GRACIA VASTAYA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'AMUMU',1,'TANQUE','LANZAMIENTO DE VENDAS','DESESPERACIÓN','BERRINCHE','MALDICIÓN DE LA MOMIA TRISTE','TOQUE MALDITO');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'ANNIE',2,'MAGO','DESINTEGRACIÓN','INCINERACIÓN','ESCUDO FUNDIDO','MALDICIÓN DE LA MOMIA TRISTE','PIROMANiA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'ASHE',2,'TIRADOR','CONCENTRACIÓN MAXIMA','DESCARGA','DISPARO DE HALCÓN','FLECHA DE CRISTAL ENCANTADA','TIRO CONGELADOR');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'CAITLYN',2,'TIRADOR','PACIFICADORA DE PILTOVER','TRAMPA PARA YORDLES','RED DE CALIBRE 90','AS EN LA MANGA','DISPARO A LA CABEZA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'DARIUS',1,'LUCHADOR','DIEZMAR','GOLPE ATROZ','ATRAPAR','GUILLOTINA NOXIANA','HEMORRAGIA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'DRAVEN',3,'TIRADOR','HACHA GIRATORIA','SUBIDÓN DE ADRENALINA','A UN LADO','ESPIRAL DE MUERTE','LEAGUE OF DRAVEN');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'GAREN',2,'LUCHADOR','GOLPE DECISIVO','CORAJE','JUICIO','JUSTICIA DEMACIANA','PERSEVERANCIA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'IRELIA',2,'LUCHADOR','EMBATE DE ESPADA','DANZA DESAFIANTE','DÚO IMPECABLE','FILO DE LA VANGUARDIA','FERVOR JONIO');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'JAX',2,'LUCHADOR','GOLPE EN SALTO','POTENCIACIÓN','CONTRAATAQUE','PODER DEL MAESTRO','ASALTO IMPLACABLE');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'JHIN',2,'TIRADOR','GRANADA DANZANTE','FLORECER MORTAL','PÚBLICO ENTREGADO','ABAJO EL TELÓN','SUSURRO');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'JINX',2,'TIRADORES','CAMBIAZO','ZAP','MASCAFUEGOS','SUPERMEGACOHETE MORTAL','A TOPE');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'KATARINA',3,'ASESINO','HOJA REBOTANTE','PREPARACIÓN','VELOCIDAD DEL RAYO','LOTO MORTAL','ANSIA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'KINDRED',2,'TIRADOR','DANZA DE FLECHAS','FRENESi DE LOBO','TEMOR CRECIENTE','RESPIRO DE CORDERA','MARCA DE KINDRED');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'LUCIAN',2,'TIRADOR','LUZ LACERANTE','RESPLANDOR ARDIENTE','PERSECUCIÓN IMPLACABLE','EL SACRIFICIO','BALAS DE LUZ');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'MORGANA',1,'MAGO','HECHIZO OSCURO','SOMBRA ATORMENTADA','ESCUDO NEGRO','GRILLETES DEL ALMA','ABSORBEALMAS');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'ORIANA',2,'MAGO','ORDEN: ATACAR','ORDEN: DISONANCIA','ORDEN: PROTEGER','ORDEN: ONDA DE CHOQUE','DANDO CUERDA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'RYZE',2,'MAGO','DESCARGA ELÉCTRICA','PRISIÓN RÚNICA','TORMENTA ELÉCTRICA','DISTORSIÓN DE REINOS','MAESTRIA ARCANA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'SIVIR',2,'TIRADOR','CUCHILLA BUMERÁN','RICOCHET','ESCUDO DE HECHIZOS','A LA CAZA','MIL PIES');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'THRES',2,'APOYO','SENTENCIA DE MUERTE','CAMINO OSCURO','DESPELLEJAR','LA CAJA','CONDENACIÓN');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'TRYNDAMERE',2,'LUCHADOR','SED DE SANGRE','GRITO DE MOFA','CUCHILLADA GIRATORIA','FURIA INMORTAL','FURIA DE BATALLA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'TWISTED FATE',3,'MAGO','COMODIN','ESCOGE UNA CARTA','BARAJA DE CARTAS','DESTINO','DADO TRUCADO');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'VARUS',1,'TIRADOR','FLECHA PENETRANTE','CARCAJ INFECTADO','LLUVIA DE FLECHAS','CADENA DE CORRUPCIÓN','VENGANZA VIVIENTE');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'XERATH',3,'MAGO','PULSO ARCANO','OJO DE DESTRUCCIÓN','ORBE IMPACTANTE','RITO DEL ARCANO','SOBRECARGA DE MANÁ');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'YASUO',3,'LUCHADOR','TEMPESTAD DE ACERO','MURO DE VIENTO','HOJA CORTANTE','ÚLTIMO ALIENTO','CAMINO DEL ALMA ERRANTE');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'ZED',2,'ASESINO','SHURIKEN NAVAJA','SOMBRA VIVIENTE','CUCHILLADA DE SOMBRA','MARCA DE LA MUERTE','DESPRECIO POR LOS DÉBILES');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'RIVEN',3,'LUCHADOR','ALAS ROTAS','ESTALLIDO DE KI','VALOR','HOJA DEL EXILIO','HOJA RÚNICA');

insert into campeones(id\_campeon ,nombre,dificultad,rol,hab1,hab2,hab3,hab4,pasiva) values(id\_campeon.NEXTVAL ,'RAKAN',2,'APOYO','PÉNDOLA RELUCIENTE','ENTRADA GRANDIOSA','DANZA DE BATALLA','LA PREMURA','PLUMAS ENCANTADAS');

insert into equipos(id\_equipo ,trofeos,region,fechaini,nombre) values(id\_equipo.CURRVAL ,1,'EUW','04/12/09','FNATIC');

insert into equipos(id\_equipo ,trofeos,region,fechaini,nombre) values(id\_equipo.NEXTVAL ,4,'KOR','04/07/07','SKT T1');

insert into equipos(id\_equipo ,trofeos,region,fechaini,nombre) values(id\_equipo.NEXTVAL ,1,'CHN','24/04/12','PHOENIX');

insert into equipos(id\_equipo ,trofeos,region,fechaini,nombre) values(id\_equipo.NEXTVAL ,1,'KOR','14/12/09','TEAM LIQUID');

insert into tft(id\_tft ,inidate,temporada,duracion) values(id\_tft.CURRVAL ,'07/12/19',10,27);

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.CURRVAL ,1,'05/05/12','BWIPPO',23,1,'PLAT 2','CHALLENGER',560,100,134,'TOP','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,1,'07/12/15','SELFMADE',20,1,'IRON 3','CHALLENGER',460,50,89,'JUN','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,1,'10/6/13','NEMESIS',29,1,'GOLD 3','CHALLENGER',660,150,253,'MID','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,1,'07/12/15','REKKLES',24,1,'IRON 3','CHALLENGER',860,20,189,'ADC','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,1,'12/6/15','HYLISSANG',22,1,'DIAM 3','GRAND MASTER',260,150,94,'SUPP','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,2,'23/02/11','IMPACT',20,1,'IRON 3','CHALLENGER',660,150,99,'TOP','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,2,'30/06/13','BROXAH',22,1,'SILV 3','MASTER',160,20,59,'JUN','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,2,'12/02/15','JENSEN',21,1,'GOLD 3','CHALLENGER',250,150,109,'MID','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,2,'24/12/12','DOUBLELIFT',24,1,'DIAM 3','CHALLENGER',460,50,89,'ADC','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,2,'12/12/10','COREJJ',21,1,'BRON 3','CHALLENGER',260,510,289,'SUPP','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,3,'07/04/11','CANNA',22,1,'SILV 1','CHALLENGER',433,350,119,'TOP','KOR');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,3,'17/03/12','CUZZ',20,1,'PLAT 2','CHALLENGER',110,520,83,'JUN','KOR');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,3,'27/03/12','FAKER',25,1,'CHALLENGER','CHALLENGER',360,350,319,'MID','KOR');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,3,'14/02/13','TEDDY',23,1,'IRON 2','CHALLENGER',340,510,69,'ADC','KOR');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,3,'25/02/11','EFFORT',21,1,'IRON 1','CHALLENGER',4435,30,119,'SUPP','KOR');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,4,'07/10/09','KHAN',22,1,'SILV 3','CHALLENGER',230,150,89,'TOP','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,4,'17/10/10','TIAN',23,1,'GOLD 2','CHALLENGER',430,50,189,'JUN','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,4,'27/11/12','DOINB',19,1,'DIAM 3','CHALLENGER',1460,250,159,'MID','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,4,'03/12/15','LWX',22,1,'PLAT 3','CHALLENGER',463,450,349,'ADC','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,4,'05/11/11','CRISP',20,1,'IRON 3','CHALLENGER',360,510,229,'SUPP','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,NULL,'10/06/12','EL TROMPILLOS',20,0,'IRON 3','PLAT 3',460,10,89,'SUPP','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,NULL,'02/07/12','SACAPUNTAS',13,0,'DIAM 4','DIAM 2',460,20,89,'JUN','EUW');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,NULL,'17/10/11','DUSTBRINGER',14,0,'PLAT 3','GOLD 3',460,50,89,'JUN','CHN');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,NULL,'27/08/11','EDGEDANCER',20,0,'GOLD 3','SILVER 2',460,40,89,'JUN','NA');

insert into jugador(id\_jugador ,equipo,regdate,nick,edad,profesional,ligatft,ligaranked,partranked,parttft,nivel,rol,region) values(id\_jugador.NEXTVAL ,NULL,'27/09/12','CHISTORRA ESCURRIDIZA',46,0,'IRON 3','BRON 2',460,50,89,'JUN','EUW');

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.CURRVAL ,'MUNDIAL',1,'GLOBAL',50000,'26/05/11',24);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'MUNDIAL',3,'GLOBAL',834000,'26/05/19',24);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'MUNDIAL',2,'GLOBAL',2600000,'26/05/16',24);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'MUNDIAL',2,'GLOBAL',1600000,'26/05/15',24);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'MUNDIAL',2,'GLOBAL',600000,'26/05/13',24);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'LCS',4,'NA',600000,'26/03/19',10);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'LEC',1,'EUW',600000,'26/03/13',10);

insert into torneos(id\_torneo ,nombre,ganador,region,premio,fecha,nparticipantes) values(id\_torneo.NEXTVAL ,'LCK',2,'KOR',600000,'26/03/13',10);

