

EVALUACIÓN	Obligatorio 2	GRUPO	Todos	FECHA	13/05/2024
MATERIA	BD1				
CARRERA	Analista en Tecnologías de Información / Analista Programador				
CONDICIONES	<p>- Puntos: 25 - Fecha de entrega: 10/06/2024 hasta las 21:00 horas en gestion.ort.edu.uy.</p> <p>Uso de material de apoyo y/o consulta <u>Inteligencia Artificial Generativa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Para el desarrollo del obligatorio es posible utilizar Inteligencia Artificial Generativa (IAG) siguiendo las pautas indicadas por el docente de la materia. De ser utilizada esta herramienta es obligatorio describir los “prompts” más relevantes que han sido utilizados. - En caso de existir dudas sobre la autoría, plagio o uso no atribuido de IAG el docente tendrá la opción de convocar al equipo de obligatorio a una defensa específica e individual sobre el tema <p><u>Cualquier otro material</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Deberá ser documentado de acuerdo a las pautas definidas en el documento 302 <p>Entrega: La entrega se realizará en forma Online en archivo NO MAYOR a 40Mb en formato zip, rar o pdf-</p> <p>IMPORTANTE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inscribirse - Formar grupos de hasta 2 personas del mismo dictado - Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse con el Coordinador o Coordinación adjunta antes de las 20:00hs. del día de la entrega, a través de los mails alamon@ort.edu.uy y fernandez_ma@ort.edu.uy, o telefónicamente al 29021505 - int 1156 u 1138 - Subir el trabajo a Gestión antes de la hora indicada, ver hoja al final del documento: “RECORDATORIO” 				

Obligatorio 2 – Revista A Pié

De la realidad del obligatorio 1 se propone el siguiente modelo relacional reducido para estainstancia.

Equipo(codEquipo, nomEquipo, presEquipo, fundacionEquipo, regionEquipo, colorEquipo)

PK: codEquipo

AK: presEquipo

RNE: Equipo(fundacionEquipo) < fecha del día

RNE: Equipo(codEquipo) = 3 letras

Jugador(carnJug, ciJug, nomJug, apeJug, nacJug, telJug, tipoJug, carnetNro, carnetVto, codEquipo)

PK: carnJug

FK: codEquipo => Equipo(codEquipo)

AK: ciJug

AK: telJug

RNE: Jugador(nomJug, apeJug) <> null

RNE: Jugador(tipoJug) IN ('Profesional', 'Amateur')

Cancha(nomCancha, capCancha, codEquipo)

PK: nomCancha

FK: codEquipo => Equipo(codEquipo)

RNE: Cancha(capCancha) >= 1000

Arbitro(ciArbitro, nomArbitro, apelArbitro, celularArbitro, dirArbitro, mailArbitro)

PK: ciArbitro

AK: mailArbitro

RNE: Arbitro(nomArbitro, apelArbitro) <> null

Formulario(numForm, fchForm, ciArbitro)

PK: numForm

FK: ciArbitro => Arbitro(ciArbitro)

Detalle(numForm, linDet, cntRojas, cntAmarillas, cntGoles, carnJug)

PK: numForm, linDet

FK: numForm => Formulario(numForm)

FK: carnJug => Jugador(carnJug)

Partido(codEquipo_local, codEquipo_visita, fecha. GL, GV, ciArbitro, nomCancha)

PK: codEquipo_local, codEquipo_visita, fecha)

FK: codEquipo_local y codEquipo_visita => Equipo(codEquipo)

FK: ciArbitro => Arbitro(ciArbitro)

FK: nomCancha => Cancha(nomCancha)

Parte 1

Generar un script con el DDL de la creación de la base de datos (colocarle el nombre Revista) y las tablas que se le proporcionó anteriormente en el Modelo Relacional. Deberá ser entregado en un archivo con el nombre "ddl.sql" ó "ddl.txt".

Nota: Se deben definir TODAS las restricciones, las relacionales y las de negocio.

Parte 2

Realizar las sentencias de lenguaje SQL que permitan resolver lo pedido a continuación:

- Para todos los partidos del año corriente hacer una consulta que retorne código y nombre del equipo local, sus goles, código y nombre del equipo visitante, sus goles y la fecha del partido, debe utilizar alias para los campos para respetar el siguiente resultado:

CodEquipoLocal	NomEquipoLocal	GolesLocal	CodEquipoVisita	NomEquipoVisita	GolesVisita	fecha
----------------	----------------	------------	-----------------	-----------------	-------------	-------

- Para cada equipo en cuyo nombre aparece la palabra “FC”, mostrar su código, nombre, cantidad de partidos jugados de local, cantidad de goles marcados en dichos partidos y la fecha del último partido de local, ordene los resultados por goles de mayor a menor, debe respetar el siguiente resultado:

codEquipo	nomEquipo	CantPartidosLocal	GolesLocal	FechaUltimoPartido
-----------	-----------	-------------------	------------	--------------------

