
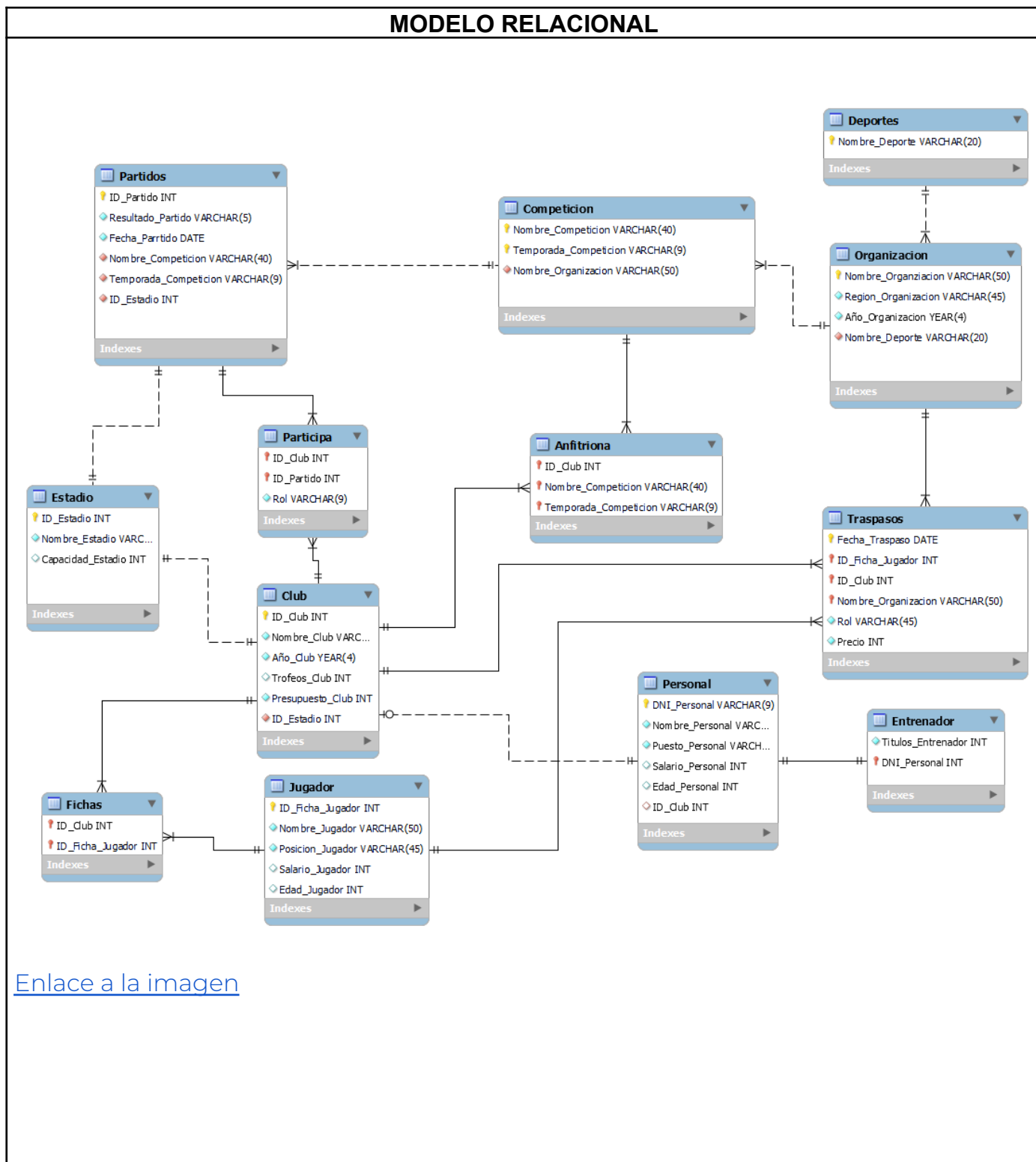



	<b>DISEÑO DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (DSI)</b>	<b>BASES DE DATOS</b>
 <b>Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología</b> Universidad de La Laguna	<b>PROYECTO: FICO</b>	Elaboración del ML
	<b>Autor: Noah Sanchez Geurts</b> <b>Adrian Hernandez Suarez</b> <b>ALBERTO RAVELO CORDOBÉS</b>	<b>ALU0101134956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


## ELABORACIÓN DEL MODELO LÓGICO DE DATOS



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

--

RELACIONES
<p><b>Organización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene el atributo <i>Nombre_Deporte</i> como clave ajena de <u>Deportes</u></li> <li>→ Clave primaria: <i>Nombre_Organizacion</i></li> </ul> <p><b>Competición</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene el atributo <i>Nombre_Organizacion</i> como clave ajena de <u>Organización</u></li> <li>→ Clave primaria: <i>Nombre_Competicion</i></li> <li>→ Clave primaria: <i>Temporada_Competicion</i></li> </ul> <p><b>Partidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene los atributos <i>Nombre_Competicion</i> y <i>Temporada_Competicion</i> como claves ajenas de <u>Competición</u>.</li> <li>→ Contiene el atributo <i>ID_Estadio</i> como clave ajena de <u>Estadio</u>. (Estadio en el que se juega el partido)</li> <li>→ Clave primaria: <i>ID_Partido</i></li> </ul> <p><b>Club</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene el atributo <i>ID_Estadio</i> como clave ajena de <u>Estadio</u>. (Estadio del club)</li> <li>→ Clave primaria: <i>ID_Club</i></li> </ul> <p><b>Participa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene el atributo <i>ID_Club</i> como clave ajena de <u>Club</u>.</li> <li>→ Contiene el atributo <i>ID_Partido</i> como clave ajena de <u>Partido</u>.</li> <li>→ Ambas son claves primarias.</li> </ul> <p>Se crea esta tabla para designar que clubes jugaron que partidos.</p> <p><b>Anfitriona</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Contiene los atributos <i>Nombre_Competicion</i> y <i>Temporada_Competicion</i> como claves ajenas de <u>Competición</u>.</li> <li>→ Contiene el atributo <i>ID_Club</i> como clave ajena de <u>Club</u></li> <li>→ Todas las anteriores son claves primarias</li> </ul> <p>Se crea esta tabla para designar que clubes anfitrionan una competición en alguna temporada</p>

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

### Fichas

- Contiene los atributos *ID\_Club* y *ID\_Ficha\_Jugador* como claves ajenas de Club y Jugador respectivamente. Relaciona jugadores con sus clubes.
- Ambas son claves primarias

### Personal

- Contiene el atributo *ID\_Club* 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 *DNI\_Personal* como clave ajena de Personal. Actúa como clave primaria.

### Traspasos

- Contiene el atributo *ID\_Ficha\_Jugador* como clave ajena de Jugador.
- Contiene el atributo *ID\_Club* como clave ajena de Club.
- Contiene el atributo *Nombre\_Organizacion* 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

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

número de jugadores. (P.E Futbol, mínimo 16 jugadores) Podemos establecer 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*).