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.CURRVAL ,1,0,'SHURIMA','Aatrox y sus hermanos, otrora respetados defensores de Shurima contra el VacIo, acabarIan convirtiéndose en una amenaza aún mayor para Runaterra y solo conocieron la derrota ante el uso astuto de hechizos mortales. No obstante, tras siglos de reclusión, Aatrox fue el primero en recuperar su libertad y se dedicó a corromper y transformar a cualquier necio que intentase empunar el arma mágica que contenIa su esencia. Ahora, envuelto en carne y huesos que no le pertenecen y que ha transformado en una horrenda aproximación de su antiguo aspecto, recorre Runaterra en busca de la apocalIptica venganza que tanto anhela.','LA ESPADA DE LOS OSCUROS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,2,0,'IONIA','Ahri es una vastaya conectada de forma innata al poder latente de Runaterra, y es capaz de convertir la magia en orbes de energIa pura. Le gusta jugar con su presa, manipulando sus emociones antes de devorar su esencia de vida. A pesar de su naturaleza depredadora, Ahri posee cierto sentido de la empatIa, ya que recibe recuerdos de cada alma que consume.','LA MUJER ZORRO DE NUEVE COLAS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,3,1,'SHURIMA','Cuenta la leyenda que Amumu es un alma solitaria y melancólica de la vieja Shurima que vaga por el mundo en busca de un amigo. Condenado por una maldición ancestral, su destino es permanecer solo para siempre, pues su tacto es muerte y su carino, la perdición. Aquellos que afirman haberlo visto lo describen como un cadáver viviente, menudo y cubierto de vendajes. Amumu ha suscitado mitos, canciones y folclore transmitidos de generación en generación, hasta tal punto que ya es imposible separar la realidad de la ficción.','LA MOMIA TRISTE');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,4,1,'NOXUS','Peligrosa pero encantadoramente precoz, Annie es una pequena maga con un inmenso poder piromántico. Incluso en las sombras de las montanas al norte de Noxus, es una maga sin precedentes. Su afinidad natural por el fuego se manifestó a temprana edad con arrebatos emocionales e impredecibles, aunque finalmente aprendió a controlar esos "trucos traviesos". Uno de sus favoritos es invocar a su adorado oso de peluche Tibbers; una bestia de fuego protectora. Atrapada en la perpetua inocencia de la infancia, Annie vaga por bosques oscuros, siempre buscando a alguien con quien jugar.','LA HIJA DE LA OSCURIDAD');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,5,1,'FRELJORD','Ashe, comandante hija del hielo de la tribu de Avarosa, lidera las hordas más numerosas del norte. Impasible, inteligente e idealista, aunque incómoda en su papel de lIder, utiliza los poderes mágicos ancestrales de su linaje para empunar un arco de Hielo Puro. Su gente cree que Ashe es la heroIna mitológica Avarosa reencarnada, y ella espera unificar Freljord una vez más al recuperar sus antiguas tierras tribales.','LA ARQUERA DE HIELO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,6,1,'PILTOVER','Reconocida como su mejor pacificadora, Caitlyn es también la mejor arma de Piltover para librar a la ciudad de sus elusivos elementos criminales. A menudo trabaja con Vi, y actúa como un frIo y eficiente contrapunto para la naturaleza más impetuosa de su socia. A pesar de que lleva un rifle hextech único, el arma más poderosa de Caitlyn es su inteligencia superior, lo que le permite colocar trampas elaboradas para cualquier infractor de la ley lo suficientemente necio como para operar en la Ciudad del Progreso.','LA SHERIFF DE PILTOVER');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,7,0,'NOXUS','No hay mayor sImbolo del poder de Noxus que Darius, el comandante más temido y más curtido en batallas de toda la nación. Pasando de orIgenes humildes a convertirse en la Mano de Noxus, se abre paso a tajos entre los enemigos del imperio, muchos de ellos noxianos. Sabiendo que él nunca duda que su causa sea justa ni tampoco duda cuando levanta su hacha, aquellos que se oponen al comandante de la legión trifariana no encontrarán piedad.','LA MANO DE NOXUS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,8,1,'NOXUS','En Noxus, los guerreros conocidos como justicieros se enfrentan en recintos donde corre la sangre y se pone a prueba la fortaleza. Pero ninguno ha alcanzado la fama de Draven, un antiguo soldado cuyo sentido del espectáculo y habilidad sin igual con las hachas giratorias son enormemente apreciadas por la multitud. Adicto al espectáculo de su propia e impetuosa perfección, Draven se ha jurado derrotar a quien sea necesario con tal de asegurarse de que su nombre se coree por todo el imperio para siempre.','EL EJECUTOR GLORIOSO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,9,1,'DEMACIA','Garen, un orgulloso y noble guerrero, lucha en las filas de la Vanguardia Impertérrita. Es querido entre sus companeros y respetado por sus enemigos, y no solo por ser vástago de la prestigiosa familia Crownguard, responsable de la defensa de Demacia y sus ideales. Ataviado con una armadura resistente a la magia y empunando una poderosa espada, Garen siempre está listo para enfrentarse a los magos y hechiceros en el campo de batalla como un auténtico torbellino de virtuoso acero.','EL PODER DE DEMACIA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,10,0,'IONIA','La ocupación noxiana de Jonia produjo mucho héroes, pero ninguno más improbable que la joven Irelia de Navori. Se entrenó en las antiguas danzas de su gente y adaptó su arte para la guerra, usando los movimientos elegantes y diligentemente practicados para hacer levitar una variedad de cuchillas letales. Tras demostrar su valIa como luchadora la empujaron al papel de lIder y representante de la resistencia y, hasta el dIa de hoy, sigue dedicada a la preservación de su tierra natal.','LA DANZA DE LAS CUCHILLAS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,11,0,'IONIA','Incomparable en su habilidad con armas especiales y su mordaz sarcasmo, Jax es el último maestro de armas conocido de Icathia. Después de que su tierra natal fuera devastada por su propia arrogancia al desatar el VacIo, Jax y los suyos juraron proteger lo poco que quedó. Ahora que la magia se asienta en el mundo, esta amenaza durmiente acecha de nuevo y Jax vaga por Valoran con la última luz de Icathia, poniendo a prueba a todos los guerreros con los que se encuentra para saber si hay alguno lo suficientemente fuerte como para combatir a su lado...','EL MAESTRO DE ARMAS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,12,0,'IONIA','Jhin es un meticuloso criminal psicópata que ve el asesinato como arte. Otrora prisionero jonio, fue liberado gracias a los sombrIos tejemanejes del consejo de Jonia. Ahora, el asesino en serie trabaja como sicario de la secta. Con su pistola como pincel, la obra de Jhin muestra un arte brutal, tanto para las vIctimas como para los espectadores. Encuentra un cruel placer en la escenificación atroz, lo cual lo convierte en un candidato sin igual para mandar el más poderoso de los mensajes: el terror.','EL VIRTUOSO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,13,1,'ZAUN','Jinx, una criminal perturbada e impulsiva de Zaun, vive para sembrar el caos sin importarle las consecuencias. Provoca las explosiones más ruidosas y cegadoras con su arsenal de armas letales para dejar un rastro de terror y destrucción a su paso. Jinx aborrece el aburrimiento y disfruta dejando su peculiar impronta allá donde va.','LA BALA PERDIDA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,14,0,'NOXUS','Con un juicio decisivo y letal en el combate, Katarina es una de las mejores asesinas noxianas. Al ser la primogénita del legendario general Du Couteau, ha dado a conocer sus habilidades con asesinatos rápidos contra enemigos inconscientes. Una ambición exaltada la ha conducido a perseguir objetivos fuertemente protegidos, incluso poniendo en peligro a sus aliados. No importa la misión; Katarina no dudará en llevar a cabo su tarea en medio de un torbellino de dagas dentadas.','LA CUCHILLA SINIESTRA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,15,1,'RUNATERRA','Divididos, pero nunca separados, Kindred representan las dos esencias de la muerte. El arco de Cordera ofrece una rápida liberación de los pesares del reino mortal a aquellos que aceptan su destino. Lobo da caza a quienes intentan escapar de él y les revela su inexorable necesidad con una dentellada de sus poderosas fauces. Aunque las interpretaciones sobre la naturaleza de Kindred varIan a lo largo y ancho de Runaterra, lo cierto es que todos los mortales que moran en ella deben elegir la cara de la muerte que prefieren.','LOS CAZADORES ETERNOS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,16,1,'DEMACIA','Lucian, antiguo Centinela de la Luz, es un sombrIo cazador de espIritus eternos a los que persigue implacablemente y los aniquila con sus pistolas reliquias. Después de que el macabro espectro Thresh asesinara a su mujer, Lucian se dejó llevar por el ansia de venganza. A pesar de que ella ha vuelto a la vida, él sigue aún cegado por la rabia. Implacable y decidido, Lucian no se detendrá ante ningún obstáculo a la hora de proteger a los vivos de los horrores de la Niebla Negra.','EL DESTELLO PURIFICADOR');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,17,0,'NOXUS','En vistas del conflicto entre su naturaleza celestial y su naturaleza mortal, Morgana decidió atarse las alas para aceptar la humanidad y deja caer el peso de su dolor y rencor sobre los deshonestos y los corruptos. Se opone a las leyes y tradiciones que considera injustas y lucha por la verdad (aunque haya quien trate de reprimirla) desde las sombras de Demacia con escudos y cadenas de fuego oscuro. Por encima de cualquier otra cosa, Morgana cree firmemente que llegará el dIa en que hasta los exiliados y proscritos se alzarán de nuevo.','LA CAIDA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,18,0,'ZAUN','Orianna, antano una chica curiosa de carne y hueso, es ahora una maravilla tecnológica compuesta exclusivamente de engranajes. Cayó gravemente enferma tras un accidente en los distritos inferiores de Zaun y su cuerpo moribundo tuvo que ser reemplazado pieza a pieza con mecanismos de extrema precisión. Con su extraordinaria esfera de metal, que ella misma construyó como medio de protección y companIa, Orianna es hoy libre para explorar las maravillas de Piltover... y más allá.','LA DAMA MECÁNICA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,19,0,'RUNATERRA','Ryze es considerado uno de los hechiceros con más experiencia de Runaterra. El archimago ancestral y grunón lleva sobre sus hombros una pesada carga. Con su constitución sin lImites y su inmenso poder arcano, Ryze se pasa la vida buscando incansablemente Runas Geogénicas por el mundo, fragmentos de magia pura que antano crearon el mundo de la nada. Ryze debe encontrar esos artefactos antes de que caigan en las manos equivocadas, porque sabe que, si fueron usados para crear Runaterra, también tienen el potencial de destruirla.','EL HECHICERO RÚNICO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,20,0,'SHURIMA','Sivir es una afamada buscadora de tesoros y capitana mercenaria que se gana la vida en el desierto de Shurima. Provista de un arma legendaria en forma de cruz engastada con gemas, ha librado y ganado innumerables batallas para aquellos que pueden permitirse su exorbitante precio. Conocida por su determinación temeraria y por una ambición sin fin, se jacta de poder recuperar los tesoros enterrados de las peligrosas tumbas de Shurima... a cambio de una generosa recompensa. Ahora que unas fuerzas ancestrales agitan los mismIsimos cimientos de Shurima, Sivir se encuentra dividida entre destinos opuestos.','LA SEnORA DE LA BATALLA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,21,0,'ISLAS DE LAS SOMBRAS','Thresh, un ser sádico y astuto, es un ambicioso y trastornado espIritu de las Islas de la Sombra. Otrora guardián de innumerables secretos arcanos, acabó sucumbiendo a un poder por encima de la vida y la muerte. Ahora sobrevive torturando a sus vIctimas con prolongados e inimaginables tormentos. Su último suspiro no significa el fin de sus sufrimientos, pues Thresh siembra la agonIa en sus mismas almas y las aprisiona en su nefasta linterna para torturarlas durante toda la eternidad.','EL CARCELERO IMPLACABLE');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,22,0,'FRELJORD','Impulsado por una furia y una rabia desenfrenadas, Tryndamere solIa abrirse paso por Freljord desafiando abiertamente a los mejores guerreros del norte con el objetivo de prepararse para dIas aún más oscuros. El furioso bárbaro lleva una eternidad clamando venganza, desde que aniquilaron a su clan al completo. No obstante, ha encontrado recientemente una companera en Ashe, la comandante avarosana, y un nuevo hogar con su pueblo. Su poder y fortaleza casi inhumanos son legendarios, lo que les ha supuesto a él y a sus nuevos aliados incontables victorias cuando peor pintaban las cosas.','EL REY BÁRBARO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,23,0,'BILGEWATER','Twisted Fate es un tahúr y timador de mala reputación que ha viajado por buena parte del mundo conocido, granjeándose con su encanto y su habilidad con los naipes la admiración y la enemistad de ricos y necios por igual. Raras veces se toma las cosas con seriedad y afronta cada dIa con sonrisa burlona y actitud despreocupada. En todos los sentidos imaginables, Twisted Fate siempre se guarda un as en la manga.','EL MAESTRO DE LAS CARTAS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,24,0,'IONIA','Como uno de los antiguos oscuros Varus era un asesino despiadado al que le encantaba torturar a sus enemigos hasta las puertas de la locura antes de atravesarlos con una flecha letal. Fue apresado y encarcelado al final de la gran Guerra Oscura, pero escapó siglos más tarde en el envoltorio carnal que obtuvo con los cuerpos de dos cazadores jonios. Estos le habIan liberado inconscientemente, condenados asI a cargar con el arco que contiene su propia esencia. Varus busca ahora a aquellos que lo apresaron para que conozcan su terrible venganza, pero las almas de los mortales en su interior todavIa se resisten a cada paso que da.','LA FLECHA DEL CASTIGO');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,25,0,'SHURIMA','Xerath es un mago Ascendido de la vieja Shurima, un ser con energIa arcana retorciéndose en los quebrados fragmentos de un sarcófago mágico. Durante milenios estuvo atrapado bajo las arenas del desierto, pero el ascenso de Shurima lo liberó de su prisión ancestral. Arrastrado a la locura por el poder, ahora busca recuperar lo que cree que le pertenece y reemplazar las civilizaciones soberbias del mundo con una disenada a su imagen y semejanza.','EL MAGO ASCENDENTE');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,26,0,'IONIA','Yasuo, un intrépido jonio con una fuerza de voluntad inquebrantable, es también un hábil espadachIn capaz de controlar el viento y utilizarlo contra sus enemigos. Siendo un joven orgulloso fue injustamente acusado de asesinar a su maestro. Incapaz de demostrar su inocencia, se vio obligado a acabar con la vida de su propio hermano en defensa propia. Incluso después de que el verdadero asesino de su maestro saliera a la luz, Yasuo no ha podido perdonarse a sI mismo por todo lo que ha hecho y ahora deambula por su tierra natal con el viento como único guIa de su espada.','LA ESPADA SIN HONOR');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,27,0,'IONIA','Zed, despiadado y nada compasivo, es el lIder de la Orden de la Sombra, una organización que él mismo creó con el propósito de militarizar las tradiciones marciales y mágicas de Jonia para expulsar a los invasores noxianos. Durante la guerra, la desesperación lo llevó a desbloquear la forma secreta de las sombras, un espIritu mágico tan peligroso y corrupto como poderoso. Zed ha dominado todas las técnicas prohibidas para destruir todo aquello que amenace a su nación o a su nuevo orden.','EL MAESTRO DE LAS SOMBRAS');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,28,0,'NOXUS','Antano maestra de la espada de las huestes de Noxus, Riven es una expatriada en la tierra que previamente habIa tratado de conquistar. Fue ascendiendo de rango gracias a la fuerza de su convicción y a su brutal eficiencia, y fue recompensada con una espada rúnica legendaria y un escuadrón propio. Sin embargo, en el frente jonio, la fe de Riven en su tierra natal fue puesta a prueba y, finalmente, quebrada. Tras romper todo lazo con el imperio, ahora busca encontrar su lugar en un mundo destrozado, a pesar de que abundan los rumores de que Noxus ha sido reforjado...','LA EXILIADA');

