

USUARIO

- * Administrador
- * Usuario

JUGADOR

- # Cod_jugador
- * Nombre
- * Apellido
- * Nacionalidad
- * FechaNacimiento
- * Nickname
- * Rol (CK)
- * Sueldo

EQUIPO

- # Cod_equipo
- * nombre
- * FechaFund

Gana

Enfrenta
Equipo1

Enfrenta
Equipo2

ENFRENTAMIENTO

- # Cod_equipo
- * nombre
- * FechaFund

Disputan

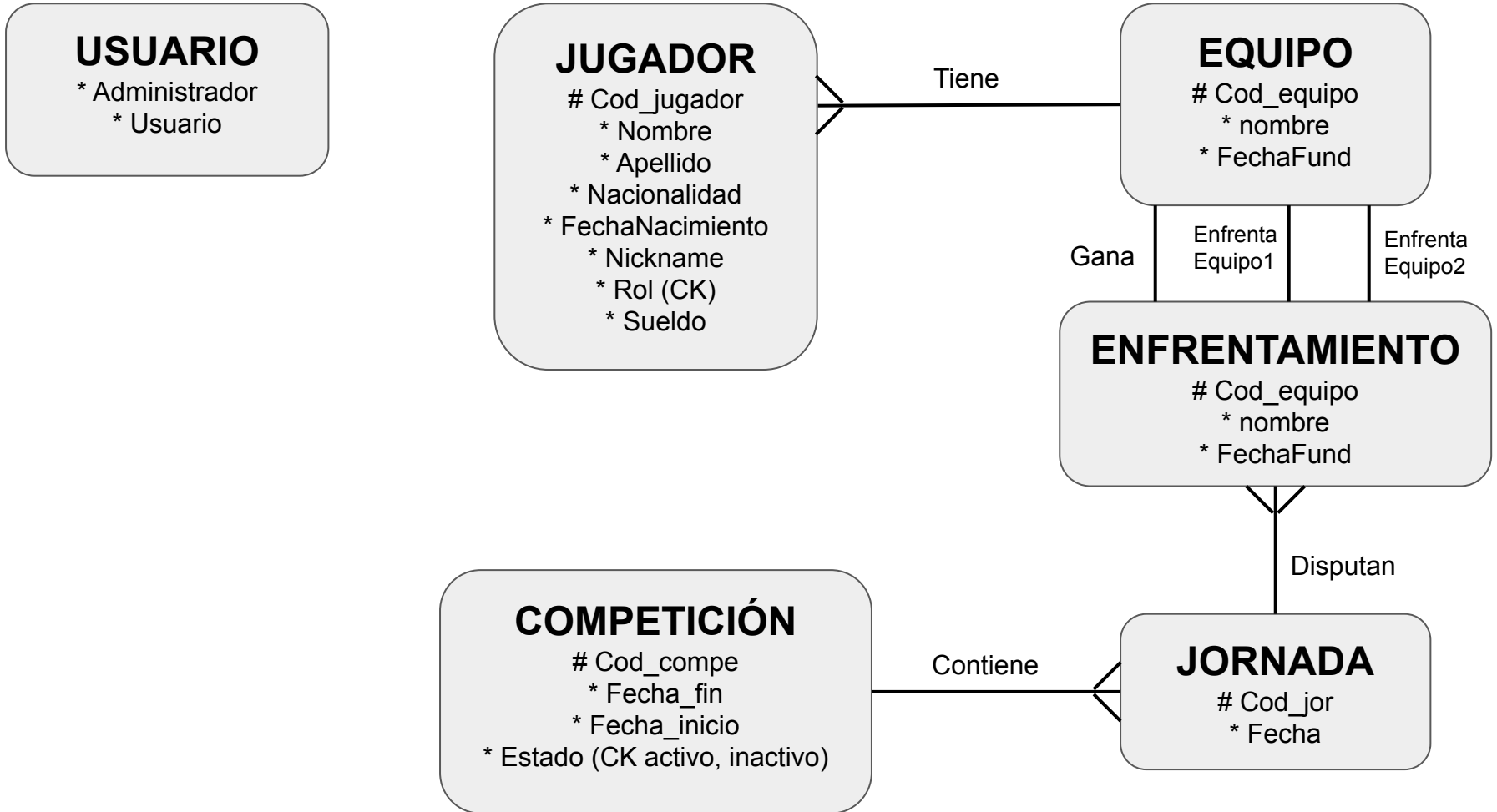
COMPETICIÓN

- # Cod_compe
- * Fecha_fin
- * Fecha_inicio
- * Estado (CK activo, inactivo)

Contiene

JORNADA

- # Cod_jor
- * Fecha



RESTRICCIONES

- El número de equipos que participan en la competición deber ser par.
- En un enfrentamiento solo deben participar dos equipos como máximo.
- Los equipos solo pueden tener 6 jugadores como máximo.
- Salario mínimo: Mayor que el salario mínimo interprofesional
- Se jugará una jornada por semana.
- Todos los enfrentamientos de una jornada se juegan el mismo día.
- Las jornadas de la competición sólo pueden generarse si todos los equipos tienen al menos 2 jugadores.
- Cierre de inscripciones: Al generar el calendario, no se pueden modificar equipos ni jugadores.

MODELO RELACIONAL

JUGADORES

(Cod_jugador, cod_equipo, nombre, apellido, nacionalidad, fechaNacimiento, nickname, rol, sueldo)

PK

FK ->

N.N

N.N

N.N


N.N

UNIQUE

N.N

Equipo

Trigger → El sueldo tiene que ser mayor al salario mínimo interprofesional.

 **CK** (DUELISTA,
INICIADOR,
CENTINELA,
CONTROLADOR)

EQUIPOS

(Cod_equipo, nombre, fechaFund)

PK

N.N

N.N

Trigger → El numero total de equipos tiene que ser par.

→ Maximo 6 jugadores por equipo.

ENFRENTAMIENTOS

(Cod_enfre, cod_jornada, cod_equipo, fecha, hora)

PK

N.N

N.N

N.N

Trigger → Máximo 2 equipos por enfrentamientos.

→ Todos los enfrentamientos de una misma jornada se juegan el mismo dia.

* N.N = Not Null

JORNADAS

(Cod_jornada, cod_competicion, fecha)

PK

FK ->

N.N

Competición

Trigger → Solo se puede generar una jornada si todos los equipos tienen al menos 2 jugadores.

COMPETICIONES

(Cod_competicion, fecha_inicio, fecha_fin, estado)

PK

N.N

N.N

CK (ACTIVO,
INACTIVO)