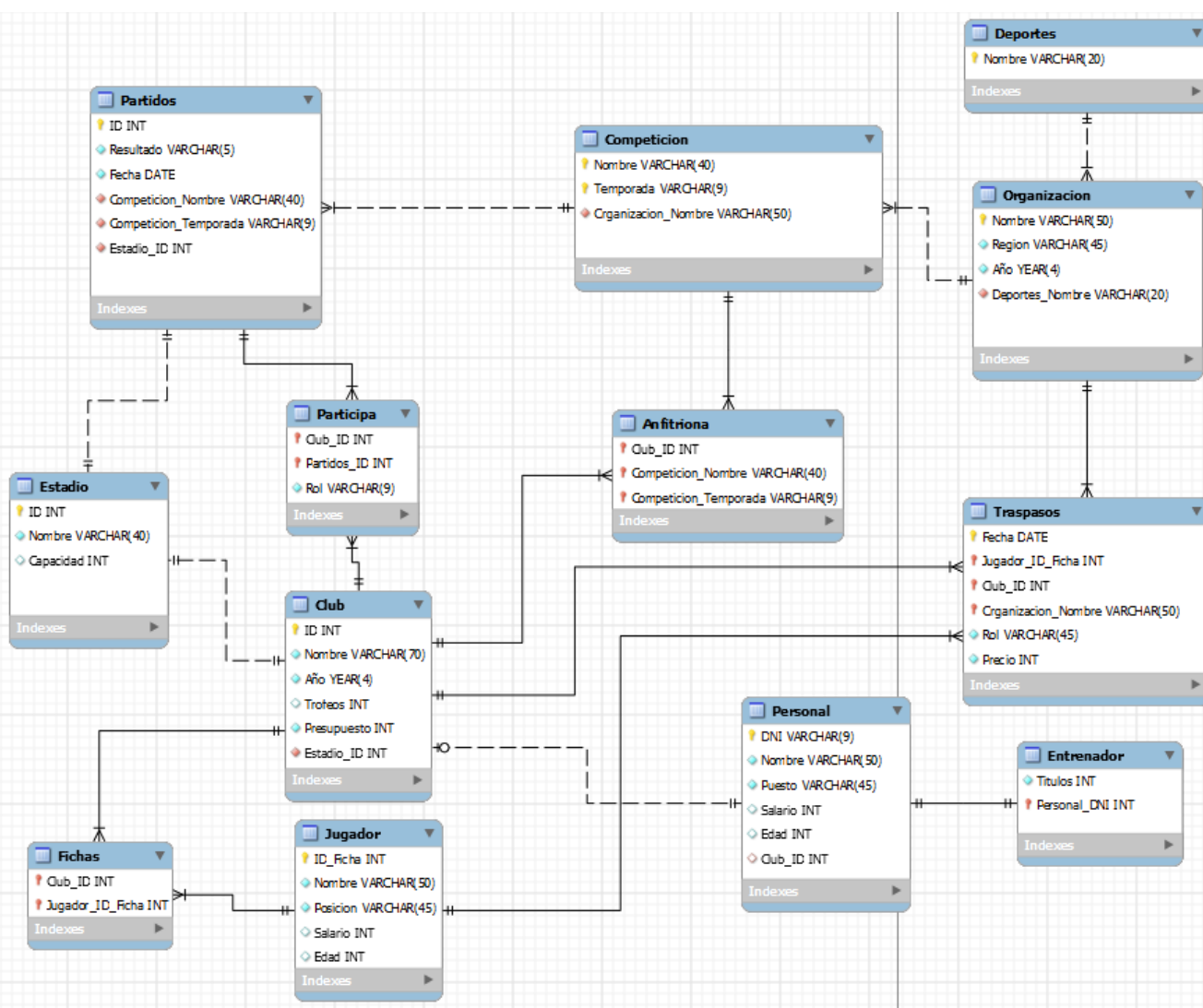

 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)		BASES DE DATOS
	PROYECTO: FICO		Elaboración del ML
	Autor: Noah Sanchez Geurts		ALU0101134956
	Adrian Hernandez Suarez		ALU0101235516
	ALBERTO RAVELO CORDOBÉS		ALU0101136042
Versión: 1.0	Ref:	Tiempo invertido: 3h	Fecha : 2/2/22

ELABORACIÓN DEL MODELO LÓGICO DE DATOS

MODELO RELACIONAL



[Enlace a la imagen](#)

