

Universidad Abierta Interamericana



Materia: Análisis y Diseño de Sistemas III

Profesor: Properi, Leonardo Dario

Alumno: Campisi Renzo, Figueiras Manuel Angel, Loaiza Aguilar Brian

Tomás, Payero Renzo, Perazzo Camila, Quaroni Lucas, Ugalde Gastón

Alejandro

Año Lectivo 2024

NARRATIVA DETALLADA	3
DIAGRAMA DE CASOS DE USO	5
CASOS DE USO DE DISEÑO	6
CASOS DE USO DE ANÁLISIS	27
DIAGRAMA DE CLASES	35
DIAGRAMA DE SECUENCIA	36
DIAGRAMA DE ACTIVIDAD	37
DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN	41
DIAGRAMA PATA DE GALLO	42
CANÓNICO BASE DE DATOS	42
SCRIPT BASE DE DATOS (SQL)	43

NARRATIVA DETALLADA

Nombre de la Aplicación: PaddlePlay

PaddlePlay es una innovadora plataforma diseñada para entusiastas del paddle en Rosario. Ofreciendo una experiencia integral y fácil de usar, PaddlePlay permite a los jugadores encontrar, reservar y disfrutar de emocionantes partidos de paddle en las mejores canchas disponibles.

Registro y Creación de Perfil:

Al descargar la aplicación PaddlePlay desde la tienda de aplicaciones, los usuarios son recibidos con un proceso de registro sencillo. Una vez instalada, la aplicación solicita al usuario que cree una cuenta, proporcionando información básica como nombre, dirección de correo electrónico y contraseña. Después del registro, los usuarios tienen la opción de completar su perfil de jugador, donde pueden agregar detalles como nivel de habilidad, ubicación y preferencias de juego.

Exploración de Canchas:

Una vez que los usuarios han completado su perfil, son recibidos en la pantalla principal de PaddlePlay, donde pueden explorar una amplia gama de opciones de canchas de paddle. Utilizando filtros intuitivos, los jugadores pueden buscar canchas cercanas por ubicación, horario, servicios ofrecidos y nivel de dificultad. La aplicación muestra una lista detallada de canchas, proporcionando información sobre tarifas, horarios de disponibilidad y servicios adicionales como bar, Wi-Fi y vestuarios.

Reserva de Canchas:

Cuando un jugador encuentra la cancha perfecta, puede proceder a reservarla con solo unos pocos clics. Seleccionando el horario deseado, el jugador confirma la reserva y realiza el pago a través de la aplicación de manera segura. Una vez confirmada la reserva, el jugador recibe una notificación de confirmación, junto con detalles adicionales sobre la cancha y las instrucciones para llegar.

Interacción Social y Comunidad:

PaddlePlay no se trata solo de reservar canchas, sino también de conectarse con otros entusiastas del paddle. La aplicación ofrece una variedad de funciones sociales,

incluyendo la capacidad de unirse a equipos y grupos de entrenamiento, participar en desafíos semanales y compartir consejos y experiencias en un foro dedicado. Los jugadores también pueden buscar parejas, instructores y clases de paddle, así como ofrecer y recibir servicios de coaching a través de la plataforma.

Experiencia Personalizada y Premium:

Los usuarios de PaddlePlay tienen la opción de actualizar a una suscripción premium, que ofrece una serie de beneficios adicionales, como acceso exclusivo a canchas premium, prioridad en la búsqueda de horarios y descuentos en servicios de coaching. Además, la aplicación utiliza algoritmos avanzados para recomendar canchas y partidos basados en las preferencias y el historial de juego de cada jugador, brindando una experiencia personalizada y adaptada a cada usuario.

Roles:

Guest, Admin, Host, Jugador, Jugador premium

Guest (Invitado):

Explorar la aplicación sin necesidad de registro.

Visualizar información básica y preguntas frecuentes.

Admin (Administrador):

Gestionar usuarios, canchas y contenido.

Verificar registros de nuevos usuarios y solucionar problemas técnicos.

Host (Anfitrión):

Administrar detalles de las canchas.

Gestionar reservas y promociones especiales.

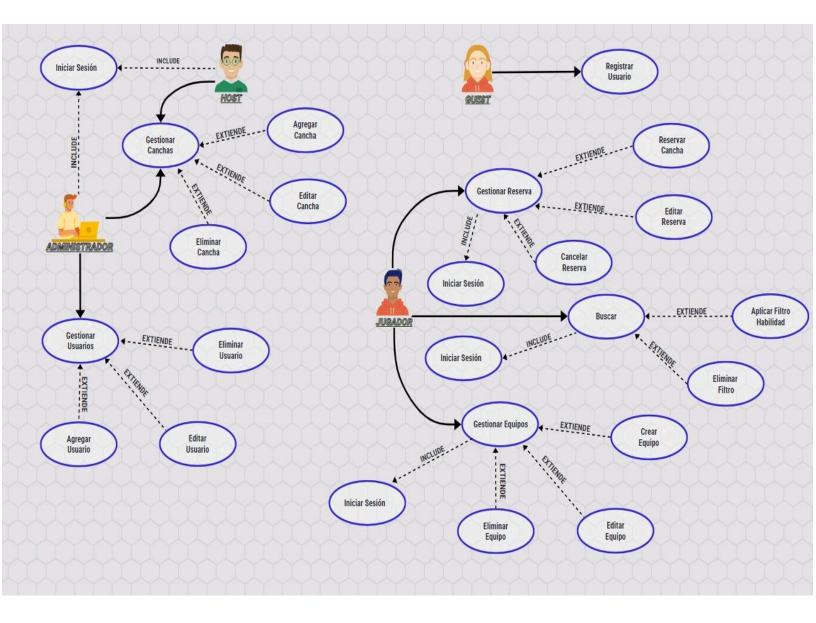
Jugador:

Crear perfil y buscar canchas y jugadores.

Reservar canchas, unirse a equipos y participar en desafíos.

DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Diagrama Casos de uso (link)



CASOS DE USO DE DISEÑO

CU - 000		INICIAR SESIÓN					
DESCRIPCIÓN	El sistema usuarios	debe tene	er un inicio de sesión que permita validar el ingreso de los				
ACTORES	Administr	ador - Host	st - Jugador				
PUNTOS EXTENSIÓN			-				
	Paso		Acción				
	1		o carga página web del sistema				
SECUENCIA	2		o selecciona "Iniciar Sesión"				
NORMAL	3		a despliega formulario				
	4		o completa el formulario				
	5		a valida los datos del formulario				
	6	El usuario	o inicia sesión en el sistema				
	Paso	Paso Acción					
EXCEPCIONES	_	Si el usuario ingresó mal los datos del formulario El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos del fromulario					
	5	E-2	El usuario reingresa los datos de los campos erróneos				
		El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 6					
PRECONDICIÓN	El usuario	debe esta	ar registrado en el sistema				
POSTCONDICIÓN	El usuario	inició sesi	ión al sistema				

o de usuario:
io seleccionado
ulario
en el sistema
ampos erroneos del
ampos erróneos
rio y continúa al punto
ales de sesión.
- a

CU -	002		GESTIONAR USUARIOS						
DESCRI	PCIÓN	El sistema	debe pod	er gestiona	r los usuar	ios a travé	s del admin	istrador	
ACTC	DRES	Administr	ador						
PUN EXTEN					-				
		Paso				Acción			
		1	El adminis	strador ingr	esa al siste	ema			
		2	El adminis	strador sele	ecciona la c	pción "Ge	stión de us	uarios"	
SECUE NORI		3	a) Agregaı b) Editar ı	El administrador selecciona la opción "Gestión de usuarios" El sistema despliega la lista de usuarios con las siguientes opciones: a) Agregar usuario b) Editar usuario c)Borrar usuario					
		4	El adminis	strador sele	ecciona la c	pción des	eada		
		5	El sistema	carga la in	formación	según la o	pción selec	ccionada.	
		Paso				Acción			
EXCEPC	CIONES	-							
PRECON	DICIÓN	El adminis	trador deb	oe iniciar se	sión				
POSTCON	NDICIÓN	El sistema	na cargó página de "Gestión de Usuarios"						

CU - 003		AGREGAR USUARIO							
DESCRIPCIÓN		debe cont de Usuarios		osibilidad d	le agregar	usuarios de	esde el panel de		
ACTORES	Administr	ador							
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-002/3	a: GESTION	IAR USUAR	IOS / Agre	gar usuaric)			
	Paso				Acción				
CECHENICIA	1	El sistema	despliega	formulario	para agre	gar usuario			
SECUENCIA NORMAL	2	El adminis	trador con	npleta los c	ampos del	formulario)		
NORWAL	3	El sistema	valida los	datos ingre	sados en e	el formulari	0		
	4	El sistema	realiza la i	nserción d	el nuevo us	suario			
	Paso				Acción				
		Si el admi	nistrador ir	ngresó mal	los datos d	del formula	rio		
EXCEPCIONES	2	E-1	El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos del fromulario						
	3	E-2 El administrador reingresa los datos de los campos erróneos							
		El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 4							
PRECONDICIÓN	El adminis usuarios"	strador deb	e iniciar se	sión - El ac	lministrado	or debe ing	resar a "Gestión de		
POSTCONDICIÓN	El adminis	strador agr	egó un nue	vo usuario					

CU - 004		EDITAR USUARIO					
DESCRIPCIÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de editar usuarios desde el panel de "Gestión de Usuarios"					
ACTORES	Administ	ador					
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-002/3	b: GESTIONAR USUARIOS / Editar usuario					
	Paso	Acción					
	1	El sistema despliega la lista de usuarios del sistema					
	2	El administrador selecciona el usuario a editar					
SECUENCIA	3	El sistema despliega los campos de datos del usuario seleccionado					
NORMAL	4	El administrador edita los campos necesarios					
	5	El administrador presiona " Guardar "					
	6	El sistema valida los datos					
	7	El sistema guarda los datos y actualiza el usuario seleccionado					
	Paso	Acción					
		Si el administrador no presiona "Guardar" o presiona "Cancelar"					
	5	El sistema emitirá un mensaje "Los campos editados no se guardaron"					
EXCEPCIONES		E-2 El sistema vuelve a la lista de usuarios					
EXCEI CIONES		Si el administrador ingresa un dato erróneo					
		E-1 El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos					
	6	E-2 El administrador reingresa los datos de los campos erróneos					
		E-3 El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 7					
PRECONDICIÓN	El admini usuarios"	strador debe iniciar sesión - El administrador debe ingresar a "Gestión d	de				
POSTCONDICIÓN	El admini	strador editó el usuario seleccionado					

CU - 005		ELIMINAR USUARIO				
DESCRIPCIÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de eliminar usuarios desde el panel de "Gestión de Usuarios"				
ACTORES	Administr	ador				
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-002/3	c: GESTIONAR USUARIOS / Eliminar usuario				
	Paso	Acción				
	1	El sistema despliega la lista de usuarios del sistema				
	2	El administrador selecciona el usuario que desea eliminar				
SECUENCIA NORMAL	3	El sistema emite un mensaje: "está seguro que desea eliminar el usuario" ACEPTAR/CANCELAR				
	4	El administrador presiona Aceptar				
	5	El sistema elimina el usuario seleccionado del sistema				
	6	El sistema vuelve a cargar la lista de usuarios actualizada				
	Paso	Acción				
EVERDEIONIEC		Si el administrador no presiona "Aceptar" o presiona "Cancelar"				
EXCEPCIONES	4	E-1 El sistema no borra el registro del usuario				
		E-2 El sistema vuelve a la lista de usuarios				
PRECONDICIÓN	El adminis	strador debe iniciar sesión - El administrador debe ingresar a "Gestión de				
PRECONDICION	usuarios"					
POSTCONDICIÓN	El adminis	dministrador eliminó el usuario seleccionado				

