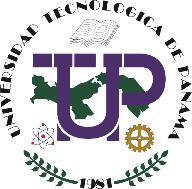
**Universidad Tecnológica De Panamá**

**Facultad De Ingeniería De Sistemas Computacionales**

**Licenciatura en Ingeniería de Sistemas y Computación**

**Memoria de Trabajo para la Asignatura:**

Implementación a Base de Datos II

**Proyecto Final:**

Página de estadística de futbol

**Integrantes:**

Aparicio, Joel 8-977-47

Cerrud, Michael 8-981-1834

Recuero, Airlenys 8-973-789

Vásquez, Gabriela 8-987-1128

**Grupo:**

1SF-131

**Profesor:**

Carmen Ortega

**Fecha:**

Domingo 03 de Julio del 2022

**II Semestre,**

**2022**

# Resumen

# Índice del trabajo

# Introducción

# Marco Práctico

## DISEÑO DE LA BASE DE DATOS

Creación de una base de datos de un programa de comparación de estadísticas dedicada al futbol

## Nombre del proyecto

## Misión de la Base de Datos

Una base de datos que registre los resultados de los partidos de fútbol actualizados al momento, además de registrar datos importantes de cada equipos y sus jugadores.

## Objetivo de la misión de la Base de Datos

Almacenar datos de los partidos, equipos y jugadores para realizar estadísticas que nos ayuden a predecir y comparar los próximos resultados de un partido.

## Definición del Proyecto o Ámbito o Alcance o limites

Sabra Diós a que se refiere

## Análisis de requerimientos

Sabra Diós a que se refie

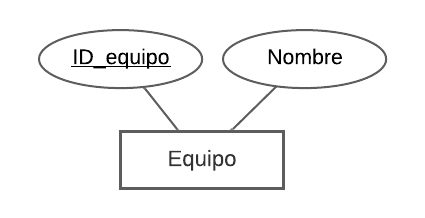
## Modelado de la Base de Datos o Modelo Conceptual E/R

En esta sección identificaremos y detallaremos cada Entidad y atributos necesarios para la implementación más delante de la base de datos.

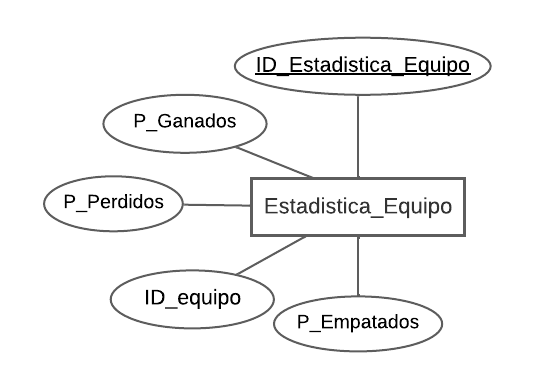
Cada elemento identificado por:

* Entidades por el siguiente formato: “**Entidad”**
* Llaves Primarias por el siguiente formato: “**Llave\_Primaria”**
* Llaves Foráneas por el siguiente formato: “Llave\_Forranea**”**
* Llaves atributos por el siguiente formato: “Atributo**”**

*“Es obligatorio en todo momento que un jugador pertenezca a un equipo determinado”*

 **Equipo**

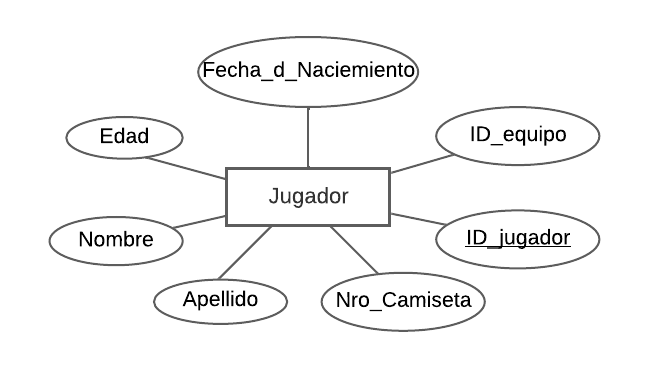
* **ID\_equipo:** Cada equipo contiene su código identificativo. Este atributo regula la identidad de los equipos por lo tanto lo identificamos como llave primaria.
* Nombre: incluimos el nombre del equipo al cual se identificar.



**Estadistica\_Equipo**

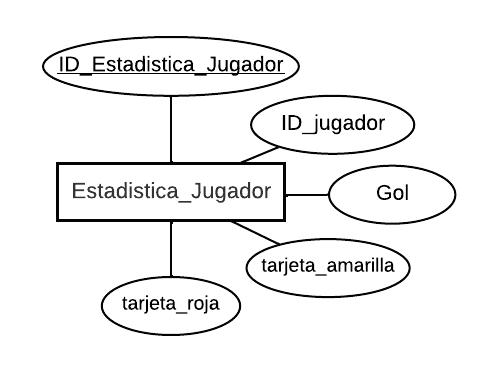
* **ID\_Estadistica\_equipo:** Cada estadística de un equipo contiene su código identificativo. Este atributo regula la identidad de los equipos por lo tanto lo identificamos como llave primaria.
* ID\_equipo:Cada equipo contiene su código identificativo.
* P\_Ganados: Con este atributo se mantienen un conteo preciso de la cantidad de partidos ganados. Esto mismo lo podremos por ver P\_Perdidos y P\_Empatados para los partidos perdidos y empatados correspondientemente.

