

Hito 2

Para la consecución del hito 2 de la práctica será fundamental completar las siguientes tareas:

1. Realiza el paso a tablas del Modelo Entidad-Relación generado durante el Hito 1.
2. Define las instrucciones SQL para crear todas las tablas necesarias. Presta especial atención a las configuraciones de integridad referencial para garantizar que se cumplen todas las restricciones planteadas en el enunciado de la práctica. Es posible que se deban hacer modificaciones en el modelado conceptual para resolver alguna de las cuestiones de este hito. En ese caso, los cambios deberán validarse por el profesor de prácticas.
3. Resuelve las siguientes consultas SQL:
 - a) Obtener los dragones que tengan nombre “*Griffin*” u “*Ocho Cabezas*”.
 - b) Obtener los guerreros que haya comprado dagas en la “*Tienda de Rolla*” y forjado espadas en la “*Forja del enano risueño*”.
 - c) Obtener el oro total ganado por los personajes ordenado de mayor a menor.
 - d) Obtener el número total de dragones que ha matado cada jugador con cualquier personaje.
 - e) Obtener el nombre de los jugadores cuyos personajes no hayan comprado en tiendas de ciudades con más de dos forjas.
 - f) Obtener los tanques que únicamente portan hachas de doble punta.
 - g) Obtener nombres, vida y fuerza de guerreros que hayan recibido una poción de todos los druidas existentes.
 - h) Obtener el nivel de los magos que han derrotado a todos los espectros y han comprado todas las dagas disponibles.
 - i) Obtener el tanque que ha participado en el máximo número de escuadrones.
 - j) Obtener el hacha con menor peso y el dueño de la forja donde se hizo.
4. Implementa los siguientes procedimientos:
 - a) Define un procedimiento con un cursor para sumar 10 a la vida de cada guerrero que haya derrotado al menos 50 goblins.
 - b) Añade un atributo ‘*última conexión*’ a la tabla de personajes. Luego, crea un procedimiento que elimine los jugadores que no se hayan conectado en los últimos 60 días. Puedes usar la función `DATEDIFF`¹ para este fin.
5. Implementa los siguientes *triggers*:
 - a) Define un *trigger* para que cuando un jugador haya matado al menos 3 dragones, su vida aumente en 5.
 - b) Define un *trigger* para impedir que un escuadrón mate un dragón que no haya sido desbloqueado por alguno de sus integrantes.

Para comprobar el correcto funcionamiento de las soluciones planteadas a las cuestiones anteriores, se deberán añadir tantas filas a las tablas de la base de datos como se consideren necesarias. Para facilitar esta tarea, a continuación se especifican algunos datos de ejemplo que deberán añadirse.

¹https://dev.mysql.com/doc/refman/8.0/en/date-and-time-functions.html#function_datediff

- Nombres de dragones:
 - Dehiss
 - Rannyexbea
 - Pastan
 - Griffin
 - Kystorm
 - Ocho Cabezas
- Nombres de magos:
 - Raendan
 - Manddin
 - Xadel
 - Enso
- Nombres de guerreros:
 - Stanto
 - Makwi
 - Carorhall
 - Dryto
- Nombres de tanques:
 - Ahkarg
 - Bucksel
 - Mashgor
 - Gim
- Nombres de ciudades:
 - Glider
 - Forgesand
 - Hiltore
 - Gazegreenelven
 - Greenbat
 - Hunt dwarf
- Nombres de forjas:
 - Forja de Harmek
 - Forja del enano risueño
 - Forja de Tébez
- Nombres de tiendas:
 - Tienda de Rolla
 - Tienda de Swithron
 - Tienda de Aldlas
- Nombres de jugadores:

- Breakfury
- Hammerpowerthunder
- Battlerboar
- Cloakbane
- Greyblade
- Nombres de dagas:
 - Daga de madera
 - Daga de bronce
 - Daga de marfil
 - Daga de diamante
- Nombres de hachas:
 - Hacha de mano
 - Hacha arrojadiza
 - Hacha de doble punta
- Nombres de báculos:
 - Báculo de Madera
 - Mensajero de Maná
 - Raiz de Oscuridad
- Nombres de espadas:
 - Alfanje
 - Espada flamígera
 - Bracamarte
- Nombres de espectros:
 - Ligos
 - Bachpai
 - Lira
 - Hana
- Nombres de goblins:
 - Kruulha
 - Rargbal
 - Aalor
 - Goleth
- Nombres de trolls:
 - Ibe
 - Ry
 - Ulné
 - Fargan

- Nombres de druidas:
 - Zucsur
 - Losla
 - Tar
 - Pikduk
- Nombres de habilidades de magos:
 - Intelecto Arcano
 - Traslación
 - Nova de Escarcha
- Nombres de habilidades de guerreros:
 - Tajo de mandoble
 - Impacto abrumador
 - Ataque en torbellino
- Nombres de habilidades de tanques:
 - Impacto feroz
 - Rompespaldas
 - Seísmo

El resto de atributos de las tablas citadas anteriormente, así como los datos adicionales que sean necesarios, se dejarán a consideración de los alumnos.

Todos los entregables generados para este hito deberán desarrollarse en formato electrónico y ser presentados de forma clara y legible.

La evaluación del hito está planificada para la semana del **lunes 22 de noviembre de 2021**.

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
“Reconocimiento-NoCommercial-CompartirIgual 3.0 España”.