insert into historia(id\_historia ,id\_campeon,terminada,reino,des,titulo) values(id\_historia.NEXTVAL ,29,0,'LHOTLAN','Con un carácter tan impulsivo como encantador, Rakan es un infame alborotador vastaya y el mejor bailarIn de batalla de la historia tribal de Lhotlan. Para los humanos de las montanas de Jonia, su nombre siempre ha sido sinónimo de festivales desenfrenados, fiestas sin control y caos musical. Pocos sospecharIan que este artista viajero y dinámico es la pareja de la rebelde Xayah y que también apoya su causa.','EL ENCANTADOR');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.CURRVAL ,1,3,'ESPADACHIN','La Espada de los Oscuros. Aatrox hunde su filo en la zona que tiene delante, lo que inflige dano a todos los enemigos que alcance.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,3,5,'CENTINELA',' Maldición de la Momia Triste. Amumu desata su furia, lo que inflige 250/500/1337 de dano mágico a los enemigos que se encuentren a 2/3/4 hexágonos de distancia y los aturde durante 1,5 s.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,4,4,'INVOCADOR',' ¡Tibbers! Annie invoca a Tibbers sobre un hexágono cercano. Tibbers ataca a los enemigos cercanos mientras esté activo.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,5,4,'CAZADOR',' Concentración de la Guardabosques: Durante los próximos segundos, Ashe obtiene velocidad de ataque y sus ataques disparan una ráfaga de flechas, lo que inflige dano adicional.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,11,2,'BERSERKER',' Contraataque. Jax obtiene un 100% de probabilidades de esquivar durante los próximos segundos y, luego, aturde brevemente y dana a los enemigos adyacentes.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,15,3,'CAZADOR',' FrenesI de Lobo. La Oveja se aleja de su objetivo mientras que El Lobo los muerde, lo que inflige dano.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,16,4,'ANIMA',' El sacrificio. Lucian dispara cuatro veces más rápido de lo normal en una dirección durante 4 s. Cada impacto inflige un 20/30/50% de su dano de ataque, aplica efectos de impacto e inflige también 30/40/50 de dano mágico.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,20,3,'ESPADACHIN',' Ricochet. Los ataques de Sivir rebotan temporalmente en las unidades cercanas.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,21,2,'CENTINELA',' Pasaje de las profundidades. Thresh lanza su linterna al aliado con menos vida y lo protege a él y a los aliados que tenga cerca durante unos segundos.');

insert into unidades(id\_unidad ,campeon,rareza,tipo,hab) values(id\_unidad.NEXTVAL ,24,2,'VARUS',' Flecha penetrante. Varus carga y dispara una flecha que inflige dano a todos los enemigos en una linea.');

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.CURRVAL,1,1,0,1,50,18000,1,3,6,7,NULL,NULL,'S',343,1,0,0,0,6000,23000,5,3,6,2,3,4,5,6,7,8,9,10,1,4,'TOP',1,1);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,2,1,1,0,80,8000,2,4,6,7,10,NULL,'B',143,1,1,0,0,9000,13000,5,1,10,1,3,4,5,6,7,8,9,10,5,4,'JUN',3,1);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,3,1,0,0,50,44000,5,6,8,8,10,3,'S',543,3,1,0,1,3000,33000,13,1,8,1,2,4,5,6,7,8,9,10,4,5,'MID',4,1);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,4,1,0,0,80,8000,2,4,6,7,10,NULL,'B',143,1,1,0,0,9000,13000,5,1,10,1,2,3,5,6,7,8,9,10,5,4,'ADC',5,1);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,5,1,0,0,120,4000,3,6,7,NULL,NULL,NULL,'A',23,0,0,0,0,9000,13000,0,4,24,1,2,3,4,6,7,8,9,10,5,4,'SUPP',21,1);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,6,1,0,0,80,15000,1,3,6,7,10,NULL,'A',243,1,1,0,0,29000,10000,4,5,10,7,8,9,10,1,2,3,4,5,3,8,'TOP',9,2);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,7,1,0,0,40,15000,8,3,6,7,10,NULL,'C',143,1,1,0,0,29000,10000,3,15,10,6,8,9,10,1,2,3,4,5,3,8,'JUN',15,2);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,8,1,0,0,60,35000,1,3,6,7,12,NULL,'B',363,1,1,1,0,25000,9900,9,5,10,6,7,9,10,1,2,3,4,5,5,1,'MID',9,2);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,9,1,0,0,80,10000,1,5,9,7,10,NULL,'C',143,1,0,0,0,19000,8000,3,9,1,6,7,8,10,1,2,3,4,5,1,8,'ADC',24,2);

insert into jugadorpartida(id\_jugador\_partida ,id\_jugador,id\_partida,primerasangre,primeratorre,vision,dano,obj1,obj2,obj3,obj4,obj5,obj6,score,minions,doblekill,triplekill,cuadrakill,pentakill,danorec,oro,muertes,asistencias,asesinatos,comp1,comp2,comp3,comp4,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,hechizo1,hechizo2,posicion,campeon,ganador)

values(id\_jugador\_partida.NEXTVAL,10,1,0,0,80,5000,6,7,6,2,10,NULL,'B',43,0,0,0,0,12000,15000,0,3,1,6,7,8,9,1,2,3,4,5,2,4,'SUPP',25,2);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.CURRVAL ,15,1,1,9,4,23000,'PORO',16,17,18,19,20,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,16,1,2,9,1,13000,'TORTUGA',15,17,18,19,20,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,17,1,3,8,1,13000,'PORO',15,17,18,19,20,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,18,1,4,8,1,3000,'TORTUGA',15,16,17,19,20,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,19,1,5,7,1,16000,'PORO',15,16,17,18,20,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,20,1,6,7,1,12000,'TORTUGA',15,16,17,18,19,21,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,21,1,7,6,1,11000,'PORO',15,16,17,18,19,20,22,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,22,1,8,6,1,1000,'TORTUGA',15,16,17,18,19,20,21,23,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,23,1,9,5,1,2000,'PORO',15,16,17,18,19,20,21,22,24,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into jugadortft(id\_jugador\_tft ,id\_jugador,id\_tft,posicion,ultronda,eliminados,dano,acompanante,enem1,enem2,enem3,enem4,enem5,enem6,enem7,enem8,enem9,uni1,uni2,uni3,uni4,uni5,uni6,uni7,uni8)

values(id\_jugador\_tft.NEXTVAL ,24,1,10,5,1,1000,'TORTUGA',15,16,17,18,19,20,21,22,23,1,3,4,5,6,7,8,9);

insert into incidencias(id\_incidencia ,razon) values(id\_incidencia.CURRVAL,'FALLO CONEXION');

insert into partidaincidencia(id\_partidaincidencia ,id\_incidencia,id\_partida) values(id\_partidaincidencia.CURRVAL ,1,1);

insert into tftincidencia(id\_tftincidencia ,id\_incidencia,id\_jugadortft) values(id\_tftincidencia.CURRVAL ,1,1);

insert into jugadorincidencia(id\_jugadorincidencia ,id\_incidencia,id\_jugador) values(id\_jugadorincidencia.CURRVAL,1,1);

-- creacion de indices

create index ncampeon on campeones (nombre);

create index nequipo on equipos (nombre);

create index nivhechizos on hechizos (nivel);

create index nobjetos on objetos (nombre);

-- creacion de vistas

create view mayoredad as ( select \* from jugador where edad >18);

create view menoredad as ( select \* from jugador where edad <18);

create view profesional as(select \* from jugador where profesional = 1);

create view noprofesional as(select \* from jugador where profesional = 0);

create view europeo as(select \* from jugador where region='EUW');

create view campeonadc as(select \* from campeones where rol='TIRADOR');

create view prpartida as (select \* from jugadorpartida where id\_partida=1);

create view mayorpremio as (select \* from torneos where premio=(select max(premio) from torneos));

-- creacionn de sinonimos

create public synonym auditoria for auditoriajugador;

create public synonym player for jugador;

create public synonym partida for ranked;

create public synonym partidatft for tft;

create public synonym peones for unidades;

create synonym jpartida for jugadorpartida;

create synonym jtft for jugadortft;

create synonym champions for campeones;

-- triggers

@c:\\kk\encabezadopaquete.txt

@c:\\kk\cuerpopaquete.txt

@c:\\kk\audfilajugador.txt

@c:\\kk\audfilacampeones.txt

@c:\\kk\audfilatft.txt

@c:\\kk\audfilatorneos.txt

@c:\\kk\audfilaunidades.txt

@c:\\kk\audfilaranked.txt

@c:\\kk\auditoriajugador.txt

@c:\\kk\auditoriatorneos.txt

@c:\\kk\auditoriaranked.txt

@c:\\kk\auditoriajugadorpartida.txt

@c:\\kk\auditoriahistoria.txt

@c:\\kk\auditoriacampeones.txt

@c:\\kk\auditoriaunidades.txt

@c:\\kk\auditoriaequipos.txt

@c:\\kk\auditoriahechizos.txt

@c:\\kk\auditoriajugadorincidencia.txt

@c:\\kk\auditoriajugadortft.txt

@c:\\kk\auditoriaobjetos.txt

@c:\\kk\auditoriapartidaincidencia.txt

@c:\\kk\auditoriaincidencias.txt

@c:\\kk\auditoriatft.txt

@c:\\kk\auditoriatftincidencia.txt

@c:\\kk\trupdajugador.txt

@c:\\kk\trupdaequipos.txt

@c:\\kk\trupdatft.txt

@c:\\kk\trupdaunidades.txt

@c:\\kk\trupdaranked.txt

@c:\\kk\trupdaobjetos.txt

@c:\\kk\trupdajugadortft.txt

@c:\\kk\trupdajugadorpartida.txt

@c:\\kk\trupdahechizos.txt

@c:\\kk\trupdacampeones.txt

@c:\\kk\trupdaincidencias.txt

@c:\\kk\historialjugador.txt

@c:\\kk\jugadorhistorial.txt

@c:\\kk\historialranked.txt

@c:\\kk\rankedhistorial.txt

@c:\\kk\historialtft.txt

@c:\\kk\tfthistorial.txt

@c:\\kk\historialequipos.txt

@c:\\kk\equiposhistorial.txt

@c:\\kk\historialcampeon.txt

@c:\\kk\campeonhistorial.txt

@c:\\kk\historialobjetos.txt

@c:\\kk\objetoshistorial.txt

@c:\\kk\trcontrolcampeones.txt

@c:\\kk\trcontroljugador.txt

@c:\\kk\trcontrolunidades.txt

@c:\\kk\trcontrolincidencias.txt

@c:\\kk\trcontrolranked.txt

@c:\\kk\trcontfilatorneos.txt

@c:\\kk\trcontfilaobjetos.txt

@c:\\kk\trcontfilacampeones.txt

ARCHIVOS LLAMADOS DESDE EL SCRIPT

FUNCIONES

DEVOLVER EQUIPO

set serveroutput on

accept id prompt 'id jugador:'

declare

equipo varchar2(30);

begin

equipo:=FLOL.DEVOLVEREQUIPO(&id);

dbms\_output.put\_line(equipo);

end;