CU - 006		GESTIONAR CANCHAS					
DESCRIPCIÓN		El sistema debe permitir gestionar las canchas de paddle a través del administrador y el dueño del establecimiento					
ACTORES	Administr	ador / Host					
PUNTOS EXTENSIÓN		-					
	Paso	Acción					
	1	El administrador o host ingresa al sistema					
	2	El administrador o host selecciona la opción "Gestión de canchas"					
SECUENCIA NORMAL	3	El sistema despliega la lista de canchas con las siguientes opciones: a) Agregar cancha b) Editar cancha c) Borrar cancha					
	4	El usuario selecciona la opción deseada					
	5	El sistema carga la información según la opción seleccionada.					
	Paso	Acción					
EXCEPCIONES	-						
PRECONDICIÓN		strador/host debe iniciar sesión					
POSTCONDICIÓN	El sistema	ema cargó página de "Gestión de canchas"					

CU - 007	7		AGREGAR CANCHA					
DESCRIPCI	IÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de agregar canchas desde el panel de "Gestionar Canchas"					esde el panel de
ACTORE	S	Administr	ador / Host	:				
PUNTOS EXTENSIÓ		CU-006/3	a: GESTION	AR CANCH	AS / Agreg	ar cancha		
		Paso				Acción		
CECLIENC	NA.	1	El sistema	despliega [.]	formulario	para agre	gar cancha	
SECUENC NORMA		2	El usuario	completa l	os campos	del formu	lario	
NORIVIA	\L	3	El sistema	valida los	datos ingre	sados en e	l formulari	0
		4	El sistema	realiza la i	nserción d	e la nueva	cancha	
		Paso				Acción		
			Si el usuar	io ingresó	mal los dat	os del forr	nulario	
EXCEPCION	NES		E-1	os erroneos del				
		3	fromulario E-2 El usuario reingresa los datos de los campos erróneos					
			E-3 El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto					
PRECONDIC	CIÓN	Fl usuario	debe inicia	•		debe ingre	sar a "Gesti	ión de canchas"
POSTCONDI			agregó un			0 1		

CU - 008			EDITAR CANCHA				
DESCRIPCIÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de editar las canchas desde el panel de "Gestionar Canchas"					
ACTORES	Administr	ador / Host	st .				
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-006/3	b: GESTION	NAR CANCHAS / Editar cancha				
	Paso		Acción				
	1	El sistema	a despliega la lista de canchas del sistema				
	2	El usuario	selecciona la cancha a editar				
SECUENCIA	3	El sistema	a despliega los campos de datos de la cancha seleccionada				
NORMAL	4	El usuario	edita los campos necesarios				
	5	El usuario	presiona " Guardar "				
	6	El sistema	a valida los datos				
	7	El sistema	a guarda los datos y actualiza la cancha seleccionada				
	Paso		Acción				
		Si el usuario no presiona "Guardar" o presiona "Cancelar"					
	5	E-1	El sistema emitirá un mensaje "Los campos editados no se guardaron"				
EXCEPCIONES		E-2 El sistema vuelve a la lista de canchas					
LACEF CIONES	EXCEPCIONES		Si el usuario ingresa un dato erróneo				
		E-1 El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos					
	6	E-2	E-2 El usuario reingresa los datos de los campos erróneos				
		E-3	El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 7				
PRECONDICIÓN	El usuario	debe inicia	ar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de canchas"				
POSTCONDICIÓN	El usuario	editó la ca	ancha seleccionada				

CU - 009		ELIMINAR CANCHA					
DESCRIPCIÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de eliminar usuarios desde el panel de "Gestionar Canchas"					
ACTORES	usuario /	host					
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-006/3	c: GESTION	AR USUAR	IOS / Elimii	nar cancha		
	Paso				Acción		
	1	El sistema	despliega	la lista de c	canchas de	l sistema	
	2	El usuario	selecciona	la cancha	a eliminar		
SECUENCIA NORMAL	3	El sistema cancha" A			Está seguro	que desea	a eliminar la
	4	El usuario	presiona A	ceptar			
	5	El sistema	elimina la	cancha sel	eccionada	del sistema	3
	6	El sistema	vuelve a ca	argar la list	a de canch	as actualiza	ada
	Paso				Acción		
EVERDEIONIES		Si el usuario no presiona "Aceptar" o presiona "Cancelar"					
EXCEPCIONES	4	E-1 El sistema no borra el registro de la cancha seleccionada					
		E-2 El sistema vuelve a la lista de las canchas					
PRECONDICIÓN	El usuario	debe inicia	r sesión - E	El usuario d	debe ingres	sar a "Gesti	ón de canchas"
POSTCONDICIÓN	El usuario	eliminó la d	cancha sele	eccionada			

CU - 010		GESTIONAR RESERVA					
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir gestionar las reservas de canchas a través de los usuarios jugadores						
ACTORES	Jugador	, ,					
PUNTOS EXTENSIÓN		-					
	Paso	Acción					
	1	El usuario ingresa al sistema					
	2	El usuario selecciona la opción "Gestionar reservas"					
SECUENCIA NORMAL	3	El sistema carga la sección de reservas con las siguientes opciones: a) Reservar cancha b) Editar reserva c) Cancelar reserva					
	4	El usuario selecciona la opción deseada					
	5	El sistema carga la información según la opción seleccionada.					
EXCEPCIONES	Paso	Acción					
PRECONDICIÓN		debe iniciar sesión					
POSTCONDICIÓN	El sistema	cargó la sección "Gestionar reservas"					

CU - 011	RESERVAR CANCHA							
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir reservas de canchas a través de los usuarios jugadores							
ACTORES	Jugador							
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-010/1:	la: GESTIONAR RESERVA / Reservar cancha						
	Paso	Acción						
	1	El usuario selecciona la opción "Reservar cancha"						
	2	El sistema despliega la lista de canchas, mostrando primero las más cercanas a la localización del usuario o bien puede buscar manualmente el usuario la cancha que desee						
	3	El usuario selecciona la cancha						
	4	El sistema muestra el cronograma de días y horarios disponibles para la cancha						
SECUENCIA	5	El usuario selecciona día y horario que desea reservar						
NORMAL	6	El sistema guarda la reserva y envía notificación al usuario a través del correo electrónico registrado, con el mensaje: "Confirme la reserva a través de este link dentro de los 15 minutos recibido el correo"						
	7	El usuario confirma la reserva						
	8	El sistema recibe la confirmación y almacena definitivamente la reserva						
	9	El sistema notifica por vía de correo la confirmación de reserva al usuario						
	10	El sistema notifica por vía de correo la confirmación de reserva al dueño de la cancha						
	Paso	Acción						
		Si el jugador no confirma la reserva dentro de los 15 minutos						
EXCEPCIONES		E-1 El sistema anula la reserva						
	7	El sistema notifica vía correo al usuario la anulación de la reserva						
		El sistema notifica vía correo al propietario de cancha la anulación de la reserva						
PRECONDICIÓN	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Reservar cancha"							
POSTCONDICIÓN	El usuario	realizó la reserva de la cancha						

