

1. Análisis del problema y requisitos del sistema.

Objetivo del sistema:

Crear una aplicación que permita gestionar torneos de eSports. El administrador podrá registrar equipos, añadir jugadores, crear torneos e inscribir equipos.

Actores del sistema:

- **Administrador:** Principal usuario del sistema. Registra equipos, jugadores, torneos y resultados.
- **Jugador:** Consulta información de equipos, jugadores, resultados y torneos.
- **Sistema:** Ejecuta operaciones internas como guardar datos o generar emparejamientos.

Relacion entre entidades

Las entidades del sistema están conectadas mediante relaciones de uno a muchos. Un **Equipo** contiene varios **Jugadores**, y un **Torneo** puede tener varios **Equipos** inscritos. Estas relaciones reflejan cómo se organizan los elementos del sistema y permiten gestionar fácilmente los datos necesarios en un torneo de eSports, acciones que realizara los administradores.

2. Identificación de los casos de uso y elaboración del diagrama

Gestión de equipos y jugadores