/

DEVOLVER NICK

set serveroutput on

accept id prompt 'id jugador:'

declare

nick varchar2(30);

begin

nick:=FLOL.DEVOLVERNICK(&id);

dbms\_output.put\_line(nick);

end;

/

DIFICULTAD DEL CAMPEON

set serveroutput on

accept nombre prompt 'nombre campeon:'

declare

dificultad number;

begin

dificultad:=FLOL.DIFCAMPEON(&nombre);

dbms\_output.put\_line(dificultad);

end;

/

VICTORIAS DEL EQUIPO

set serveroutput on

declare

victorias number;

begin

victorias:=FLOL.EQUIPOVIC();

dbms\_output.put\_line(victorias);

end;

/

FECHA DE REGISTRO

set serveroutput on

accept id prompt 'id jugador:'

declare

fecha date;

begin

fecha:=FLOL.FECHAREGISTRO(&id);

dbms\_output.put\_line(fecha);

end;

/

NIVEL DE HECHIZO

set serveroutput on

accept id prompt 'id hechizo:'

declare

nivel number;

begin

nivel:=FLOL.NIVELHECHIZO(&id);

dbms\_output.put\_line(nivel);

end;

/

PROCEDURES

CAMBIAR RAREZA DE UNA UNIDAD

CREATE OR REPLACE PROCEDURE CAMBIARRAREZA

(id\_p unidades.id\_unidad%type)

is

begin

update unidades

set

rareza=2

where id\_unidad=id\_p;

end CAMBIARRAREZA;

/

CREAR HECHIZO

CREATE OR REPLACE PROCEDURE CREARHECHIZO

(id\_p hechizos.id\_hechizo%type ,

des\_p hechizos.des%type,

nivel\_p hechizos.nivel%type)

is

begin

insert into hechizos(id\_hechizo,des,nivel)

values(id\_p,des\_p,nivel\_p);

end CREARHECHIZO;

/

CREAR OBJETO

CREATE OR REPLACE PROCEDURE CREAROBJETO

(id\_p objetos.id\_objeto%type ,

nombre\_p objetos.nombre%type,

precio\_p objetos.precio%type)

is

begin

insert into objetos(id\_objeto,nombre,precio)

values(id\_p,nombre\_p,precio\_p);

end CREAROBJETO;

/

ELIMINAR CAMPEON

CREATE OR REPLACE PROCEDURE ELIMINARCAMPEON

(id\_p campeones.id\_campeon%type)

is

begin

delete from campeones

where id\_campeon=id\_p;

end ELIMINARCAMPEON;

/

ELIMINAR JUGADOR

CREATE OR REPLACE PROCEDURE ELIMINARJUGADOR

(id\_p jugador.id\_jugador%type)

is

begin

delete from jugador

where id\_jugador=id\_p;

end ELIMINARJUGADOR;

/

PAQUETE

ENCABEZADO

CREATE OR REPLACE PACKAGE FLOL

AS

FUNCTION DEVOLVEREQUIPO(ID NUMBER) RETURN VARCHAR2;

FUNCTION DEVOLVERNICK(ID NUMBER) RETURN VARCHAR2;

FUNCTION NIVELHECHIZO(ID NUMBER) RETURN NUMBER;

FUNCTION DIFCAMPEON(RNOMBRE VARCHAR2) RETURN NUMBER;

FUNCTION FECHAREGISTRO(rID\_JUGADOR NUMBER) RETURN DATE;

FUNCTION EQUIPOVIC RETURN NUMBER;

PROCEDURE CAMBIARRAREZA(ID NUMBER);

PROCEDURE CREAROBJETO(ID NUMBER, NOMBRE VARCHAR2,PRECIO NUMBER);

PROCEDURE CREARHECHIZO(ID NUMBER,DES VARCHAR2,NIVEL NUMBER);

PROCEDURE ELIMINARJUGADOR(ID NUMBER);

PROCEDURE ELIMINARCAMPEON(ID NUMBER);

PROCEDURE ELIMINARequipo(ID NUMBER);

END FLOL;

/

CUERPO

CREATE OR REPLACE PACKAGE BODY FLOL

AS

FUNCTION DEVOLVEREQUIPO(ID NUMBER) RETURN VARCHAR2

is equipo equipos.nombre%type;

begin

select nombre into equipo

from equipos

where id\_equipo=any(

select equipo

from jugador

where id\_jugador=id);

return equipo;

EXCEPTION

WHEN OTHERS THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ERROR, EL JUGADOR NO EXISTE');

END;

FUNCTION DEVOLVERNICK(id NUMBER) RETURN VARCHAR2

IS nick jugador.nick%TYPE;

BEGIN

select nick into nick

from jugador

where id\_jugador = id;

return nick;

EXCEPTION

WHEN OTHERS THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ERROR, EL JUGADOR NO EXISTE');

END;

FUNCTION NIVELHECHIZO(id NUMBER) RETURN number

IS nivel hechizos.nivel%type;

BEGIN

select nivel into nivel

from hechizos

where id\_hechizo = id;

return nivel;

EXCEPTION

WHEN OTHERS THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ERROR, EL HECHIZO NO EXISTE');

END;

FUNCTION DIFCAMPEON(RNOMBRE VARCHAR2 ) RETURN NUMBER

IS Rdificultad campeones.dificultad%type;

BEGIN

select dificultad into Rdificultad

from campeones

where nombre = RNOMBRE;

return Rdificultad;

EXCEPTION

WHEN OTHERS THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ERROR, EL CAMPEON NO EXISTE');

END;

FUNCTION FECHAREGISTRO(rid\_jugador NUMBER) RETURN DATE

is

fecha jugador.regdate%type;

begin

select regdate into fecha

from jugador

where id\_jugador = rid\_jugador;

return fecha;

END;

FUNCTION EQUIPOVIC RETURN NUMBER

is

victorias equipos.trofeos%type;

begin

select max(trofeos) into victorias

from equipos;

return victorias;

EXCEPTION

WHEN OTHERS THEN

DBMS\_OUTPUT.PUT\_LINE('ERROR, NINGUN EQUIPO LIDERA EN TROFEOS');

END;

PROCEDURE CAMBIARRAREZA(ID NUMBER)

IS

begin

update unidades

set

rareza=2

where id\_unidad = id;

END;

PROCEDURE CREAROBJETO(ID NUMBER, NOMBRE VARCHAR2,PRECIO NUMBER)

IS

BEGIN

insert into objetos(id\_objeto,nombre,precio)

values(id,nombre,precio);

END;

PROCEDURE CREARHECHIZO(ID NUMBER,DES VARCHAR2,NIVEL NUMBER)

IS

BEGIN

insert into hechizos(id\_hechizo,des,nivel)

values(id,des,nivel);

END;

PROCEDURE ELIMINARJUGADOR(ID NUMBER)

is

begin

delete from jugador

where id\_jugador=ID;

END;

PROCEDURE ELIMINARCAMPEON(ID NUMBER)

is

begin

delete from campeones

where id\_campeon=id;

END;

PROCEDURE ELIMINARequipo(ID NUMBER)

is

begin

delete from equipos

where id\_equipo=ANY(

SELECT EQUIPO

FROM JUGADOR

WHERE ID\_JUGADOR=ID

);

END;

END FLOL;

/

AUDITORIA NIVEL TABLA

CAMPEONES

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_CAMPEONES

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON campeones

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'campeones','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'campeones','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'campeones','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_CAMPEONES;

/

EQUIPOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_equipos

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON equipos

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'equipos','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'equipos','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'equipos','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_equipos;

/

HECHIZOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_hechizos

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON hechizos

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'hechizos','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'hechizos','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'hechizos','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_hechizos;

/

HISTORIA

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_HISTORIA

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON historia

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'historia','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'historia','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'historia','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_HISTORIA;

/

INCIDENCIAS

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_incidencias

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON incidencias

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'incidencias','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'incidencias','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'incidencias','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_incidencias;

/

JUGADOR

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_JUGADOR

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON jugador

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugador','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugador','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugador','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_JUGADOR;

/

JUGADORINCIDENCIA

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_jugadorincidencia

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON jugadorincidencia

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorincidencia','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorincidencia','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorincidencia','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_jugadorincidencia;

/

JUGADORPARTIDA

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_JUGADORPARTIDA

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON jugadorpartida

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorpartida','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorpartida','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadorpartida','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END JUGADORPARTIDA;

/

JUGADORTFT

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_jugadortft

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON jugadortft

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadortft','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadortft','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'jugadortft','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_jugadortft;

/

OBJETOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_objetos

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON objetos

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'objetos','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'objetos','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'objetos','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_objetos;

/

PARTIDAINCIDENCIA

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_partidaincidencia

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON partidaincidencia

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'partidaincidencia','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'partidaincidencia','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'partidaincidencia','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_partidaincidencia;

/

RANKED

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_RANKED

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON ranked

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'ranked','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'ranked','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'ranked','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_RANKED;

/

TFT

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_tft

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON tft

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tft','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tft','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tft','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_tft;

/

TFTINCIDENCIA

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_tftincidencia

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON tftincidencia

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tftincidencia','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tftincidencia','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'tftincidencia','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_tftincidencia;

/

TORNEOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_TORNEOS

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON torneos

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'torneos','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'torneos','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'torneos','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_TORNEOS;

/

UNIDADES

CREATE OR REPLACE TRIGGER DML\_UNIDADES

AFTER INSERT OR UPDATE OR DELETE ON unidades

BEGIN

IF INSERTING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'unidades','INSERTAR','SI');

ELSE

IF UPDATING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'unidades','MODIFICAR','SI');

ELSE

IF DELETING

THEN

INSERT INTO auditoriajugador(id\_auditoriajugador,fecha,usuario,tabla,evento,resultado)

VALUES(id\_auditoriajugador.nextval,SYSDATE,USER,'unidades','ELIMINAR','SI');

END IF;

END IF;

END IF;

END DML\_UNIDADES;

/

TRIGGER CONTROL NIVEL TABLA

CAMPEONES

create or replace TRIGGER controlcampeones

before insert on campeones

begin

if (to\_char (sysdate,'DY')in('MON','TUE','WEN','THU','FRI','SAT'))

OR(TO\_CHAR(SYSDATE,'HH24')NOT BETWEEN '08' AND '20')

OR(USER not like 'SYSTEM')

THEN RAISE\_APPLICATION\_ERROR(-20500,'solo se puede introducir

campeones los domingos');

end if;

end;

/

INCIDENCIAS

create or replace TRIGGER controlincidencias

before insert on incidencias

begin

if (to\_char (sysdate,'DY')in('MON','SUN','WEN','THU','FRI','SAT'))

OR(TO\_CHAR(SYSDATE,'HH24')NOT BETWEEN '08' AND '20')

OR(USER not like 'SYSTEM')

THEN RAISE\_APPLICATION\_ERROR(-20500,'las actualizaciones de

incidencias se hacen los martes');

end if;

end;

/

JUGADOR

create or replace TRIGGER controljugador

before insert on jugador

begin

if (to\_char (sysdate,'DY')in('SAT','SUN'))

OR(TO\_CHAR(SYSDATE,'HH24')NOT BETWEEN '08' AND '17')

OR(USER not like 'SYSTEM')

THEN RAISE\_APPLICATION\_ERROR(-20500,'tienes que insertar jugadores dentro de las horas permitidas');

end if;

end;

/

RANKED

create or replace TRIGGER controlranked

before insert on ranked

begin

if (to\_char (sysdate,'DY')in('SUN','SAT'))

OR(TO\_CHAR(SYSDATE,'HH24')NOT BETWEEN '08' AND '24')