CU - 012		MODIFICAR RESERVA							
DESCRIPCIÓN	El sistema jugadores	El sistema debe contar con la posibilidad editar las reservas confirmadas por los jugadores							
ACTORES	Jugador								
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-010/1	1b: GESTIO	NAR RESEF	RVAS / Edita	ar reserva				
	Paso				Acción				
	1	El usuario	ingresa en	"Reservas	II.				
	2	El sistema	despliega	las reserva	s vigentes				
	3	El usuario	selecciona	la reserva	a editar				
	4		despliega campos de			eserva, hat	oilitando la edición		
SECUENCIA	5	El usuario	elige segúi	n la dispon	ibilidad de	fechas y ho	orarios		
NORMAL	6	El usuario	presiona g	uardar					
	7	El sistema	actualiza l	a informac	ión de la re	eserva.			
	8	El sistema	envía corr	eo al usuar	io con la a	ctualizaciór	n de la reserva.		
	9	El sistema reserva.	El sistema envía correo al dueño de la cancha con la actualización de la reserva.						
	10	El sistema	El sistema vuelve a la pantalla de reservas						
	Paso	Acción							
	6	Si el usuario no presiona "Guardar" o presiona "Cancelar"							
EXCEPCIONES		El sistema emitirá un mensaje "La reserva no se ha modificado"							
		E-2	El sistema	vuelve a la	a lista de re	eservas			
PRECONDICIÓN	El usuario	debe inicia	ar sesión - I	El usuario d	debe ingres	sar a "Gesti	onar reservas"		
POSTCONDICIÓN	El usuario	modificó ι	ına reserva	exitosame	ente				

CU - 013	CANCELAR RESERVA						
DESCRIPCIÓN		El sistema debe contar con la posibilidad de las canchas desde el panel de "Gestión de Canchas"					
ACTORES	Jugador						
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-010/3	c: GESTION	AR RESERV	/AS / Cance	elar reserva	1	
	Paso				Acción		
	1	El usuario	ingresa a "	Reservas"			
	2	El sistema	despliega	las reserva	s vigentes		
	3	El usuario	selecciona	la reserva	a cancelar		
CECHENICIA	4	El usuario	presiona "	Cancelar R	eserva"		
SECUENCIA NORMAL	5	El sistema	emite el m	nensaje "Do	esea cance	lar la reser	va?"
NORMAL	6	El usuario	presiona a	ceptar			
	7	El sistema	elimina la	reserva y a	actualiza fe	chas y hora	arios asociados
	8	El sistema reserva.	envía corr	eo al dueñ	o de la can	cha con la (cancelación de la
	9	El sistema	envía corr	eo al usuar	rio con la c	ancelación	de la reserva.
	Paso				Acción		
		Si el usuario presiona "Cancelar" o cierra el mensaje					
EXCEPCIONES	6	El sistema emitirá un mensaje "La reserva no se ha cancelado"					
		E-2	El sistema	vuelve a la	a lista de re	servas	
PRECONDICIÓN	El usuario	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestionar reservas"					
POSTCONDICIÓN	El usuario	canceló la	reserva ex	itosamente	9		
			lo				

CU - 014	GESTIONAR EQUIPO							
DESCRIPCIÓN	El sistema debe permitir gestionar los equipos a través de los usuarios jugadores							
ACTORES	Jugador	Jugador						
PUNTOS								
EXTENSIÓN		·						
	Paso	Acción						
	1	El usuario ingresa al sistema						
	2	El usuario selecciona la opción "Gestionar equipo"						
SECUENCIA NORMAL	3	l sistema carga la sección de reservas con las siguientes opciones:) Crear equipo) Editar equipo) Eliminar equipo						
	4	El usuario selecciona la opción deseada						
	5	El sistema carga la información según la opción seleccionada.						
EXCEPCIONES	Paso	Acción						
EXCEL CIONES	-	-						
PRECONDICIÓN	El usuario	debe iniciar sesión						
POSTCONDICIÓN	El sistema	El sistema cargó la sección "Gestionar equipo"						

CU -	015	CREAR EQUIPO								
DESCRI	IPCIÓN	El sistema	El sistema debe contar con la posibilidad de crear equipo desde el usuario jugador							
ACTO	ORES	Jugador								
<u> </u>	ITOS NSIÓN	CU-014/3	a: GESTIONAR EQUIPO/ Crear equipo							
		Paso	Acción							
		1	El sistema despliega formulario para creación de un equipo							
		2	El usuario completa los campos del formulario							
		3	El sistema valida los datos ingresados en el formulario							
	ENCIA MAL	4	El sistema almacena los datos							
		5	El sistema envía notificación por correo al usuario confirmando la creación del equipo							
		Paso	Acción							
			Si el usuario ingresó mal los datos del formulario							
EXCEPO	CIONES		El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos del fromulario							
		3	E-2 El usuario reingresa los datos de los campos erróneos							
			E-3 El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 4							
PRECON	IDICIÓN	El usuario	debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestionar equipo"							
POSTCO	NDICIÓN	El usuario creó un equipo exitosamente								

