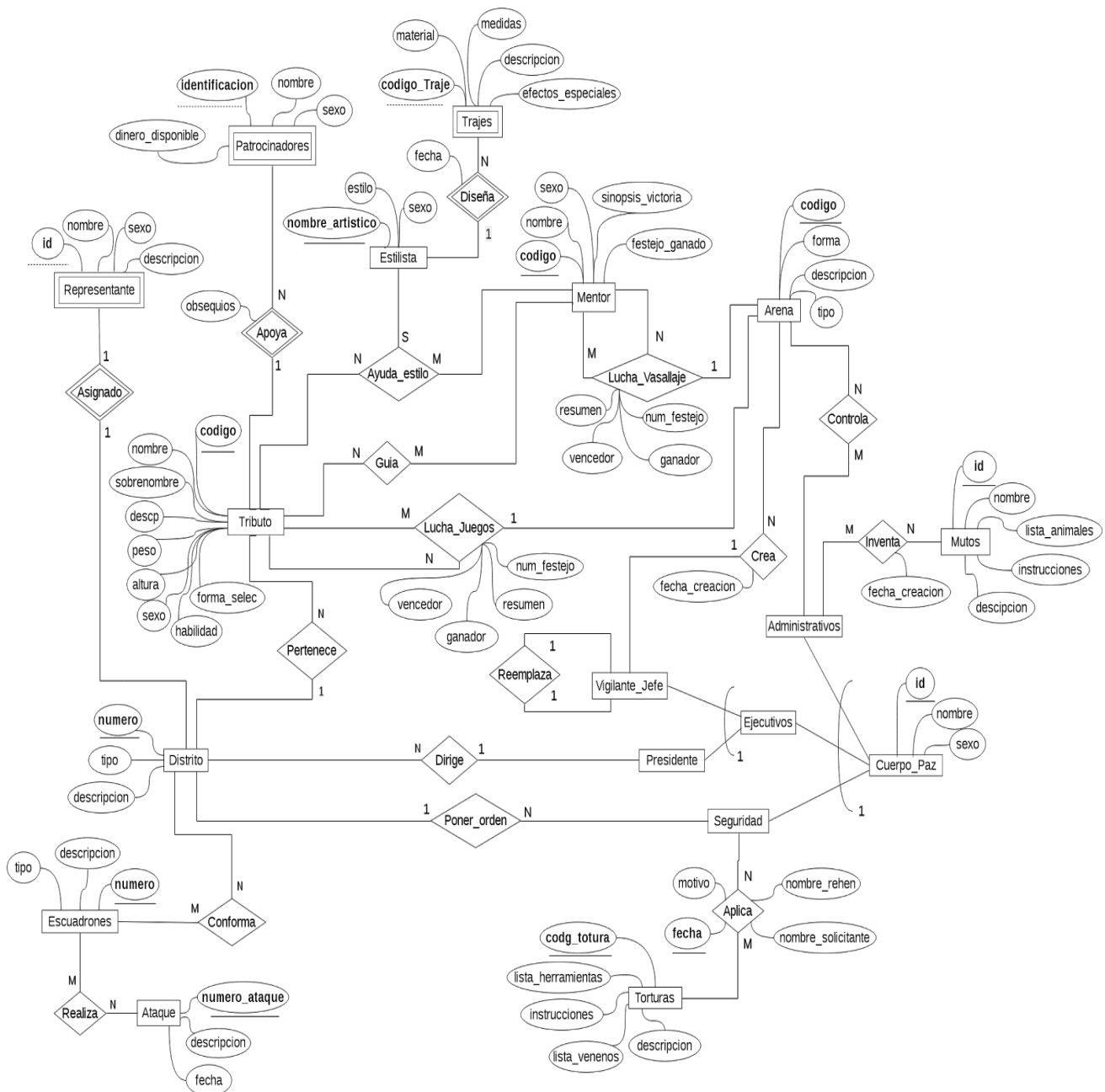




Proyecto Fase 2



NOTA: Considere en las relaciones de lucha que el atributo vencedor almacena el nombre del tributo que mató al otro tributo en su enfrentamiento y que el atributo ganador almacena el nombre del tributo vencedor (último tributo vivo) del festejo de esos juegos del hambre.

1. Realizar la creación de las tablas asociadas a la transformación a modelo relacional del modelo entidad/relación-extendido anterior.
2. Realizar inserciones para cada una de las tablas.
3. Crear las siguientes restricciones:
 - 3.1. Los atributos de tipo identificador, código o número deben ser mayor 0.
 - 3.2. El número de distritos es entre 1 y 13.
 - 3.3. Los atributos que representan el sexo sólo pueden ser 'F' o 'M'.
 - 3.4. Los atributos que representan el nombre de un objeto no pueden ser nulos.
4. Realizar las siguientes consultas sobre la base de datos:
 - 4.1. Tributos cuya habilidad sea "ARco Y fleCHA" y pertenecen a distritos donde al menos 3 cuerpos de paz establezcan orden, y dichos tributos no fueron voluntarios.
 - 4.2. Listar el vigilante en jefe que ha construido la mayor cantidad de arenas holográficas y que haya reemplazado a otro vigilante, imprima ese vigilante y el vigilante al que reemplazó.
 - 4.3. Imprima los primero 4 distritos con más ganadores ganadores, se desea el código y tipo de distrito, seguido de la cantidad de ganadores ordenado descendientemente.
 - 4.4. ¿Cuál es el tributo más alto por distrito? Liste el número y descripción del distrito, seguido del nombre y sobrenombre del tributo en una sola columna separados por una coma, la columna se debe llamar "Tributo".
 - 4.5. ¿Cuál fue el número de festejo en que se presentó la mayor cantidad de capital por parte de los patrocinadores? Muestre el número de festejo y la cantidad total de dinero disponible en ese festejo. No considere el Vasallaje de los Veinticinco.
5. Realizar el siguiente trigger:
 - 5.1. Cuando un tributo se convierte en el ganador de un festejo de los juegos del hambre debe ser registrado automáticamente en el sistema como un mentor.

RESTRICCIONES:

- El proyecto debe constar de los siguientes archivos:
 - Un script para la creación de las tablas.
 - Un script para las inserciones, se permite utilizar la página Generate Data (<http://www.generatedata.com/>) para la generación de datos aleatorios para las inserciones.
 - **BONUS:** Se considera un bonus sobre la nota de dicha fase, la creación de procedimientos de inserción.
 - Un script para las consultas.
 - Un script para el trigger.
 - Identificar cada uno de los scripts con los nombres de los integrantes y la cédula de identidad.
- El proyecto debe ser entregado a través del portal, el **domingo, 27/03/2016**.
- El proyecto debe entregarse únicamente en parejas (2 personas de la misma sección de teoría, condición necesaria para su corrección).
- Cualquier copia realizada será calificada con la nota mínima.
- Cualquier duda será contestada por cualquiera de los preparadores Oriel Hernández (oriel.vera@gmail.com) y Reynaldo Trujillo (reynaldo.trujillov@gmail.com)