OR(USER not like 'SYSTEM')

THEN RAISE\_APPLICATION\_ERROR(-20500,'dia y/o hora no valida');

end if;

end;

/

UNIDADES

create or replace TRIGGER controlunidades

before insert on unidades

begin

if (to\_char (sysdate,'DY')in('MON','TUE','WEN','THU','FRI','SAT'))

OR(TO\_CHAR(SYSDATE,'HH24')NOT BETWEEN '08' AND '20')

OR(USER not like 'SYSTEM')

THEN RAISE\_APPLICATION\_ERROR(-20500,'solo se puede introducir

unidades los domingos');

end if;

end;

/

TRIGGER FILA AUDITORIA

CAMPEONES

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilacampeones

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on campeones

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilacampeones VALUES(id\_filacampeones.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_campeon,:old.nombre,

:old.dificultad,:old.rol,:old.hab1,:old.hab2,:old.hab3,:old.hab4,:old.pasiva,:new.id\_campeon,:new.nombre,

:new.dificultad,:new.rol,:new.hab1,:new.hab2,:new.hab3,:new.hab4,:new.pasiva);

END audfilacampeones;

/

JUGADOR

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilajugador

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on jugador

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilajugador VALUES(id\_filajugador.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_jugador,:old.equipo,:old.regdate,:old.nick,:old.edad,:old.profesional,:old.ligatft,:old.ligaranked,:old.partranked,:old.parttft,:old.nivel,:old.rol,:old.region,:new.id\_jugador,:new.equipo,:new.regdate,:new.nick,:new.edad,:new.profesional,:new.ligatft,:new.ligaranked,:new.partranked,:new.parttft,:new.nivel,:new.rol,:new.region);

END audfilajugador;

/

RANKED

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilaranked

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on ranked

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilaranked VALUES(id\_filaranked.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_partida,:old.inidate,

:old.temporada,:old.muertt1,:old.muertt2,:old.asistt1,:old.asistt2,:old.asestt1,:old.asestt2,:old.baront1,

:old.baront2,:old.dragont1,:old.dragont2,:old.duracion,:new.id\_partida,:new.inidate,

:new.temporada,:new.muertt1,:new.muertt2,:new.asistt1,:new.asistt2,:new.asestt1,:new.asestt2,:new.baront1,

:new.baront2,:new.dragont1,:new.dragont2,:new.duracion);

END audfilaranked;

/

TFT

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilatft

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on tft

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilatft VALUES(id\_filatft.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_tft,:old.inidate,

:old.temporada,:old.duracion,:new.id\_tft,:new.inidate,

:new.temporada,:new.duracion);

END audfilatft;

/

TORNEOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilatorneos

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on torneos

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilatorneos VALUES(id\_filatorneos.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_torneo,:old.nombre,

:old.ganador,:old.region,:old.premio,:old.fecha,:old.nparticipantes,:new.id\_torneo,:new.nombre,

:new.ganador,:new.region,:new.premio,:new.fecha,:new.nparticipantes);

END audfilatorneos;

/

UNIDADES

CREATE OR REPLACE TRIGGER audfilaunidades

AFTER DELETE OR INSERT OR UPDATE on unidades

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO audfilaunidades VALUES(id\_filaunidades.NEXTVAL,USER,SYSDATE,:old.id\_unidad,:old.campeon,

:old.rareza,:old.tipo,:old.hab,:new.id\_unidad,:new.campeon,

:new.rareza,:new.tipo,:new.hab);

END audfilaunidades;

/

TRIGGER FILA CONTROL

CAMPEONES

CREATE OR REPLACE TRIGGER RESTRICT\_dificultad

BEFORE INSERT OR UPDATE OF dificultad on campeones

for each row

begin

if (:new.dificultad >3)

then

raise\_application\_error

(-20202,'nivel de dificultad demasiado alta');

end if;

end;

/

OBJETOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER RESTRICT\_precio

BEFORE INSERT OR UPDATE OF precio on objetos

for each row

begin

if (:new.precio>3500)

then

raise\_application\_error

(-20202,'precio demasiado alto');

end if;

end;

/

TORNEOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER RESTRICT\_PREMIO

BEFORE INSERT OR UPDATE OF premio on torneos

for each row

begin

if (:new.nombre in('MUNDIAL')and

:new.premio<500000)

then

raise\_application\_error

(-20202,'premio demasiado bajo');

end if;

end;

/

TRIGGER FILA HISTORICO

HISTORIAL→ CAMPEONES

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialcampeones

AFTER DELETE on historialcampeones

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO campeones VALUES (:old.id\_campeonhistorial,:old.nombre,:old.dificultad,:old.rol,:old.hab1,:old.hab2

,:old.hab3,:old.hab4,:old.pasiva);

END historialcampeones;

/

HISTORIAL→ EQUIPOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialequipos

AFTER DELETE on historialequipos

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO equipos VALUES (:old.id\_equipohistorial,:old.trofeos,:old.region,:old.fechaini,:old.nombre);

END historialequipos;

/

HISTORIAL→ JUGADOR

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialjugador

AFTER DELETE on historialjugador

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO jugador VALUES (:old.id\_jugadorhistorial,:old.equipo,:old.regdate,:old.nick,

:old.edad,:old.profesional,:old.ligatft,:old.ligaranked,:old.partranked,:old.parttft,:old.nivel,:old.rol,:old.region);

END historialjugador;

/

HISTORIAL→ OBJETOS

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialobjetos

AFTER DELETE on historialobjetos

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO objetos VALUES (:old.id\_objetohistorial,:old.nombre,:old.precio);

END historialobjetos;

/

HISTORIAL→ RANKED

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialranked

AFTER DELETE on historialranked

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO ranked VALUES (:old.id\_partidahistorial,:old.inidate,:old.temporada,:old.muertt1,

:old.muertt2,:old.asistt1,:old.asistt2,:old.asestt1,:old.asestt2,:old.baront1,:old.baront2,:old.dragont1,:old.dragont2,:old.duracion);

END historialranked;

/

HISTORIAL→ TFT

CREATE OR REPLACE TRIGGER historialtft

AFTER DELETE on historialtft

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO tft VALUES (:old.id\_tfthistorial,:old.inidate,:old.temporada,:old.duracion);

END historialtft;

/

CAMPEONES→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER campeoneshistorial

AFTER DELETE on campeones

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialcampeones VALUES (SYSDATE,:old.id\_campeon,:old.nombre,:old.dificultad,:old.rol,:old.hab1,:old.hab2

,:old.hab3,:old.hab4,:old.pasiva);

END campeoneshistorial;

/

EQUIPOS→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER equiposhistorial

AFTER DELETE on equipos

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialequipos VALUES (SYSDATE,:old.id\_equipo,:old.trofeos,:old.region,:old.fechaini,:old.nombre);

END equiposhistorial;

/

JUGADOR→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER jugadorhistorial

AFTER DELETE on jugador

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialjugador VALUES (SYSDATE,:old.id\_jugador,:old.equipo,:old.regdate,:old.nick,

:old.edad,:old.profesional,:old.ligatft,:old.ligaranked,:old.partranked,:old.parttft,:old.nivel,:old.rol,:old.region);

END jugadorhistorial;

/

OBJETOS→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER objetoshistorial

AFTER DELETE on objetos

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialobjetos VALUES (SYSDATE,:old.id\_objeto,:old.nombre,:old.precio);

END objetoshistorial;

/

RANKED→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER rankedhistorial

AFTER DELETE on ranked

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialranked VALUES (SYSDATE,:old.id\_partida,:old.inidate,:old.temporada,:old.muertt1,

:old.muertt2,:old.asistt1,:old.asistt2,:old.asestt1,:old.asestt2,:old.baront1,:old.baront2,:old.dragont1,:old.dragont2,:old.duracion);

END rankedhistorial;

/

TFT→ HISTORIAL

CREATE OR REPLACE TRIGGER tfthistorial

AFTER DELETE on tft

FOR EACH ROW

BEGIN

INSERT INTO historialtft VALUES (SYSDATE,:old.id\_tft,:old.inidate,:old.temporada,:old.duracion);

END tfthistorial;

/

TRIGGER UPDATES

CAMPEONES

create or replace trigger updecampeones

after update of id\_campeon on campeones

for each row

begin

update unidades

set unidades.campeon= :new.id\_campeon

where unidades.campeon = :old.id\_campeon;

update historia

set historia.id\_campeon= :new.id\_campeon

where historia.id\_campeon = :old.id\_campeon;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.campeon= :new.id\_campeon

where jugadorpartida.campeon = :old.id\_campeon;

end;

/

EQUIPOS

create or replace trigger updequipos

after update of id\_equipo on equipos

for each row

begin

update torneos

set torneos.ganador= :new.id\_equipo

where torneos.ganador = :old.id\_equipo;

update jugador

set jugador.equipo= :new.id\_equipo

where jugador.equipo = :old.id\_equipo;

end;

/

HECHIZOS

create or replace trigger updehechizos

after update of id\_hechizo on hechizos

for each row

begin

update jugadorpartida

set jugadorpartida.hechizo1= :new.id\_hechizo

where jugadorpartida.hechizo1 = :old.id\_hechizo;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.hechizo2= :new.id\_hechizo

where jugadorpartida.hechizo2 = :old.id\_hechizo;

end;

/

INCIDENCIAS

create or replace trigger updeincidencias

after update of id\_incidencia on incidencias

for each row

begin

update partidaincidencia

set partidaincidencia.id\_incidencia= :new.id\_incidencia

where partidaincidencia.id\_incidencia = :old.id\_incidencia;

update tftincidencia

set tftincidencia.id\_incidencia= :new.id\_incidencia

where tftincidencia.id\_incidencia = :old.id\_incidencia;

update jugadorincidencia

set jugadorincidencia.id\_incidencia= :new.id\_incidencia

where jugadorincidencia.id\_incidencia = :old.id\_incidencia;

end;

/

JUGADOR

create or replace trigger updjugador

after update of id\_jugador on jugador

for each row

begin

update jugadorpartida

set jugadorpartida.id\_jugador= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.id\_jugador = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.comp1= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.comp1 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.comp2= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.comp2 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.comp3= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.comp3 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.comp4= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.comp4 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.enem1= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.enem1 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.enem2= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.enem2 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.enem3= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.enem3 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.enem4= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.enem4 = :old.id\_jugador;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.enem5= :new.id\_jugador

where jugadorpartida.enem5 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.id\_jugador= :new.id\_jugador

where jugadortft.id\_jugador = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem1= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem1 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem2= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem2 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem3= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem3 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem4= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem4 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem5= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem5 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem6= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem6 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem7= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem7 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem9= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem9 = :old.id\_jugador;

update jugadortft

set jugadortft.enem8= :new.id\_jugador

where jugadortft.enem8 = :old.id\_jugador;

update jugadorincidencia

set jugadorincidencia.id\_jugador= :new.id\_jugador

where jugadorincidencia.id\_jugador = :old.id\_jugador;

end;

/

JUGADORPARTIDA

create or replace trigger updejugadorpartida

after update of id\_jugador\_partida on jugadorpartida

for each row

begin

update partidaincidencia

set partidaincidencia.id\_partida= :new.id\_jugador\_partida

where partidaincidencia.id\_partida = :old.id\_jugador\_partida;

end;

/

JUGADORTFT

create or replace trigger updejugadortft

after update of id\_jugador\_tft on jugadortft

for each row

begin

update tftincidencia

set tftincidencia.id\_jugadortft= :new.id\_jugador\_tft

where tftincidencia.id\_jugadortft = :old.id\_jugador\_tft;

end;

/

OBJETOS

create or replace trigger updeobjetos

after update of id\_objeto on objetos

for each row

begin

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj1= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj1 = :old.id\_objeto;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj2= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj2 = :old.id\_objeto;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj3= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj3 = :old.id\_objeto;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj4= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj4 = :old.id\_objeto;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj5= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj5 = :old.id\_objeto;

update jugadorpartida

set jugadorpartida.obj6= :new.id\_objeto

where jugadorpartida.obj6 = :old.id\_objeto;

end;

/

RANKED

create or replace trigger upderanked

after update of id\_partida on ranked

for each row

begin

update jugadorpartida

set jugadorpartida.id\_partida= :new.id\_partida

where jugadorpartida.id\_partida = :old.id\_partida;

end;