CU - 016		EDITAR EQUIPO					
DESCRIPCIÓN	El sistema debe contar con la posibilidad de editar equipo desde el usuario jugador						
ACTORES	Jugador						
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-014/3	b: GESTIONAR EQUIPO/ Editar equipo					
	Paso	Acción					
	1	El sistema despliega los campos con los datos del equipo creado por el usuario					
	2	El usuario modifica los datos deseados					
SECUENCIA	3	El sistema valida los nuevos datos					
NORMAL	4	El sistema emite mensaje: "Desea guardar los cambios?"					
	5	El usuario confirma los cambios a través del botón "Aceptar"					
	6	El sistema muestra mensaje: "Cambios guardados exitosamente"					
	7	El sistema vuelve a mostrar los campos de datos del equipo actualizados					
	Paso	Acción					
		Si el administrador ingresa un dato erróneo					
		E-1 El sistema resaltará de color rojo los campos erroneos					
	3	E-2 El usuario reingresa los datos de los campos erróneos					
EXCEPCIONES		El sistema valida los datos del formulario y continúa al punto 7					
	5	Si el usuario no presiona "Aceptar" o presiona "Cancelar"					
		E-1 El sistema emitirá un mensaje "Se descartaron los cambios"					
		E-2 El sistema vuelve a mostrar los campos de datos del equipo					
PRECONDICIÓN	El usuario	o debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de equipo"					
POSTCONDICIÓN	El usuario	o editó el equipo exitosamente					

CU - 017		ELIMINAR EQUIPO						
DESCRIPCIÓN	El sistema jugador	El sistema debe contar con la posibilidad de eliminar equipo desde el usuario jugador						
ACTORES	Jugador							
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-014/3	c: GESTIONAR EQUIPO/ Eliminar equipo						
	Paso	Acción						
	1	El sistema despliega la lista de equipos pertenecientes al usuario						
	2	El usuario selecciona el equipo que desea eliminar						
SECUENCIA NORMAL	3	El sistema emite un mensaje: "está seguro que desea eliminar el equipo" ACEPTAR/CANCELAR						
	4	El usuario presiona Aceptar						
	5	El sistema elimina el equipo seleccionado del sistema						
	6	El sistema vuelve a cargar la lista de equipos actualizada						
	Paso	Acción						
		Si el usuario no presiona "Aceptar" o presiona "Cancelar"						
EXCEPCIONES	4	E-1 El sistema no borra el registro del equipo						
LACLI CIONES		E-2 El sistema vuelve a la lista de equipos						
	6	Si no hay equipos que mostrar						
	ŭ	E-1 El sistema mostrará leyenda "Aún no ha creado un equipo"						
PRECONDICIÓN		El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de equipo"						
POSTCONDICIÓN	El usuario eliminó el equipo seleccionado							
POSTCONDICIÓN	El usuario	eliminó el equipo seleccionado						

CU - 018		BÚSQUEDA							
DESCRIPCIÓN	barra de k eficazmer	El sistema debe permitir a los jugadores encontrar competidores a través de la barra de búsqueda, con la posibilidad de aplicar filtros para lograr más rápida y eficazmente el objetivo de encontrar a un competidor acorde a sus habilidades o a la distancia en la que se encuentra de la cancha.							
ACTORES	Jugador								
PUNTOS EXTENSIÓN		-							
	Paso	Acción							
	1	El usuario ingresa al sistema							
SECUENCIA	2	El usuario selecciona la barra de búsqueda							
NORMAL	3	El sistema activa la barra de búsqueda y la selección de filtros: a) Aplicar filtro de habilidad b) Eliminar filtros							
EXCEPCIONES	Paso	Acción							
	-	-							
PRECONDICIÓN	El usuario	debe iniciar sesión							
POSTCONDICIÓN	El sistema	activó las búsquedas							

CU - 019		FILTRO DE HABILIDAD						
DESCRIPCIÓN		El sistema debe permitir a los jugadores utilizar sobre las búsquedas filtros que le permitan seleccionar la dificultad del rival.						
ACTORES	Jugador							
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-018/3	a: BÚSQUEI	OA/ Filtro o	de habilida	d			
	Paso				Acción			
	1	El usuario	selecciona	la habilida	d del com	petidor que	e desea buscar	
	2	El sistema selecciona			e jugadores	que concu	ierdan con la	
SECUENCIA NORMAL	3	El usuario partido	selecciona	el compet	idor con e	que desea	disputar un	
	4	El sistema selecciona		iante corre	eo la solicit	ud de parti	do al jugador	
	5		El sistema envía mediante correo la confirmación del rival para concretar el partido al usuario					
	Paso				Acción			
	2		Si no hay jugadores disponibles para la habilidad seleccionada por el usuario El sistema emitirá mensaje : "No se encuentran jugadores					
EXCEPCIONES		E-1 Si el rival r	para el criterio de búsqueda seleccionado" Si el rival no confirma la solicitud de partido dentro de la hora en que se					
		envió la petición						
	5	E-1	concretó l	a solicitud	de partido		orreo que no se lando posibles	
PRECONDICIÓN		debe inicia	r sesión / I	Debe activ	ar la barra	de búsque	da	
POSTCONDICIÓN	El sistema	aplicó filtro	o de habilio	dad a la bú	squeda			

CU - 020		ELIMINAR FILTRO					
DESCRIPCIÓN	El sistema	debe permitir al usuario eliminar el filtro seleccionado en una búsqueda					
ACTORES	Jugador						
PUNTOS EXTENSIÓN	CU-018/3	CU-018/3b: BÚSQUEDA/ Eliminar filtro					
	Paso	Acción					
SECUENCIA NORMAL	1	El usuario presiona " X " sobre el filtro aplicado para eliminarlo de la búsqueda					
NORIVIAL	2	El sistema borra los resultados y reinicia el campo de búsqueda					
	3	El usuario continúa con la búsqueda					
EXCEPCIONES	Paso	Acción					
EXCEPCIONES	-	-					
PRECONDICIÓN	El usuario debe iniciar sesión / Debe cargar la barra de búsqueda						
POSTCONDICIÓN	El sistema	eliminó el filtro aplicado a la búsqueda					

CASOS DE USO DE ANÁLISIS

CU-000	
ID y Nombre	Iniciar sesión
Descripción	El sistema debe tener un inicio de sesión que permita validar el ingreso de los usuarios
Actor Principal	Administrador - Host - Jugador
Precondiciones	El usuario debe estar registrado en el sistema
Postcondiciones	El usuario inició sesión al sistema

CU-001	
ID y Nombre	Registrar usuario
Descripción	El sistema debe tener un registro de usuarios
Actor Principal	Guest
Precondiciones	El guest no debe estar registrado en el sistema
Postcondiciones	El guest registró su usuario en el sistema y obtuvo credenciales de sesión.

