

ENTREGA 2 BASES DE DATOS

SATOQUI

5 Noviembre, 2025

INTRODUCCIÓN

Para esta entrega, empezamos a crear el Data Definition Language (DDL) para nuestra base de datos, a la cual decidimos llamar “CHOCOLATE”. Esto se hizo para que después se pudiera ingresar la información necesaria para cada entidad y así en la próxima entrega poder realizar las consultas necesarias para realizar un digno análisis de estudio.

Sin embargo, hay unos supuestos que ocurrieron mientras llenábamos la muestra de las tablas. Por el momento, la tabla Sector no se encuentra con información ya que dependemos del asesor para que entregue el material necesario de las grillas y así poder llenarlo. Por otro lado, generamos 6 jugadores, donde cada uno hace una partida y así se generan los eventos de telemetría. A continuación, mostraremos los códigos de SQL para la implementación y población de las tablas.

DESARROLLO

A continuación mostraremos unos de los códigos que usamos para llenar nuestra base de datos, los códigos completos están en el archivo adjunto proyecto.sql

```
CREATE TABLE UserC ( User_id SERIAL PRIMARY KEY, Age integer, Gender VARCHAR(10), Experience  
BOOLEAN, Semester integer);
```

```
CREATE TABLE Ux_item (Item_id SERIAL PRIMARY KEY, Instrument_id integer REFERENCES  
Ux_instrument(Instrument_id), Question TEXT, ScaleType VARCHAR(10));
```

```
CREATE TABLE TelemetryEvent (Game_id INTEGER REFERENCES Game (Game_id), Player_id INTEGER  
REFERENCES Player(Player_id), TimeS TIMESTAMP, tic integer, Posx integer, Posy integer, Posz integer,  
Angle float, MomX integer, MomY integer) ;
```

```
INSERT INTO UserC (User_id, Age, Gender, Experience, Semester )VALUES  
(1,18,'FEMALE',FALSE,3),(2,19,'FEMALE',FALSE,3), (3,23,'FEMALE',TRUE,3);
```

```
INSERT INTO  
UserC(User_id, Age, Gender, Experience, Semester)VALUES(4,20,'MALE',TRUE,5),(5,21,'MALE',FALSE,6);
```

```
INSERT INTO UserC(User_id, Age, Gender, Experience, Semester)VALUES(6,19,'MALE',FALSE,3);
```

```
INSERT INTO Ux_instrument(Instrument_id, Name) VALUES (1,'PENS'),(2,'GUESS'),(3,'BANGS');
```

```
INSERT INTO Ux_item(Item_id, Instrument_id, Question, ScaleType)
```

```
VALUES (1, 2, 'I FIND THE CONTROLS OF THE GAME TO BE STRAIGHT FORWARD', 'LIKERT'), (2, 2, 'I FIND THE GAME ´S INTERFACE TO BE EASY TO NAVIGATE', 'LIKERT'), (3, 2, 'I AM CAPTIVATED BY THE GAME ´S STORY FROM THE BEGINNING', 'LIKERT'), (4, 2, 'I ENJOY THE FANTASY OR THE STORY PROVIDED BY THE GAME', 'LIKERT'), (5, 2, 'I FEEL DETACHED FROM THE OUTSIDE WORLD WHILE PLAYING THE GAME', 'LIKERT'), (6, 2, 'I DO NOT CARE TO CHECK EVENTS THAT ARE HAPPENING IN THE REAL WORLD DURING THE GAME', 'LIKERT'), (7, 2, 'I THINK THE GAME IS FUN', 'LIKERT'), (8, 2, 'I FEEL BORED WHILE PLAYING THE GAME', 'LIKERT'), (9, 2, 'I FEEL THE GAME ALLOWS ME TO BE IMAGINATIVE', 'LIKERT'), (10, 2, 'I FEEL CREATIVE WHILE PLAYING THE GAME', 'LIKERT'), (11, 2, 'I ENJOY THE SOUND EFFECTS IN THE GAME', 'LIKERT'), (12, 2, 'I FEEL THE GAME ´S AUDIO ENHANCES MY GAMING EXPERIENCE', 'LIKERT'), (13, 2, 'I AM VERY FOCUSED ON MY OWN PERFORMANCE WHILE PLAYING THE GAME', 'LIKERT'), (14, 2, 'I WANT TO DO AS WELL AS POSSIBLE DURING THE GAME', 'LIKERT'), (15, 2, 'I ´VE FOUND THE GAME SUPPORTS SOCIAL INTERACTION BETWEEN PLAYERS', 'LIKERT'), (16, 2, 'I LIKE TO PLAY THIS GAME WITH OTHER PLAYERS', 'LIKERT'), (17, 2, 'I ENJOY THE GAME"S GRAPHICS', 'LIKERT'), (18, 2, 'I THINK THE GAME IS VISUALLY APPEALING', 'LIKERT');
```

```
INSERT INTO Episode (episode_id,name) VALUES (1,'Knee-Deep In The Dead'), (2,'The Shores Of Hell'), (3,'Inferno'), (4,'Thy Flesh Consumed');
```

```
UPDATE Game SET map_code = 'EPISODE:1 MAP:5' WHERE game_id = 2;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/juan.csv' WITH CSV HEADER;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/sofia.csv' WITH CSV HEADER;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/juliana.csv' WITH CSV HEADER;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/estefa.csv' WITH CSV HEADER;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/simon.csv' WITH CSV HEADER;
```

```
\copy TelemetryEvent FROM '/vagrant/jeronimo.csv' WITH CSV HEADER;
```

CONCLUSIÓN

La segunda entrega del proyecto nos permitió reforzar conceptos importantes como las consultas de SQL donde se creaban tablas, se eliminaban tablas y la modificación de información dentro de las mismas, etc.

Es pertinente mencionar que, gracias a los conceptos aprendidos a lo largo del semestre, se pueden poner en práctica los conocimientos teóricos en situaciones de la vida real.