/

TFT

create or replace trigger updetft

after update of id\_tft on tft

for each row

begin

update jugadortft

set jugadortft.id\_tft= :new.id\_tft

where jugadortft.id\_tft = :old.id\_tft;

end;

/

UNIDADES

create or replace trigger updeunidades

after update of id\_unidad on unidades

for each row

begin

update jugadortft

set jugadortft.uni1= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni1 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni2= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni2 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni3= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni3 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni4= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni4 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni5= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni5 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni6= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni6 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni7= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni7 = :old.id\_unidad;

update jugadortft

set jugadortft.uni8= :new.id\_unidad

where jugadortft.uni8 = :old.id\_unidad;

end;

/

CONSULTAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ENUNCIADO | CONSULTA | OBJETOS IMPLICADOS | RESULTADO |
| premio regional que coincide con la region de un jugador profesional que se haya registrado antes que su creacion | select distinct(premio)  from torneos  where region=any(  select region  from jugador  where regdate<any(  select fecha  from torneos  )  ) |  |  |
| nombre del campeon jugado por selfmade | select nombre  from campeones  where id\_campeon=(  select campeon  from jugadorpartida  where id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick='SELFMADE'  )  ) |  |  |
| partida con mas de 5 muertes en el equipo 1 en la que haya jugado un jugador nivel challenger | select id\_partida  from ranked  where muertt1>5 and  id\_partida=ANY(  select id\_partida  from jugadorpartida  where id\_jugador=ANY(  select id\_jugador  from jugador  where ligaranked='CHALLENGER'  )  ) |  |  |
| partida con jugadores con el nivel mas alto | SELECT id\_partida  from jugadorpartida  where id\_jugador=any(  select id\_jugador  from jugadorpartida  where id\_jugador=ANY(  select id\_jugador  from jugador  where ligaranked='CHALLENGER'  )) |  |  |
| mayor puntuacion de vision para un jugador adc que no juegue un personaje de noxus con historia en el mismo estado que el numero 26 | select distinct(vision)  from jugadorpartida  where vision=(  select max(vision)  from jugadorpartida  where posicion='ADC'  and  campeon<>any(  select id\_campeon  from historia  where reino='NOXUS'and  terminada=(select terminada  from historia  where id\_campeon=26  )  )  )  / |  |  |
| supp con mayor numero de asistencias de la partida en la que bwippo hace mas asesinatos | select id\_jugador  from jugadorpartida  where asistencias=(  select max(asistencias)  from jugadorpartida  where id\_jugador\_partida=(  select id\_jugador\_partida  from jugadorpartida  where asesinatos=(  select max(asesinatos)  from jugadorpartida  where id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick='BWIPPO'  )  )  )  )  AND  posicion='SUPP'  / |  |  |
| unidad del mismo tipo que una unidad con la habilidad que empiece por f y que su rareza sea diferente a 2 | select id\_unidad  from unidades  where tipo=any(  select tipo  from unidades  where hab like ('\_F%')and  id\_unidad <>any(  select id\_unidad  from unidades  where rareza=2  )  )  / |  |  |
| edad del jugador mas joven del equipo con menos campeonatos mundiales | select min(j.edad)  from jugador j, equipos e  where e.id\_equipo=j.equipo and  e.id\_equipo=any(  select ganador  from torneos  group by ganador  having count(\*)=(select min(count(\*))  from torneos  where nombre='MUNDIAL'  group by ganador  )  )  and  j.profesional=1 |  |  |
| torneos que ha ganado faker | Select nombre  from torneos  where ganador=any(  select equipo  from jugador  where id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick='FAKER'  )  ) |  |  |
| razon de incidencia en la que haya jugado un miembto de team fnatic | select i.razon  from partidaincidencia p,incidencias i  where p.id\_incidencia=i.id\_incidencia and  p.id\_partida=ANY(  select id\_partida  from jugadorpartida  where id\_jugador=any(  select id\_jugador  from jugador  where equipo=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='FNATIC'  )  )  )  / |  |  |
| numero de personas que usan el poro y que hayan jugado una partida normal y hayan ganado tirando la primera torre | select count(\*)  from jugadortft  where acompanante='PORO'  and  id\_jugador=any(  select id\_jugador  from jugadorpartida  where primerasangre=(  select primerasangre  from jugadorpartida  where ganador=1  )  )  / |  |  |
| objetos que cuesten menos que el primer objeto usado un jugador de fnatic | select nombre  from objetos  where precio<ANY(  select o.precio  from objetos o, jugadorpartida j  where j.obj1=o.id\_objeto and  j.id\_jugador=any(  select id\_jugador  from jugador  where equipo=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='FNATIC'  )  )  )  / |  |  |
| titulo de la historia del campeon que su dificultad sea menor al id del campeon de la primera partida del jugador lammado broxah | select h.titulo  from historia h,campeones c  where c.id\_campeon=h.id\_campeon  and  c.dificultad<any(  select campeon  from jugadorpartida  where id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick='BROXAH'  )  )  / |  |  |
| jugador con registro anterior al equipo que gano el primer mundial con nombre skt t1 | select nick  from jugador  where regdate<any(  select fecha  from torneos  where ganador=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='SKT T1'  )  )  / |  |  |
| jugador que este en el mismo equipo que el jugador que haya jugado de medio en su primera partida | select nick  from jugador  where equipo=any(  select equipo  from jugador  where id\_jugador=any(  select id\_jugador  from jugadorpartida  where posicion='MID'  )  )  / |  |  |
| jugadores que puedan jugar el torneo regional de euw y que tenga mayor numero de participantes que su id | select nick  from jugador  where region=(  select region  from torneos  where region='EUW'  )  and id\_jugador<any(  select nparticipantes  from torneos  )  / |  |  |
| cantidad de historias terminadas del reino del campeon de la primera partida del ganador en la posicion de jungla | select count(\*)  from historia  where terminada=1  and  reino=(  select reino  from historia  where id\_campeon=(  select campeon  from jugadorpartida  where ganador=1 and  posicion='JUN'  )  )  / |  |  |
| unidad de la primera partida de tft que el personaje coincida con un campeon de la primera partida ranked y que tambien haya ganado | select id\_unidad  from unidades  where id\_unidad=any  (select uni1 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni2 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni3 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni4 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni5 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni6 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni7 from jugadortft where id\_tft=1)or  id\_unidad=any(select uni8 from jugadortft where id\_tft=1)  and  campeon=any(  select campeon  from jugadorpartida  where ganador=1  )  / |  |  |
| historias de campeones de noxus con dificultad maxima y que su rol sea de tirador | select des  from historia  where id\_campeon=any(  select id\_campeon  from campeones  where dificultad=(select max(dificultad)  from campeones  )  )  / |  |  |
| campeones que tengan la misma dificultad que el campeon de la primera partida del jugador top que ganara | select nombre  from campeones  where dificultad=(  select dificultad  from campeones  where id\_campeon=(select campeon  from jugadorpartida  where ganador=1 and  posicion like ('TOP')    )  ) |  |  |
| historia del campeon con mas muertes en la partida 1 | select des  from historia  where id\_campeon=(  select campeon  from jugadorpartida  where id\_partida=1 and muertes =(  select max(muertes)  from jugadorpartida  )    ); |  |  |
| jugador del equipo en la partida 1 y su equipo ganador de al menos un mundial y que no haya ganado la LCS | select j.nick  from jugador j, jugadorpartida p, equipos e  where j.id\_jugador=p.id\_jugador and  e.id\_equipo=j.equipo and  e.id\_equipo=any(select ganador  from torneos  where nombre like('MUNDIAL'))and  e.id\_equipo <>( select ganador  from torneos  where nombre like('LCS'))  / |  |  |
| hechizo que requiere mas nivel usado en una partida | select distinct(h.id\_hechizo)  from hechizos h, jugadorpartida j  where h.id\_hechizo=j.hechizo1  and  j.hechizo1=any(select id\_hechizo  from hechizos  where nivel=(select max(nivel)  from hechizos))  or  j.hechizo2=any(select id\_hechizo  from hechizos  where nivel=(select max(nivel)  from hechizos))  / |  |  |
| nombre de la primera habilidad del campeon jugado en la partida 1 por el jugador llamado rekkles | select c.hab1  from campeones c, jugadorpartida j  where c.id\_campeon= j.campeon  and  id\_partida=1 and  j.id\_jugador=(select id\_jugador  from jugador  where nick like('REKKLES')  ); |  |  |
| nombre de los campeones que ha jugado bwippo | select c.nombre  from campeones c, jugadorpartida j  where c.id\_campeon=j.campeon  and  j.id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick like('BWIPPO')  ); |  |  |
| nombre de jugadores profesionales cuyo nombre empiece por R y hayan jugado al menos una partida | select jugador.nick  from jugador,jugadorpartida  where jugador.id\_jugador=jugadorpartida.id\_jugador and  jugador.nick like 'R%' and  jugador.id\_jugador=any(select id\_jugador  from jugadorpartida  group by id\_jugador  having count(\*)=any(select count(\*)  from jugador partida  group by id\_jugador  )  )  / |  |  |
| coste total de todos los objetos que se han usado en la partida 1 | select sum(objetos.precio)  from objetos, jugadorpartida  where objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj1 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj2 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj3 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj4 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj5 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj6 or  jugadorpartida.id\_partida =1  / |  |  |
| unidades que sean de la region de ionia | select campeones.nombre  from campeones, historia,unidades  where campeones.id\_campeon=historia.id\_campeon and  unidades.campeon=campeones.id\_campeon  and  historia.reino like ('IONIA'); |  |  |
| jugadores compañeros de el jugador que sea plata 3 en tft y haya jugado menos partidas normales que rekkles | select id\_jugador  from jugador  where LIGAtft=(  select LIGAtft  from jugador  where nick='REKKLES'  )  AND  partranked<(  select partranked  from jugador  where nick='REKKLES'  )  / |  |  |
| campeon del mismo rol que un campeon cuya hab1 empiece por p y que tenga la misma dificultad que aatrox | SELECT NOMBRE  FROM CAMPEONES  WHERE ROL=ANY(  SELECT ROL  FROM CAMPEONES  WHERE HAB1 LIKE 'P%' AND  DIFICULTAD=(  SELECT DIFICULTAD  FROM CAMPEONES  WHERE NOMBRE='AATROX'  )  )  / |  |  |
| objeto que vae mas que las tabi de ninja y menos que la armadura de warmog | SELECT ID\_OBJETO  FROM OBJETOS  WHERE PRECIO<(  SELECT PRECIO  FROM OBJETOS  WHERE NOMBRE='ARMADURA DE WARMOG'  )  AND  PRECIO>(  SELECT PRECIO  FROM OBJETOS  WHERE NOMBRE='TABI DE NINJA'  )  / |  |  |