CU-002	
ID y Nombre	Gestionar usuarios
Descripción	El sistema debe poder gestionar los usuarios a través del administrador
Actor Principal	Administrador
Precondiciones	El administrador debe iniciar sesión

CU-003	
ID y Nombre	Agregar usuario
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de agregar usuarios desde el panel de "Gestión de Usuarios"
Actor Principal	Administrador
Precondiciones	- El administrador debe iniciar sesión - El administrador debe ingresar a "Gestión de usuarios"
Postcondiciones	El administrador agregó un nuevo usuario

CU-004	
ID y Nombre	Editar Usuario
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de editar usuarios desde el panel de "Gestión de Usuarios"
Actor Principal	Administrador
Precondiciones	El administrador debe iniciar sesión - El administrador debe ingresar a "Gestión de usuarios"
Postcondiciones	El administrador editó el usuario seleccionado

CU-005	
ID y Nombre	Eliminar usuario
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de eliminar usuarios desde el panel de "Gestión de Usuarios"
Actor Principal	Administrador
Precondiciones	El administrador debe iniciar sesión - El administrador debe

	ingresar a "Gestión de usuarios"
Postcondiciones	El administrador eliminó el usuario seleccionado

CU-006	
ID y Nombre	Gestionar canchas
Descripción	El sistema debe permitir gestionar las canchas de paddle a través del administrador y el dueño del establecimiento
Actor Principal	Administrador - Host
Precondiciones	El administrador/host debe iniciar sesión
Postcondiciones	El sistema cargó página de "Gestión de canchas"

CU-007	
ID y Nombre	Agregar cancha
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de agregar canchas desde el panel de "Gestionar Canchas"
Actor Principal	Administrador - Host
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de canchas"
Postcondiciones	El usuario agregó una nueva cancha

CU-008	
ID y Nombre	Editar cancha

Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de editar las canchas desde el panel de "Gestionar Canchas"
Actor Principal	Administrador - Host
Precondiciones	- El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de canchas"
Postcondiciones	El usuario editó la cancha seleccionada

CU-009	
ID y Nombre	Eliminar cancha
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de eliminar usuarios desde el panel de "Gestionar Canchas"
Actor Principal	Usuario / Host
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de canchas"
Postcondiciones	El usuario eliminó la cancha seleccionada

CU-010	
ID y Nombre	Gestionar reserva
Descripción	El sistema debe permitir gestionar las reservas de canchas a través de los usuarios jugadores
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión
Postcondiciones	El sistema cargó la sección "Gestionar reservas"

CU-011	
ID y Nombre	Reservar cancha
Descripción	El sistema debe permitir reservas de canchas a través de los usuarios jugadores
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Reservar cancha"
Postcondiciones	El usuario realizó la reserva de la cancha

CU-012	
ID y Nombre	Modificar reserva
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad editar las reservas confirmadas por los jugadores
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestionar reservas"
Postcondiciones	El usuario modificó una reserva exitosamente

CU-013	
ID y Nombre	Cancelar reserva
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de las canchas desde el panel de "Gestión de Canchas"
Actor Principal	Jugador

Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestionar reservas"
Postcondiciones	El usuario canceló una reserva exitosamente

CU-014	
ID y Nombre	Gestionar equipo
Descripción	El sistema debe permitir gestionar los equipos a través de los usuarios jugadores
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión
Postcondiciones	El sistema cargó la sección "Gestionar equipo"

CU-015	
ID y Nombre	Crear equipo
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de crear equipo desde el usuario jugador
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestionar equipo"
Postcondiciones	El usuario creó un equipo exitosamente

CU-016	
ID y Nombre	Editar equipo
Descripción	El sistema debe contar con la posibilidad de editar equipo desde el usuario jugador

Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión - El usuario debe ingresar a "Gestión de equipo"
Postcondiciones	El usuario editó el equipo exitosamente

CU-018	
ID y Nombre	Búsqueda
Descripción	El sistema debe permitir a los jugadores encontrar competidores a través de la barra de búsqueda, con la posibilidad de aplicar filtros para lograr más rápida y eficazmente el objetivo de encontrar a un competidor acorde a sus habilidades o a la distancia en la que se encuentra de la cancha.
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión
Postcondiciones	El sistema activó las búsquedas

CU-019	
ID y Nombre	Filtro de habilidad
Descripción	El sistema debe permitir a los jugadores utilizar sobre las búsquedas filtros que le permitan seleccionar la dificultad del rival.El sistema debe permitir a los jugadores utilizar sobre las búsquedas filtros que le permitan seleccionar la dificultad del rival.
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión / Debe activar la barra de búsqueda
Postcondiciones	El sistema aplicó filtro de habilidad a la búsqueda

CU-020	
ID y Nombre	Eliminar filtro
Descripción	El sistema debe permitir al usuario eliminar el filtro seleccionado en una búsqueda
Actor Principal	Jugador
Precondiciones	El usuario debe iniciar sesión / Debe cargar la barra de búsqueda
Postcondiciones	El sistema eliminó el filtro aplicado a la búsqueda

DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama de Clases (link)

