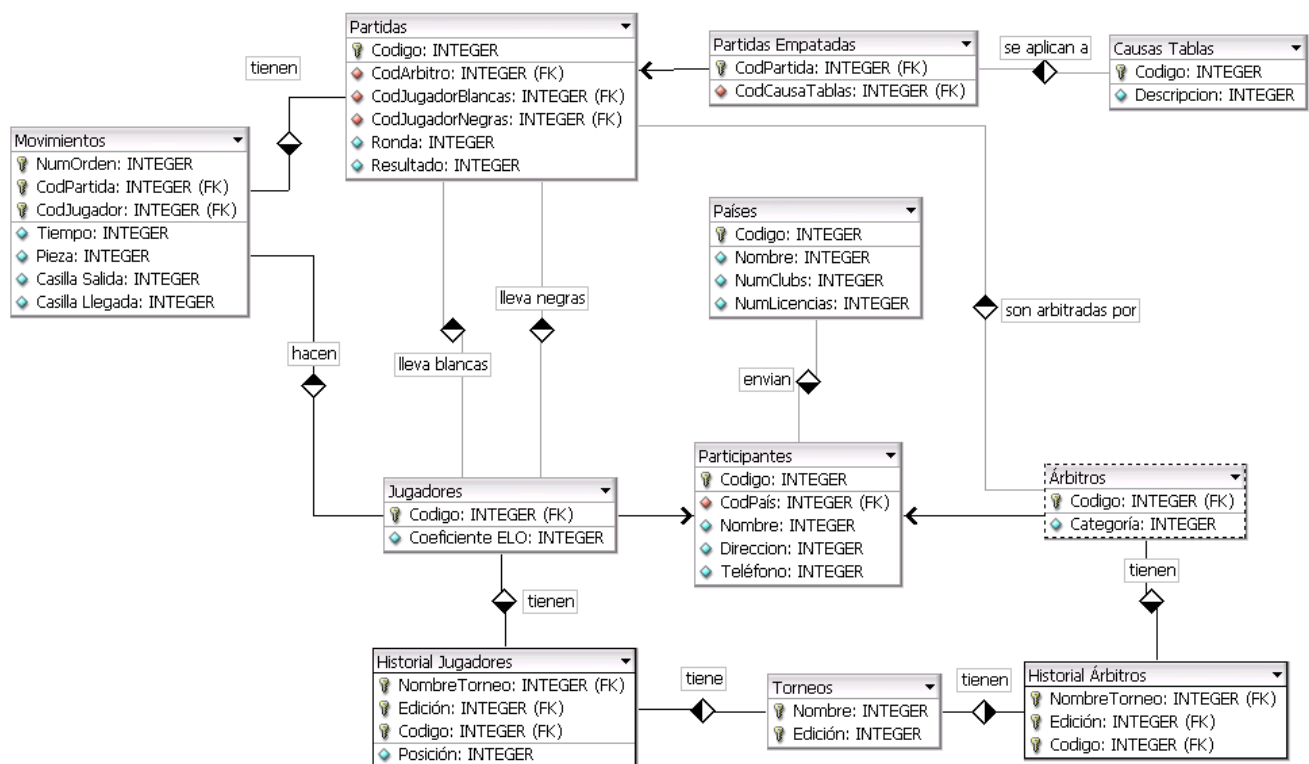


GESTIÓN DE BASES DE DATOS

PROYECTO Campeonato de Ajedrez

Fase 2: Creación de la Base de Datos. Carga de datos.

Tablas a Generar:



Los tipos de datos y el tamaño de las columnas deben ser asignados correctamente por el alumno.

Restricciones a incluir:

1. Todas las claves primarias, ajenas y candidatas de todas las tablas.
2. Las causas de las tablas pueden ser Acuerdo, Ahogamiento, Jaque Perpetuo o Material Insuficiente.
3. La edición de un torneo siempre es un número ordinal, siendo el último carácter siempre una a (Ejs.: 1a, 4a, 16a, etc...)
4. El código de un árbitro comienza con una letra de la A a la D, posteriormente tres números y termina con dos letras mayúsculas.
5. El coeficiente ELO puede llegar a 10000 y se expresa con hasta tres decimales.
6. Un jugador no puede invertir mas de 1 hora y cuarto en un movimiento concreto.
7. Las casillas se nombran con una letra de la A a la H y un número del 1 al 8.
8. El nombre de un participante se guardará con los dos apellidos, comenzando cada palabra por letra mayúscula.
9. Las posiciones guardadas en el historial de un jugador serán exclusivamente Campeón, Finalista, Semifinalista o Cuartofinalista.
10. Todos los campos que sean necesarios para que un registro tenga sentido tendrán restricción de obligatoriedad.

Carga de Datos:

La carga de datos debe realizarse con datos realistas y consistentes y cumpliendo todas las restricciones. La cantidad mínima de datos en cada una de las tablas viene detallada a continuación:

Nombre Tabla	Nº Mínimo Registros
Participantes	8
Jugadores	6
Árbitros	2
Países	5
Torneos	10
HistorialArbitros	14
HistorialJugadores	18
Partidas	5
Movimientos	50
PartidasEmpatadas	2
CausasTablas	4