

Modelo Entidad Relación

TABLA JUGADOR

TR_NUM_JUGADORES_MAYOR6

NUM JUGADORES > 6

TABLA JUGADOR

TR_MAX_SAL

SALARIO TOTAL < 200.000

TABLA EQUIPO

BLOQUEO_EQUIPO_CERRADA

IF COMPETICIÓN CERRADA

NO SE PUEDEN AÑADIR
NI MODIFICAR EQUIPOS

TABLA JUGADOR

BLOQUEO_JUGADOR_CERRADA

IF COMPETICIÓN CERRADA

NO SE PUEDEN AÑADIR
NI MODIFICAR JUGADOR

JORNADAS XML

ID_JORNADAS

*Resultado

ÚLTIMA JOR. XML

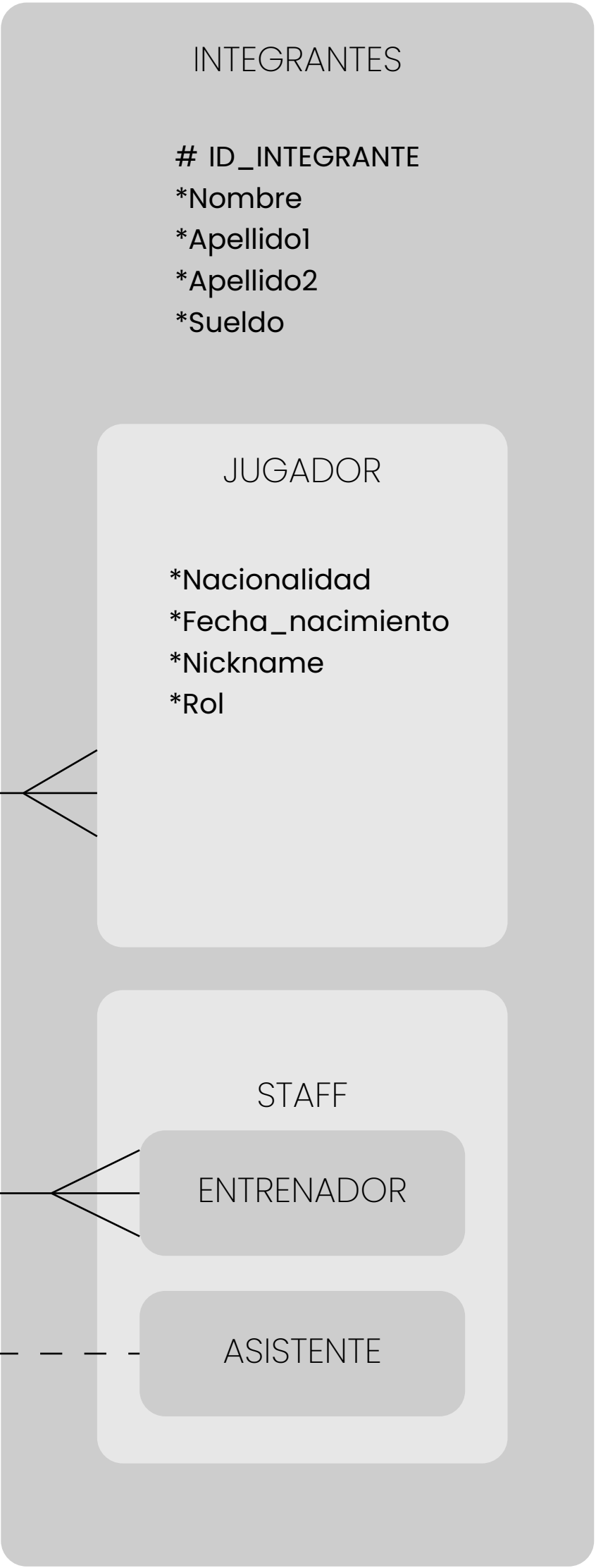
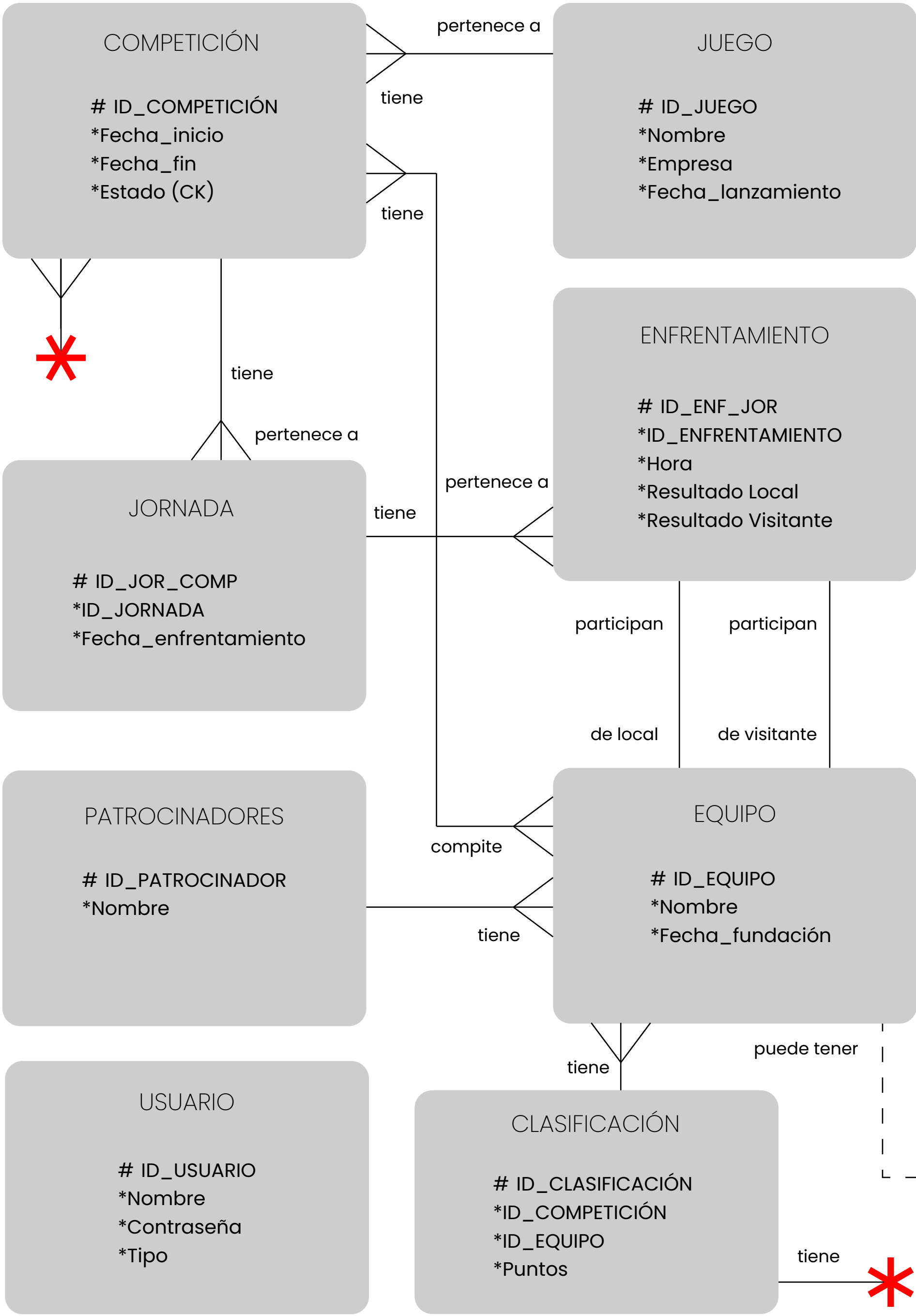
ID_ULT_JORNADA