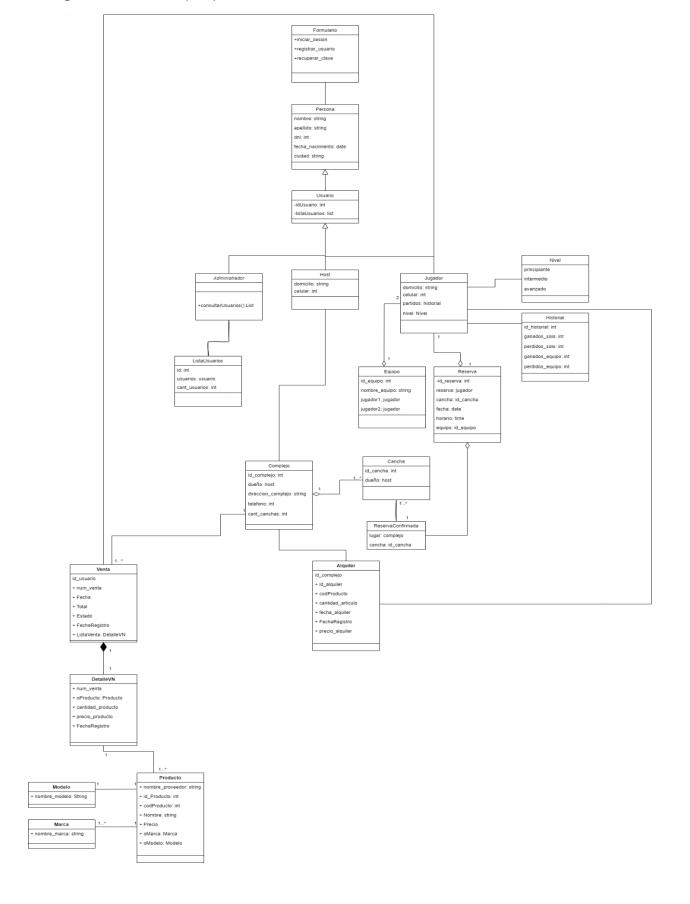
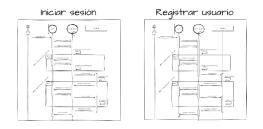
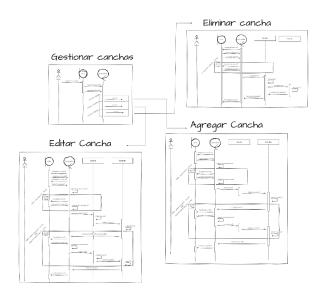
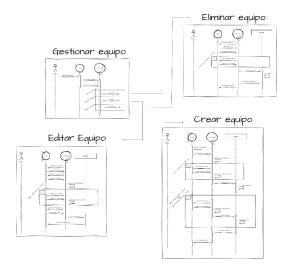


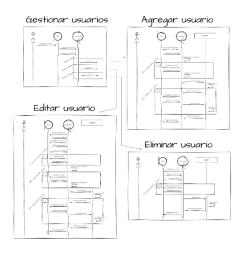
DIAGRAMA DE SECUENCIA

Diagramas de Secuencia (link)









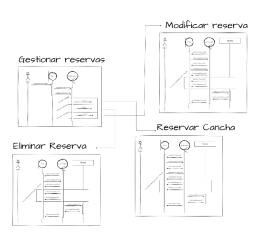
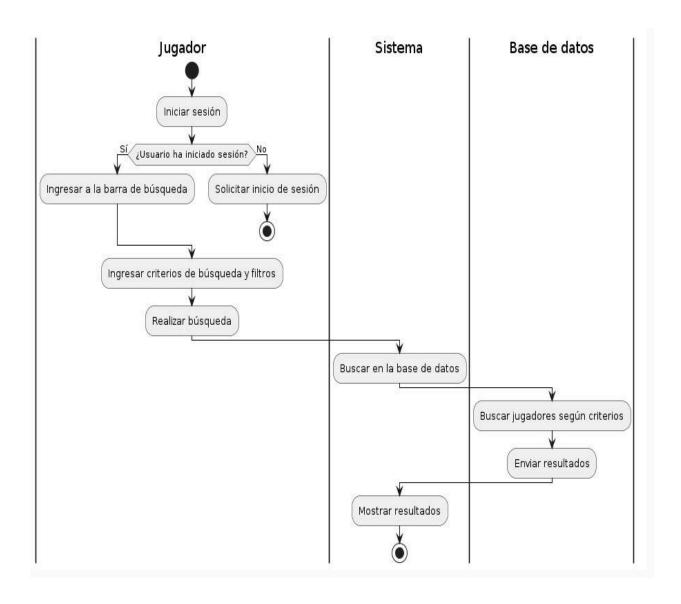
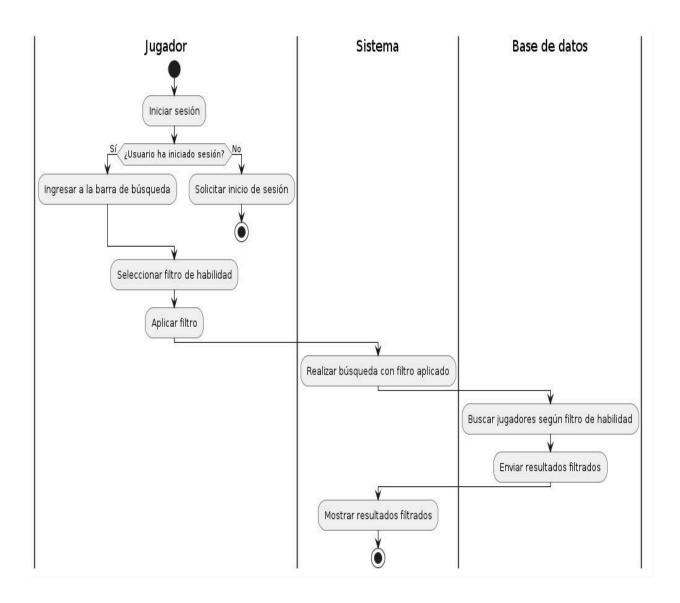