| hechizos que su nivel sea superior al id de los campeones que sean del mismo rol que xerath | SELECT ID\_HECHIZO  FROM HECHIZOS  WHERE NIVEL>ANY(  SELECT ID\_CAMPEON  from campeones  where rol=(  select rol  from campeones  where nomBre='XERATH'  )  )  / |  |  |
| suma de las partidas de los integrantes de los ganadores del torneo de la lec | SELECT SUM(PARTRANKED)  FROM JUGADOR  WHERE EQUIPO=(  SELECT ID\_EQUIPO  FROM EQUIPOS  WHERE ID\_EQUIPO=(  SELECT GANADOR  FROM TORNEOS  WHERE NOMBRE='LEC'  )  )  / |  |  |
| juadores eliminados antes que un jugador que este con un poro como mascota y su ultima unidad sea de tipo centinela | SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADORTFT  WHERE ULTRONDA<ANY(  SELECT ULTRONDA  FROM JUGADORTFT  WHERE ACOMPANANTE='PORO'AND  UNI8=ANY(  SELECT ID\_UNIDAD  FROM UNIDADES  WHERE TIPO='CENTINELA'  )  )  / |  |  |
| incidencia de la primera partida de tft en la que se haya usado el mismo acompañante que el jugador numero 17 | SELECT i.razon  from incidencias i, jugadorincidencia t  where i.id\_incidencia=t.id\_incidencia and  t.id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugadortft  where acompanante=(  select acompanante  from jugadorpartida  where id\_jugador=17  )  )  / |  |  |
| reino con mas historias que empiecen por p y que no sea de piltover | SELECT reino  from historia  group by reino  having count(\*)=(  select max(count(\*))  from historia  where des like 'P%'  group by reino  )  and  reino <>'PILTOVER'  / |  |  |
| equipo que tenga al jugador que se ha registrado mas tarde | SELECT NOMBRE  FROM EQUIPOS  WHERE ID\_EQUIPO=ANY(  SELECT EQUIPO  FROM JUGADOR  WHERE REGDATE=(  SELECT MAX(REGDATE)  FROM JUGADOR  )  )  / |  |  |
| jugador que haya hecho la primera sangre en unapartida que haya jugado broxah | SELECT J.NICK  FROM JUGADOR J, JUGADORPARTIDA P  WHERE J.ID\_JUGADOR=P.ID\_JUGADOR AND  J.ID\_JUGADOR=(  SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADORPARTIDA  WHERE PRIMERASANGRE=1 AND  ID\_PARTIDA=(  SELECT ID\_PARTIDA  FROM JUGADORPARTIDA  WHERE ID\_JUGADOR=(  SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADOR  WHERE NICK='BROXAH'  )  )  )  / |  |  |
| jugador que ha que quedado ultimo en la partida que khan ha quedado primero | SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADORTFT  WHERE POSICION=8 AND  ID\_TFT=(  SELECT ID\_TFT  FROM JUGADORTFT  WHERE ID\_JUGADOR=(  SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADORTFT  WHERE POSICION=1 AND  ID\_JUGADOR=(  SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADOR  WHERE NICK='KHAN'  )  )  )  / |  |  |
| torneos en los que el numero de participantes sea menor a la totalidad de asesinatos de la partida que haya jugado corejj | select id\_torneo  from torneos  where nparticipantes<(  select sum(asesinatos)  from jugadorpartida  where id\_PARTIDA=(  select p.id\_partida  from jugadorpartida p, jugador j  where j.id\_jugador=p.id\_jugador and j.nick='COREJJ'  )  )  / |  |  |
| partida en la que un jugador haya hecho menos daño que el total de dinero gastado en objetos por todos los participantes en esa partida | select distinct(id\_partida)  from jugadorpartida  where dano<(  select sum(objetos.precio)  from objetos, jugadorpartida  where objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj1 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj2 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj3 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj4 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj5 or  objetos.id\_objeto=jugadorpartida.obj6 or  jugadorpartida.id\_partida =1)  / |  |  |
| rol de los jugadores que pertenencen a la misma región que jugadores que tienen el mismo estado en profesional que sacapuntas | select DISTINCT(rol)  from jugador  where region=ANY(  select region  from jugador  where profesional=(  select profesional  from jugador  where nick='SACAPUNTAS'  )  )  / |  |  |
| jugadores que hayan acabado en una ronda anterior a las muertes que han provocado en la partida un jugador con el mismo acompañante que el que ha quedado primero | select id\_jugador  from jugadortft  where ultronda >any(  select eliminados  from jugadortft  where acompanante=(  select acompanante  from jugadortft  where posicion=1  )  )  / |  |  |
| unidad de tipo diferente a alguna que sea de rareza igual a la del campeon 24 | select id\_unidad  from unidades  where tipo<>ANY(  select tipo  from unidades  where rareza=(  select rareza  from unidades  where CAMPEON=24  )  )  / |  |  |
| region con el jugador que tenga mas partidas en el tft de la misma region que el que mas partidas tenga normales | select REGION  from jugador  where parttft=(  select max(parttft)  from jugador  where region=(  select region  from jugador  where partranked=(  select max(partranked)  from jugador  )  )  )  / |  |  |
| jugador que tenga nivel mas bajo que las edades de todos los jugadores del equipo de fnatic | select nick  from jugador  where nivel<(  select sum(edad)  from jugador  where equipo=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='FNATIC'  )  )  / |  |  |
| jugador que tenga mas numero de partidas ganadas y que sean del equipo de fnatic | select max(count(\*))  from jugadorpartida  where ganador=1 and  id\_jugador=ANY(  select id\_jugador  from jugador  where equipo=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='FNATIC'  )  )  group by id\_jugador  / |  |  |
| jugador que haya hecho una doublekill y haya tenido mas vision que doublelift | select ID\_JUGADOR  from jugadorpartida  where doblekill=1 and vision>(  select vision  from jugadorpartida  where id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick='DOUBLELIFT'  )  )  / |  |  |
| campeones que tengan historia terminada del reino al que pertenezca sivir | select ID\_CAMPEON  from historia  where terminada=1 and  reino=(  select reino  from historia  where id\_campeon=(  select id\_campeon  from campeones  where nombre= 'SIVIR'  )  )  / |  |  |
| rol de las unidades que empiecen por c y su rareza sea menor que alguno qque tenga el rol de anima | select id\_unidad  from unidades  where TIPO like 'C%' and  rareza<(  select rareza  from unidades  where TIPO=(  select TIPO  from unidades  where id\_unidad=16  )  )  / |  |  |
| fecha del equipo que se crea antes que el torneo regional de korea y que se hayan ganado los mismos trofeos que en la regional de china | SELECT fechaini  from EQUIPOS  where fechaini<ANY(  select fechaini  from EQUIPOS  where trofeos=(  select trofeos  from EQUIPOS  where region='CHN'  )  )  / |  |  |
| fecha en la que ocurrio el borrado en las partidas de la misma temporada en la que la partida haya habiado los mismos dragones asesinados por el equipo 1 que en la primera partida | SELECT FECHA  from historialranked  where temporada=(  select temporada  from ranked  where dragont1=(  select dragont1  from ranked  where id\_partida=1  )  )  / |  |  |
| fecha en la que se borro la partida de tft con duracion menor a la primera partida borrada normal  en la misma temporada que la partia tft | select fecha  from historialtft  where duracion<(  select duracion  from historialranked  where temporada=(  select temporada  from historialtft  where temporada=10  )  )  / |  |  |
| objeto borrado que cueste mas que un objeto que cueste menos que el objeto numero 12 | select id\_objetohistorial  from historialobjetos  where precio>any(  select precio  from objetos  where precio<any(  select precio  from objetos  where id\_objeto=12  )  )  / |  |  |
| jugador que al actualizarse el antiguo nivel sea mayor que el actualizado y sea del equipo de fnatic | select oldid\_jugador  from audfilajugador  where oldnivel>newnivel  and  oldequipo=(  select id\_equipo  from equipos  where nombre='FNATIC'  )  / |  |  |
| usuario que al actualizar ha cambiado la duracion y ahora es mayor que la duracion de la primera partida borrada de la tabla de partidas normales | select usuario  from audfilatft  where newduracion>(  select duracion  from historialranked  where id\_partidahistorial=(  select oldid\_tft  from audfilatft  where oldid\_tft=1  )  ) |  |  |
| campeon borrado que sea del mismo rol que alguno que pertenezca al reino de noxus | select id\_campeonhistorial  from historialcampeonES  where rol=ANY(  select rol  from campeones  where id\_campeon=ANY(  select id\_campeon  from historia  where reINO='NOXUS'  )  )  / |  |  |
| equipo borrado que tenga los mismos trofeos que un equipo de la misma region que faker | SELECT ID\_EQUIPOHISTORIAL  FROM HISTORIALEQUIPOS  WHERE TROFEOS=ANY(  SELECT TROFEOS  FROM EQUIPOS  WHERE REGION=ANY (  SELECT REGION  FROM JUGADOR  WHERE NICK='FAKER'  )  )  / |  |  |
| torneo actualizado en el que su nuevo premio es menor que algun premio donde el ganador del torneo participo en uno con mas de 9 participantes | SELECT OLDID\_TORNEO  FROM AUDFILATORNEOS  WHERE NEWPREMIO<ANY(  SELECT PREMIO  FROM TORNEOS  WHERE GANADOR=ANY(  SELECT GANADOR  FROM TORNEOS  WHERE NPARTICIPANTES>9  )  )  / |  |  |
| equipo borrado que sea de la region de la de un jugador en la que su equipo tenga 1 trofeo | SELECT \*  FROM HISTORIALEQUIPOS  WHERE REGION=ANY(  SELECT REGION  FROM JUGADOR  WHERE EQUIPO=ANY(  SELECT ID\_EQUIPO  FROM EQUIPOS  WHERE TROFEOS=1  )  )  / |  |  |
| comentarios  de tabla en concreto | select \*  from  user\_tab\_comments  where table\_name like 'JUGADOR'  / |  |  |
| jugador mayor de edad de la region igual al equipo que ha ganado mas trofeos que team liquid | SELECT ID\_JUGADOR  FROM MAYOREDAD  where region=(  SELECT REGION  FROM EQUIPOS  WHERE TROFEOS>(  SELECT TROFEOS  FROM EQUIPOS  WHERE NOMBRE='TEAM LIQUID'  )  )  / |  |  |
| jugador profesinonal que su registro sea posterior al la fecha de creacion de su equipo y que sea de la misma region que corejj | SELECT ID\_JUGADOR  FROM PROFESIONAL  WHERE REGDATE> (  SELECT FECHAINI  FROM EQUIPOS  WHERE REGION=(  SELECT REGION  FROM JUGADOR  WHERE NICK='COREJJ'  )  )  / |  |  |
| jugador europeo que haya jugado en la misma partida que el ganador con id=3 | SELECT ID\_JUGADOR  FROM EUROPEO  WHERE ID\_JUGADOR=(  SELECT ID\_JUGADOR  FROM JUGADORPARTIDA  WHERE GANADOR=(  SELECT GANADOR  FROM JUGADORPARTIDA  WHERE ID\_JUGADOR=3  )  )  / |  |  |
| campeones adc que tengan la misma dificultad que un campeor de cualquier rol | SELECT ID\_CAMPEON  FROM CAMPEONADC  WHERE DIFICULTAD=ANY(  SELECT DIFICULTAD  FROM CAMPEONES  WHERE ROL=ANY(  SELECT ROL  FROM CAMPEONES  )  )  / |  |  |
| torneo con mayor premio donde el ganador tenga fecha de creacion anterior que el equipo de team liquid | select id\_torneo  from mayorpremio  where ganador=(  select id\_equipo  from equipos  where fechaini>(  select fechaini  from equipos  where nombre='TEAM LIQUID'  )  )  / |  |  |
| jugador de la primera partida que tenga menos muertes que los asesinatos de l jugador 4 y que sea europeo | select id\_jugador  from prpartida  where muertes<any(  select asesinatos  from prpartida  where id\_jugador=4 and  id\_jugador=any(  select id\_jugador  from europeo  )  )  / |  |  |
| campeon con el que se ha jugado en top | select campeones.id\_campeon  from campeones,jugadorpartida  where campeones.id\_campeon=jugadorpartida.campeon  and  posicion like (‘TOP’) |  |  |
| jugador profesional que haya hecho mas asesinatos | select jugador.nick  from jugador,jugadorpartida  where jugador.id\_jugador=jugadorpartida.id\_jugador AND  profesional=1  and  asesinatos=(  select max(asesinatos)  from jugadorpartida  )  / |  |  |