- Mostrar la tabla de goleadores ordenada de mayor a menor, solo incluir aquellos jugadores que marcaron al menos un gol, debe respetar el siguiente formato:

carnJug	nomJug	Goles
---------	--------	-------

- Para cada árbitro que arbitró partidos, mostrar su cédula, nombre, apellido, cantidad de tarjetas amarillas y cantidad de tarjetas rojas sacadas, solo incluir los árbitros que sacaron por lo menos una tarjeta roja, debe respetar el siguiente formato:

ciArbitro	nomArbitro	apelArbitro	CantidadAmarillas	CantidadRojas
-----------	------------	-------------	-------------------	---------------

- Mostrar cedula, nombre y apellido de los jugadores amateur que juegan en equipos de camiseta que tienen color verde, jugaron partidos los primeros 10 días de enero de 2023 en canchas de mas de 1500 localidades, filtrar resultados repetidos y ordenar por apellido del jugador, la salida debe respetar el siguiente formato:

ciJug	nomJug	apeJug
-------	--------	--------

6. Para las canchas donde se jugaron entre 9 y 15 partidos, mostrar su nombre, la capacidad y la cantidad de partidos jugados, la consulta debe respetar el siguiente formato:

nomCancha	capCancha	CantPartidos
-----------	-----------	--------------

7. Mostrar los nombres de los equipos de región sur o de región norte que jugaron mas de 2 partidos en canchas de más de 2000 espectadores (tener en cuenta cuando fue local y cuando fue visitante).
8. Mostrar todos los datos del árbitro que sacó mas tarjetas rojas, la consulta debe respetar el siguiente formato:

ciArbitro	nomArbitro	apelArbitro	celularArbitro	dirArbitro	mailArbitro	CantRojas
-----------	------------	-------------	----------------	------------	-------------	-----------

9. Agregar un campo “*FundaLiga*” de largo 1 carácter en la tabla Equipo, ponerle el valor “S” a todos los equipos que tienen mas de 50 años de fundados.
10. Borrar todos los jugadores profesionales que no tienen fecha de vencimiento en su carnet de salud.

Parte 3

Generar datos de prueba completos para validar las consultas realizadas en la Parte 2.
Entregar este archivo con el nombre “dml.sql” ó “dml.txt”.

Parte 4

Se debe entregar evidencia/resultado de la ejecución (captura de pantalla) de las consultas de la parte 2 sobre la base de datos generada en la Parte 1, con los datos generados en la Parte 3.


NOTA: Las consultas deben ser compatibles

RECORDATORIO: IMPORTANTE PARA LA ENTREGA

- **Obligatorios**

La entrega de los obligatorios será en formato digital online, a excepción de algunas materias que se entregarán en Bedelía y en ese caso recibirá información específica en el dictado de la misma.

Los principales aspectos a destacar sobre la **entrega online de obligatorios** son:

1. Ingresá al sistema de Gestión.
2. En el menú, seleccioná el ítem "Evaluaciones" y la instancia de evaluación correspondiente, que figura bajo el título "Inscripto".
3. Para iniciar la entrega hacé clic en el ícono: 
4. Ingresá el número de estudiante de cada uno de los integrantes y hacé clic en "Agregar". El sistema confirmará que los integrantes estén inscriptos al obligatorio y, de ser así, mostrará el nombre y la fotografía de cada uno de ellos. Una vez agregados todos los integrantes, hacé clic en "Crear equipo".

Cualquier integrante podrá:

- **Modificar la integración del equipo.**
- **Subir el archivo de la entrega.**

5. Seleccioná el archivo que deseás entregar. Verificá el nombre del archivo que aparecerá en la pantalla y hacé clic en "Subir" para iniciar la entrega. Cada equipo (hasta 2 estudiantes) debe entregar **un único archivo en formato zip o rar** (los documentos de texto deben ser pdf, y deben ir dentro del zip o rar). El archivo a subir debe tener **un tamaño máximo de 40mb**

Quando el archivo quede subido, se mostrará el nombre generado por el sistema (1), el tamaño y la fecha en que fue subido.

6. El sistema enviará un e-mail a todos los integrantes del equipo informando los detalles del archivo entregado y confirmando que la entrega fue realizada correctamente.
7. Podés cerrar la pestaña de entrega y continuar utilizando Gestión o salir del sistema.
8. La **hora tope para subir el archivo será las 21:00** del día fijado para la entrega.
9. La entrega se podrá realizar desde cualquier lugar (ej. hogar del estudiante, laboratorios de la Universidad, etc).
10. Aquellos de ustedes que presenten alguna dificultad con su inscripción o tengan inconvenientes técnicos, por favor contactarse con el Coordinador o Coordinación adjunta **antes de las 20:00hs.** del día de la entrega, a través de los mails alamon@ort.edu.uy y fernandez_ma@ort.edu.uy, o telefónicamente al 29021505 - int 1156 u 1138.

Si tuvieras una situación particular de fuerza mayor, debes contactarte con suficiente antelación al plazo de entrega, al Coordinador de Cursos (alamon@ort.edu.uy) o Secretario Docente Adj. (gervaz@ort.edu.uy).