*Resultado

CLASIFICACIÓN XML

ID_CLASI

*Resultado



RESTRICCIONES NO REPRESENTADAS

- JUGADORES: Mínimo de jugadores en un equipo: 2. Máximo: 6.
- SALARIO JUGADORES: Mínimo de salario: SalMin Interprofesional.
- SALARIO EQUIPO: Máximo del salario total de los jugadores de un equipo: 200.000€.
- COMPETICIÓN: La competición no se podrá generar, si en ella hay equipos con menos de dos jugadores o más de seis.
- COMPETICIÓN: La competición no se podrá generar, si el número de equipos es impar.

Modelo Relacional

Juegos (#ID_JUEGO, nombre, empresa, fecha_lanzamiento)

Competiciones (#ID_COMPETICIÓN, nombre, fecha_inicio, fecha_fin, ID_JUEGO, estado(ck -> ‘abierto’ o ‘cerrado’))

FK de Juego

Jornadas (#ID_JOR_COMP, ID_JORNADA, ID_COMPETICIÓN, fecha_enfrentamiento)

FK de Competición

Enfrentamientos (#ID_ENF_JOR, ID_JOR_COMP, ID_ENFRENTAMIENTO, hora, ID_EQUIPO1, ID_EQUIPO2, resultado_local, resultado_visitante)

FK de Jornada

FK de Equipo

FK de Equipo

Equipos (#ID_EQUIPO, Nombre, fecha_fundación, ID_PATROCINADOR)

FK de Patrocinador

BLOQUEO_EQUIPO_CERRADA -> IF COMPETICION CERRADA ---> NO SE PUEDEN AÑADIR NI MODIFICAR EQUIPOS

TRIGGERS

Patrocinadores (#ID_PATROCINADOR, Nombre)

Jugadores (#ID_JUGADOR, Nombre, apellido1, apellido2, sueldo, Nacionalidad, fecha_nacimiento, nickname, rol, ID_EQUIPO)

FK de Equipo

TR_NUM_JUGADORES_MAYOR6 -> NUM JUGADORES > 6

TR_MAX_SAL -> SALARIO TOTAL < 200.000

BLOQUEO_JUGADOR-CERRADA -> IF COMPETICION CERRADA ---> NO SE PUEDEN AÑADIR NI MODIFICAR JUGADORESS

TRIGGERS

Entrenadores (#ID_ENTRENADOR, Nombre, apellido1, apellido2, sueldo, ID_EQUIPO)

FK de Equipo

Asistentes (#ID_ASISTENTE, Nombre, apellido1, apellido2, sueldo, ID_EQUIPO)

FK de Equipo

Usuarios (#ID_USUARIO, Nombre, Contraseña, Tipo(ck -> ‘administrador’ o ‘usuario’))

Clasificacion (#ID_CLASIFICACION, ID_COMPETICION, ID_EQUIPO, puntos)

FK de Competición

FK de Equipo

Clasificacion_XML (#ID_CLASIFICACIÓN, Resultado)

Jornadas_XML (#ID_JORNADAS, Resultado)

Ultima_Jor_XML (#ID_ULT_JORNADA, Resultado)

Documentación de cambios del Modelo Relacional

- Cambiar las entidades a nombres plurales JUEGO -> JUEGOS.
- Añadir el tipo de dato CK al atributo estado de la entidad Competiciones.
- En la entidad Enfrentamientos, cambiar los atributos de puntos_local y puntos visitante -> resultado_local, resultado_visitante.
- Añadir el atributo ID_PATROCINADOR en equipos, y eliminar el ID_EQUIPO de patrocinadores, para así tener una relación donde un equipo solo pueda tener un patrocinador, pero un patrocinador pueda pertenecer a varios equipos.
- Eliminar la entidad Staff y crear dos entidades: Entrenadores y Asistentes.
- Añadir el tipo de dato CK al atributo tipo de la entidad Usuarios.
- Añadir una nueva entidad llamada Clasificación, donde se almacenarán todas las competiciones, y los equipos de estas, junto a sus respectivos puntos.
- Añadir las 3 entidades que hacen referencia a los 3 ficheros XML.
- Añadir los triggers los cuales están relacionados a sus respectivas tablas.

Cambios Sugeridos por Eider y su justificación



EIDER ARBAIZA BEITIA

para mí ▼

Kaixo,

Ya he corregido el diagrama y esto es lo que tenéis que revisar:

- Cambio realizado. ID_PATROCINADOR dentro de la entidad Equipos.
 - En la entidad Enfrentamientos, hemos mantenido los atributos de equipo1 y equipo2 para poder identificar los equipos los cuáles se van a enfrentar.
 - En la entidad Jornadas, no hemos colocado en ningun momento el atributo enfrentamiento, ya que una jornada tiene muchos enfrentamientos.
 - En el relacional, hemos eliminado la entidad Staff y creado las entidades Entrenador y Asistente.
- Errores graves:
 - En la clase Equipo atributo patrocinador
 - En la clase Enfrentamiento atributos equipo1, equipo2.
 - En la clase Jornada atributo enfrentamiento.
 - Repensar la necesidad de la clase Staff con sus clases hijas.