| numero maximo de veces que ha ganado un mismo equipo el campeonato mundial | select max(count(ganador))  from torneos  where nombre='MUNDIAL'  group by ganador  / |  |  |
| cantidad de unidades tipo centinela | select count(tipo)  from unidades  where tipo like('CENTINELA'); |  |  |
| nivel de dificultad medio de los campeones | select sum(dificultad)/count(id\_campeon)  from campeones  / |  |  |
| numero de jugadores que hay en cada region | select count(id\_jugador)  from jugador  group by region; |  |  |
| unidades que sean de la region de ionia | select campeones.nombre  from campeones, historia,unidades  where campeones.id\_campeon=historia.id\_campeon and  unidades.campeon=campeones.id\_campeon  and  historia.reino like ('IONIA'); |  |  |
| numero de campeones que sean tiradores | select nombre  from campeones  where rol like('TIRADOR') |  |  |
| posicion mas comun | select rol  from jugador  group by rol  having count(\*)=  (select max(count(\*))  from jugador  group by rol  ) |  |  |
| jugadores que empezaron a jugar desde 2009 hasta 2013 son profesionales y juegan en fnatic | select j.nICK  from jugador j, equipos e  where regdate between '01/01/09' and '01/01/13'  and e.id\_equipo=j.equipo and  j.equipo=1  / |  |  |
| mayor daño inflingido en una partida por un top con un campeon tipo luchador | select max(j.daño)  from jugadorpartida j, campeones c  where c.id\_campeon=j.campeon  and  j.posicion like('TOP')and c.rol like('LUCHADOR') |  |  |
| nombre de los campeones que ha jugado bwippo | select c.nombre  from campeones c, jugadorpartida j  where c.id\_campeon=j.campeon  and  j.id\_jugador=(  select id\_jugador  from jugador  where nick like('BWIPPO')  ) |  |  |
| veces en las que se ha cogido la tortuga como acompañante en las partidas tft | select count(\*)  from jugadortft  where acompanante like('TORTUGA'); |  |  |
| objeto mas caro de la tienda | select nombre  from objetos  where precio=(select max(precio)  from objetos); |  |  |
| nombre de campeones que tengan una vocal en su segunda letra del nombre y sean tiradores | select nombre  from campeones  where substr(nombre,2,1) in('A','E','I','O','U') and rol like ('TIRADOR') |  |  |
| nombrar los campeones que tienen unidades en el tft | select nombre  from campeones  where id\_campeon=(select id\_unidad  from unidades); |  |  |
| numero de historias que estan terminadas | select count(\*)  from historia  where terminada=1 |  |  |
| numero de campeones segun su procedencia | select count(\*)  from HISTORIA  grOUp by reino |  |  |
| partida que ha durado mas tiempo antes del 2020 | select max(duracion)  from ranked  where inidate<'01/01/20' |  |  |
| campeones que tengan la maxima dificultad | select nombre  from campeones  where dificultad=(  select max(dificultad)  from campeones) |  |  |
| Vista que muestra el estado de la base de datos | select \* from v$instance |  |  |
| Consulta que muestra si la base de datos está abierta | select status from v$instance |  |  |
| Vista que muestra los parámetros generales | select \* from v$system\_parameter |  |  |
| Versión | select value from v$system\_parameter where name = 'compatible' |  |  |
| Ubicación y nombre del fichero spfile | select value from v$system\_parameter where name = 'spfile' |  |  |
| Ubicación y número de ficheros de control | select value from v$system\_parameter where name = 'control\_files' |  |  |
| Nombre de la base de datos | select value from v$system\_parameter where name = 'db\_name' |  |  |
| Vista que muestra las conexiones actuales Para visualizarla es necesario entrar con privilegios de administrador | select osuser, username, machine, program  from v$session  order by osuser |  |  |
| Vista que muestra el número de conexiones actuales a Oracle agrupado por aplicación que realiza la conexión | select program Aplicacion, count(program) Numero\_Sesiones  from v$session  group by program  order by Numero\_Sesiones desc |  |  |
| Vista que muestra los usuarios conectados y el número de sesiones por usuario | select username Usuario\_Oracle, count(username) Numero\_Sesiones  from v$session  group by username  order by Numero\_Sesiones desc |  |  |
| Propietarios de objetos y número de objetos por propietario | select owner, count(owner) Numero  from dba\_objects  group by owner  order by Numero desc |  |  |
| Diccionario de datos (incluye todas las vistas y tablas de la Base de Datos) | select \* from dictionary  select table\_name from dictionary |  |  |
| Muestra los datos de una tabla especificada (en este caso todas las tablas que lleven la cadena "EMPLO" | select \* from ALL\_ALL\_TABLES where upper(table\_name) like '%EMPLO%' |  |  |
| Tablas propiedad del usuario actual | select \* from user\_tables |  |  |
| Todos los objetos propiedad del usuario conectado | select \* from user\_catalog |  |  |
| Consulta SQL que muestra los tablespaces, el espacio utilizado, el espacio libre y los ficheros de datos de los mismos | Select t.tablespace\_name "Tablespace", t.status "Estado",  ROUND(MAX(d.bytes)/1024/1024,2) "MB Tamaño",  ROUND((MAX(d.bytes)/1024/1024) -  (SUM(decode(f.bytes, NULL,0, f.bytes))/1024/1024),2) "MB Usados",  ROUND(SUM(decode(f.bytes, NULL,0, f.bytes))/1024/1024,2) "MB Libres",  t.pct\_increase "% incremento",  SUBSTR(d.file\_name,1,80) "Fichero de datos"  FROM DBA\_FREE\_SPACE f, DBA\_DATA\_FILES d, DBA\_TABLESPACES t  WHERE t.tablespace\_name = d.tablespace\_name AND  f.tablespace\_name(+) = d.tablespace\_name  AND f.file\_id(+) = d.file\_id GROUP BY t.tablespace\_name,  d.file\_name, t.pct\_increase, t.status ORDER BY 1,3 DESC |  |  |
| Productos instalados y la versión | select \* from product\_component\_version |  |  |
| Roles y privilegios por roles | select \* from role\_sys\_privs |  |  |
| Reglas de integridad y columna a la que afectan | select constraint\_name, column\_name from sys.all\_cons\_columns |  |  |
| Tablas de las que es propietario un usuario, en este caso "HR" | SELECT table\_owner, table\_name from sys.all\_synonyms where table\_owner like 'HR' |  |  |
| Otra forma más efectiva (tablas de las que es propietario un usuario) | SELECT DISTINCT TABLE\_NAME  FROM ALL\_ALL\_TABLES  WHERE OWNER LIKE 'HR' |  |  |
| Parámetros de Oracle, valor actual y su descripción | SELECT v.name, v.value value, decode(ISSYS\_MODIFIABLE, 'DEFERRED',  'TRUE', 'FALSE') ISSYS\_MODIFIABLE, decode(v.isDefault, 'TRUE', 'YES',  'FALSE', 'NO') "DEFAULT", DECODE(ISSES\_MODIFIABLE, 'IMMEDIATE',  'YES','FALSE', 'NO', 'DEFERRED', 'NO', 'YES') SES\_MODIFIABLE,  DECODE(ISSYS\_MODIFIABLE, 'IMMEDIATE', 'YES', 'FALSE', 'NO',  'DEFERRED', 'YES','YES') SYS\_MODIFIABLE , v.description  FROM V$PARAMETER v  WHERE name not like 'nls%' ORDER BY 1 |  |  |
| Usuarios y todos sus datos (fecha de creación, estado, id, nombre, tablespace temporal,...) | Select \* FROM dba\_users |  |  |
| Tablespaces y propietarios de los mismos | select owner, decode(partition\_name, null, segment\_name,  segment\_name || ':' || partition\_name) name,  segment\_type, tablespace\_name,bytes,initial\_extent,  next\_extent, PCT\_INCREASE, extents, max\_extents  from dba\_segments  Where 1=1 And extents > 1 order by 9 desc, 3 |  |  |
| Últimas consultas SQL ejecutadas en Oracle y usuario que las ejecutó | select distinct vs.sql\_text, vs.sharable\_mem,  vs.persistent\_mem, vs.runtime\_mem, vs.sorts,  vs.executions, vs.parse\_calls, vs.module,  vs.buffer\_gets, vs.disk\_reads, vs.version\_count,  vs.users\_opening, vs.loads,  to\_char(to\_date(vs.first\_load\_time,  'YYYY-MM-DD/HH24:MI:SS'),'MM/DD HH24:MI:SS') first\_load\_time,  rawtohex(vs.address) address, vs.hash\_value hash\_value ,  rows\_processed , vs.command\_type, vs.parsing\_user\_id ,  OPTIMIZER\_MODE , au.USERNAME parseuser  from v$sqlarea vs , all\_users au  where (parsing\_user\_id != 0) AND  (au.user\_id(+)=vs.parsing\_user\_id)  and (executions >= 1) order by buffer\_gets/executions desc |  |  |
| Todos los ficheros de datos y su ubicación | select \* from V$DATAFILE  Ficheros temporales:  select \* from V$TEMPFILE  Tablespaces:  select \* from V$TABLESPACE  Otras vistas muy interesantes:  select \* from V$BACKUP  select \* from V$ARCHIVE  select \* from V$LOG  select \* from V$LOGFILE  select \* from V$LOGHIST  select \* from V$ARCHIVED\_LOG  select \* from V$DATABASE Memoria Share\_Pool libre y usada  select name,to\_number(value) bytes  from v$parameter where name ='shared\_pool\_size'  union all  select name,bytes  from v$sgastat where pool = 'shared pool' and name = 'free memory' |  |  |
| Cursores abiertos por usuario | select b.sid, a.username, b.value Cursores\_Abiertos  from v$session a,  v$sesstat b,  v$statname c  where c.name in ('opened cursors current')  and b.statistic# = c.statistic#  and a.sid = b.sid  and a.username is not null  and b.value >0  order by 3 |  |  |
| Sentencias SQL completas ejecutadas con un texto determinado en el SQL | SELECT c.sid, d.piece, c.serial#, c.username, d.sql\_text  FROM v$session c, v$sqltext d  WHERE c.sql\_hash\_value = d.hash\_value  and upper(d.sql\_text) like '%WHERE CAMPO LIKE%'  ORDER BY c.sid, d.piece |  |  |
| Una sentencia SQL concreta (filtrado por sid) | SELECT c.sid, d.piece, c.serial#, c.username, d.sql\_text  FROM v$session c, v$sqltext d  WHERE c.sql\_hash\_value = d.hash\_value  and sid = 105  ORDER BY c.sid, d.piece |  |  |
| Tamaño ocupado por la base de datos | select sum(BYTES)/1024/1024 MB from DBA\_EXTENTS |  |  |
| Tamaño de los ficheros de datos de la base de datos | select sum(bytes)/1024/1024 MB from dba\_data\_files |  |  |
| Tamaño ocupado por una tabla concreta sin incluir los índices de la misma | select sum(bytes)/1024/1024 MB from user\_segments  where segment\_type='TABLE' and segment\_name='NOMBRETABLA' |  |  |
| Tamaño ocupado por una tabla concreta incluyendo los índices de la misma | select sum(bytes)/1024/1024 Table\_Allocation\_MB from user\_segments  where segment\_type in ('TABLE','INDEX') and  (segment\_name='NOMBRETABLA' or segment\_name in  (select index\_name from user\_indexes where table\_name='NOMBRETABLA')) |  |  |
| Tamaño ocupado por una columna de una tabla | select sum(vsize('NOMBRECOLUMNA'))/1024/1024 MB from NOMBRETABLA |  |  |
| Espacio ocupado por usuario | SELECT owner, SUM(BYTES)/1024/1024 FROM DBA\_EXTENTS MB  group by owner |  |  |
| Espacio ocupado por los diferentes segmentos (tablas, índices, undo, rollback, cluster, ...) | SELECT SEGMENT\_TYPE, SUM(BYTES)/1024/1024 FROM DBA\_EXTENTS MB  group by SEGMENT\_TYPE |  |  |
| Espacio ocupado por todos los objetos de la base de datos, muestra los objetos que más ocupan primero | SELECT SEGMENT\_NAME, SUM(BYTES)/1024/1024 FROM DBA\_EXTENTS MB  group by SEGMENT\_NAME  order by 2 desc |  |  |
| Obtener todas las funciones de Oracle: NVL, ABS, LTRIM, ... | SELECT distinct object\_name  FROM all\_arguments  WHERE package\_name = 'STANDARD'  order by object\_name |  |  |
| Obtener los roles existentes en Database | select \* from DBA\_ROLES |  |  |
| Obtener los privilegios otorgados a un rol | select privilege  from dba\_sys\_privs  where grantee = 'NOMBRE\_ROL' |  |  |
| nombre de las tablas | SELECT table\_name  FROM user\_tables |  |  |
| numero de tablas | SELECT count(\*)  FROM user\_tables  / |  |  |
| informacion de las columnas de una tabla | select \*  from USER\_TAB\_COLUMNS  WHERE TABLE\_NAME='TFT'  / |  |  |
| nombre de las columnas de una tabla | select column\_name  from all\_tab\_columns  where table\_name = 'TFT'  / |  |  |
| constraints de una tabla | select \*  from user\_constraints  where table\_name='JUGADOR'  / |  |  |
| todos los triggers | select \* from user\_objects  where object\_type='TRIGGER' |  |  |