	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: FICO	Elaboración del ML
	Autor: Noah Sanchez Geurts Adrian Hernandez Suarez ALBERTO RAVELO CORDOBÉS	ALU0101134956 ALU0101235516 ALU0101136042
Versión: 1.0	Ref:	Tiempo invertido: 3h
		Fecha : 2/2/22

RELACIONES

Organización

- Contiene el atributo *Deportes_Nombre* como clave ajena de Deportes
- Clave primaria: *Nombre*

Competición

- Contiene el atributo *Organizacion_Nombre* como clave ajena de Organización
- Clave primaria: *Nombre*
- Clave primaria: *Temporada*

Partidos

- Contiene los atributos *Competicion_Nombre* y *Competicion_Temporada* como claves ajenas de Competición.
- Contiene el atributo *Estadio_ID* como clave ajena de Estadio. (Estadio en el que se juega el partido)
- Clave primaria: *ID*

Club

- Contiene el atributo *Estadio_ID* como clave ajena de Estadio. (Estadio del club)
- Clave primaria: *ID*

Participa


- Contiene el atributo *Club_ID* como clave ajena de Club.
- Contiene el atributo *Partidos_ID* como clave ajena de Partido.
- Ambas son claves primarias.

Se crea esta tabla para designar que clubes jugaron que partidos.

Anfitriona

- Contiene los atributos *Competicion_Nombre* y *Competicion_Temporada* como claves ajenas de Competición.
- Contiene el atributo *Club_ID* como clave ajena de Club
- Todas las anteriores son claves primarias

Se crea esta tabla para designar que clubes anfitrionan una competición en alguna temporada

	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: FICO	Elaboración del ML
	Autor: Noah Sanchez Geurts Adrian Hernandez Suarez ALBERTO RAVELO CORDOBÉS	ALU0101134956 ALU0101235516 ALU0101136042
Versión: 1.0	Ref:	Tiempo invertido: 3h
		Fecha : 2/2/22

Fichas

- Contiene los atributos *Club_ID* y *Jugador_ID_Ficha* como claves ajenas de Club y Jugador respectivamente. Relaciona jugadores con sus clubes.
- Ambas son claves primarias

Personal

- Contiene el atributo *Club_ID* como clave ajena de Club. Puede ser atributo nulo, ya que no tiene porqué pertenecer a ningún club.
- Clave primaria: DNI

Entrenador

- Contiene el atributo *Personal_DNI* como clave ajena de Personal. Actúa como clave primaria.

Traspasos

- Contiene el atributo *Jugador_ID_Ficha* como clave ajena de Jugador.
- Contiene el atributo *Club_ID* como clave ajena de Club.
- Contiene el atributo *Organizacion_Nombre* como clave ajena de Organización.
- Las anteriores actúan como clave primera más el atributo *Fecha*


RESTRICCIONES SEMÁNTICAS ADICIONALES

Anfitriona:

- Al insertar, comprobar que el equipo haya participado en al menos tres competiciones diferentes. (A través de la tabla *Participa*, *Partido* y *Organización*)

Fichas:

- Comprobar que un jugador no tenga ficha de más de tres equipos. (Esto se debe a que un jugador podría pertenecer a tres equipos al mismo tiempo, por ejemplo, en el caso de que sea 1, su club, en el caso de que sea 2, club + selección nacional, o club perteneciente + club en el que está cedido, luego, caso de que sean 3, club perteneciente + club en el que está cedido + selección nacional)
- Si un jugador cambia de equipo por un traspaso (en la tabla *Traspasos*), cambiar ese club en la tabla *Fichas*.
- Al borrar, contar que cada equipo del deporte que sea cumpla con el mínimo número de jugadores. (P.E Futbol, mínimo 16 jugadores) Podemos establecer

	DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: FICO	Elaboración del ML
	Autor: Noah Sanchez Geurts Adrian Hernandez Suarez ALBERTO RAVELO CORDOBÉS	ALU0101134956 ALU0101235516 ALU0101136042
Versión: 1.0	Ref:	Tiempo invertido: 3h
		Fecha : 2/2/22

un trigger para cada deporte concreto.

Traspasos:

- Si se efectúa un traspaso, como mencionamos antes, se cambia el club en la tabla *Fichas*
- Se actualiza el presupuesto de los clubes (en la tabla *Club*), aumentando este si actúan con *Rol* vendedor, o disminuyendo si actúan con *Rol* comprador (en *Traspasos*).