*“Un jugador pertenece a un único equipo y no hay dos jugadores con el mismo identificador”*



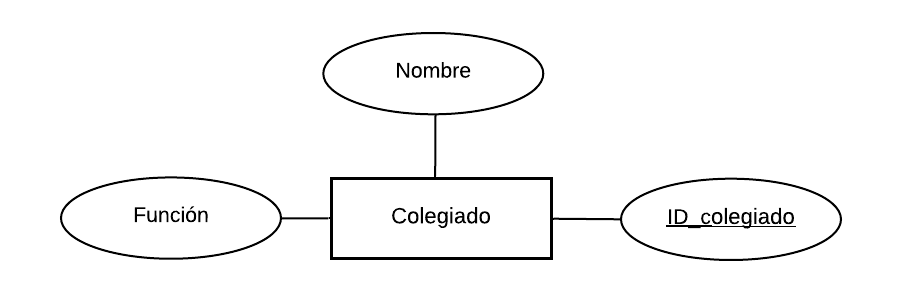
**Jugador**

* **ID\_jugador:** Cada jugador tiene su código de identidad que lo identifica entre otros jugadores. Este atributo tiene la finalidad de controlar que no exista dos jugadores con el mismo nombre por tal razón es una llave primaria.
  + ID\_equipo: Cada jugador pertenece a un equipo y dentro de la entidad “Jugador” especificamos el código de identidad del equipo al que pertenece. Este atributo es una llave primaria en la entidad “Equipo” por lo tanto al nombrarla en esta entidad es una llave foránea.
  + Nombre: Con este atributo autentificamos la identidad del jugador al introducir su nombre.
  + Apellido: Con este atributo autentificamos la identidad del jugador al introducir su apellido.
  + Nro\_camiseta: Como cada jugador además de portar su nombre también posee su propio número de camiseta, al ser algo muy característico del fútbol lo incluimos como atributo.

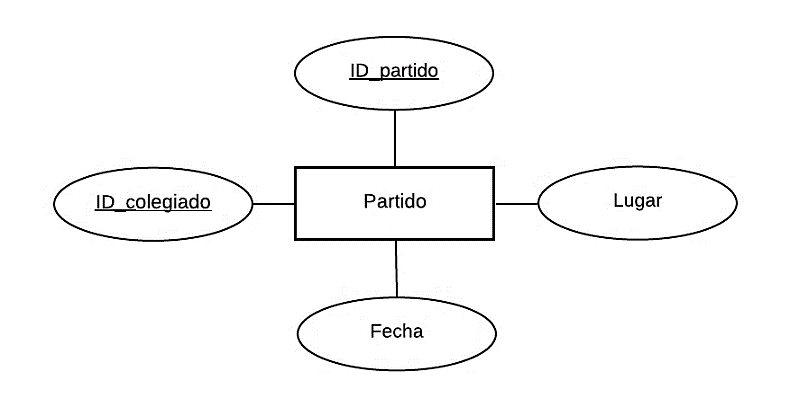
**Estadistica\_Jugador**

* **ID\_Estadistica\_Jugador:** Cada estadística de un equipo contiene su código identificativo. Este atributo regula la identidad de los equipos por lo tanto lo identificamos como llave primaria.
* ID\_jugador:Cada equipo contiene su código identificativo.
* Gol: Con este atributo se mantienen un conteo preciso de la cantidad de partidos ganados. Esto mismo lo podremos por ver P\_Perdidos y P\_Empatados para los partidos perdidos y empatados correspondientemente.
* Tarjeta\_amarilla
* Tarjeta\_roja

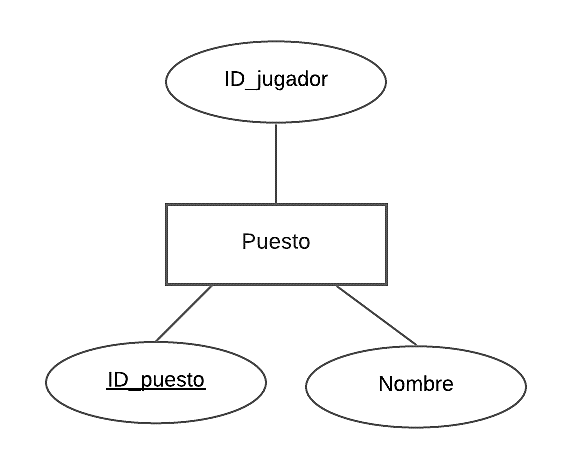
*“En cada partido intervienen varios colegiados, un colegiado puede realizar una función en un partido y otra distinta en otro partido”*

**Colegial**

* **ID\_colegial:** Esta llave primaria identifica la identidad del colegial.
* Nombre:Con este atributo introducimos el su nombre del colegial.
* Función: incluimos la función que realizará el colegial durante el partido.

 **Partido**

* **ID\_partido:** Cada partido contiene su código identificativo. Este atributo es determinado por un código lo tanto lo identificamos como llave primaria.
* ID\_colegial: En cada partido participa los colegiales, gracias a esto incluimos el “ID\_colegial” como llave foránea.
* Lugar: Atributo básico que debe tener la entidad “Partido” registrando el lugar que se dónde lleva a cabo.
* Fecha: Atributo básico que debe tener la entidad “Partido” registrando el día que se lleva a cabo.



**Puesto**

* **ID\_puesto:** Esta llave primaria identifica la identidad del puesto que adquirirá un jugador.
* ID\_jugador: Registramos el código del jugador que ocupa dicho puesto. Este atributo es una llave primaria en la entidad “jugador” por lo tanto al nombrarla en esta entidad es una llave foránea.
* Nombre: Con este atributo introducimos el su nombre del puesto o posición que puede tener un jugador.

# Código

# Conclusiones

# Referencias

# Anexos