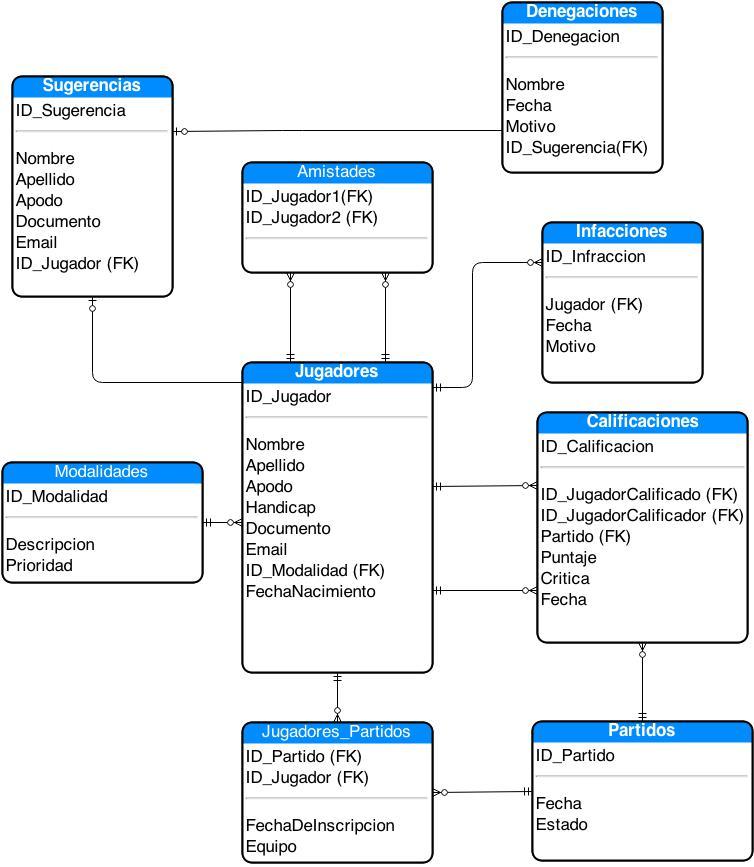
**Documentación DER**

Sólo se guardan aquellos datos correspondientes a los objetos de nuestra aplicación que se necesiten guardar su estado, para que al reiniciar la aplicación, los últimos cambios se vean reflejados.

Consideraciones importantes a tener en cuenta para entender el DER.

1. Sugerencias: cada sugerencia realizada se guarda en esta tabla. Luego, pueden ocurrir dos caminos posibles. El primero, se acepta esta sugerencia, por lo que se crea un nuevo registro en la tabla de Jugadores guardando su ID en la tabla. El otro, se deniega la misma, por lo que se crea un registro en la tabla Denegaciones, guardando el ID de la sugerencia denegada.

**DER**



**Diccionario de Datos**

**Jugadores**

* ID\_Jugador: int
* Nombre: varchar(50)
* Apellido: varchar(50)
* Apodo: varchar(50)
* Documento: varchar(8)
* Email: varchar(50)
* FechaNacimiento: DateTime
* Handicap: tinyint
* ID\_Modalidad: int

**Partido**

* ID\_Partido: int
* Fecha: DateTime
* Estado: CHAR(1).

**Jugadores\_Partidos**

* ID\_Partido: int
* ID\_Jugador: int
* FechaDeInscripcion: DateTime
* Equipo: tinyint (1-2)

**Modalidades**

* ID\_Modalidad: int
* Descripcion: varchar(20)
* Prioridad: tinyint (1-3) Cambia según la cantidad de Modalidades

**Calificaciones**

* ID\_Calificacion: int
* ID\_JugadorCalificado: int
* ID\_JugadorCalificador: int
* ID\_Partido: int
* Puntaje: tinyint (1-10)
* Critica: varchar(255)
* Fecha: DateTime

**Infracciones**

* ID\_Infraccion: int
* ID\_Jugador: int
* Fecha: DateTime
* Motivo: varchar(255)

**Amistades**

* ID\_Jugador1: int
* ID\_Jugador2: int

**Sugerencias**

* ID\_Sugerencia: int
* Nombre: varchar(50)
* Apellido: varchar(50)
* Apodo: varchar(50)
* FechaNacimiento: DateTime
* Documento: varchar(8)
* Email: varchar(50)
* ID\_Jugador: int

**Denegaciones**

* ID\_Denegacion: int
* Fecha: DateTime
* Motivo: varchar(255)
* ID\_Sugerencia: int