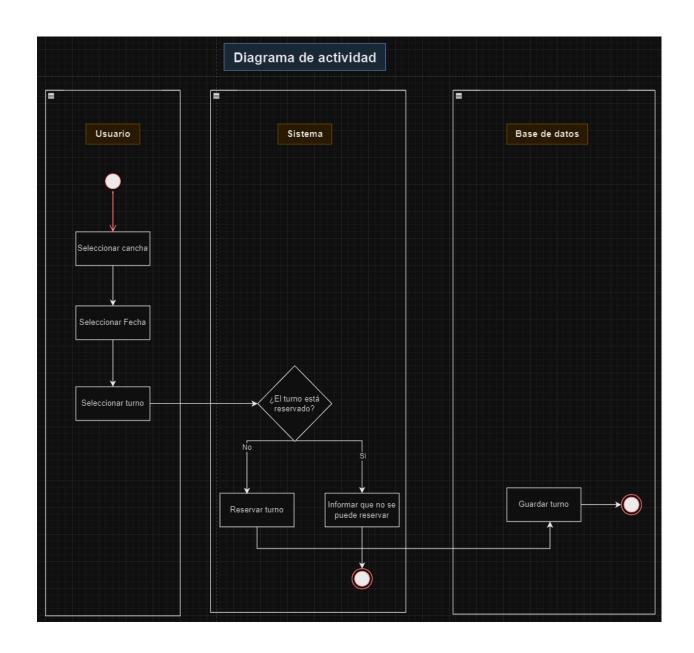


DIAGRAMA DE ACTIVIDAD

Diagrama de Actividad (link)







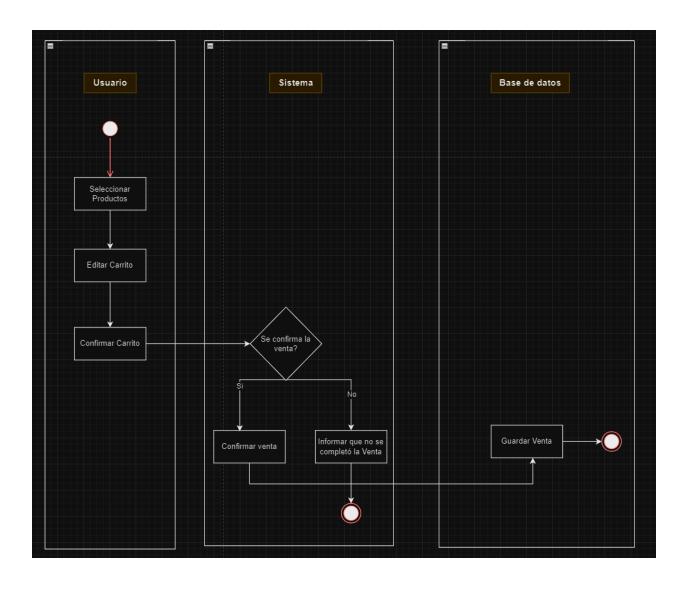


DIAGRAMA ENTIDAD RELACIÓN

Diagrama Entidad Relación (Link)

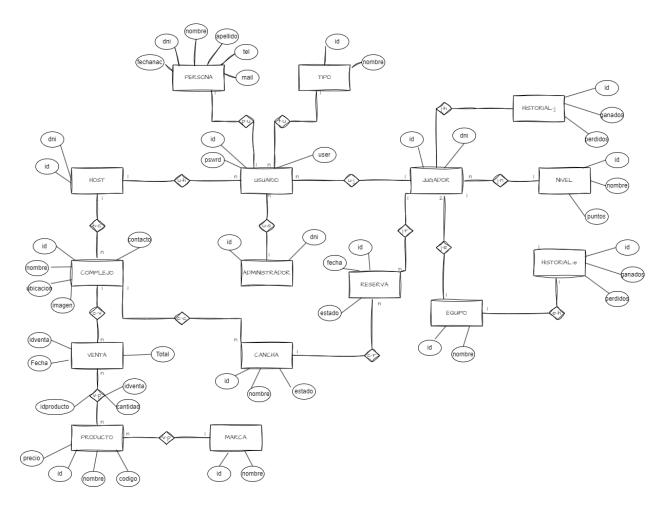
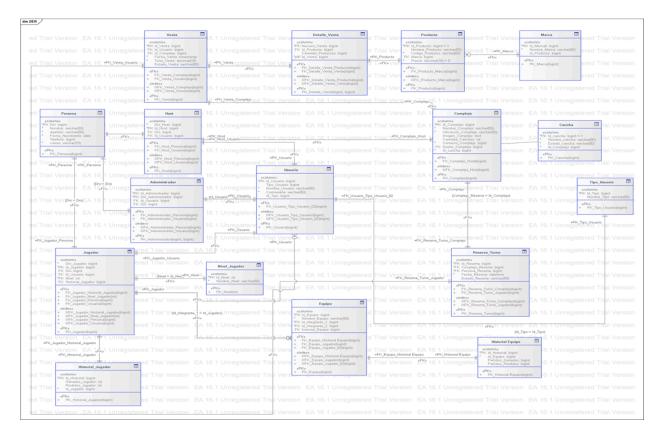
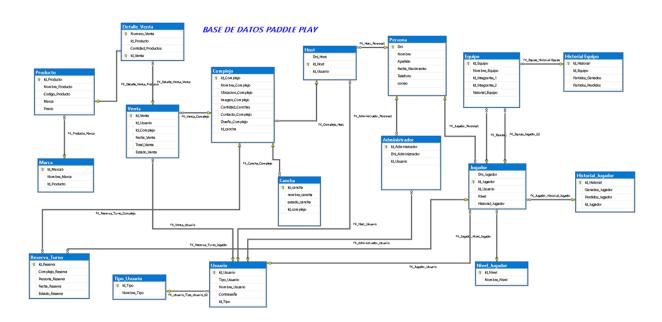


DIAGRAMA PATA DE GALLO



CANÓNICO BASE DE DATOS



SCRIPT BASE DE DATOS (SQL)

```
USE [master]
GO
CREATE DATABASE [PaddlePlay]
CONTAINMENT = NONE
ON PRIMARY
( NAME = N'PaddlePlay', FILENAME = N'C:\Program Files\Microsoft SQL
Server\MSSQL16.SQLSERVER\MSSQL\DATA\PaddlePlay.mdf', SIZE = 8192KB, MAXSIZE =
UNLIMITED, FILEGROWTH = 65536KB)
LOG ON
( NAME = N'PaddlePlay log', FILENAME = N'C:\Program Files\Microsoft SQL
Server\MSSQL16.SQLSERVER\MSSQL\DATA\PaddlePlay log.ldf', SIZE = 8192KB, MAXSIZE
= 2048GB, FILEGROWTH = 65536KB)
WITH CATALOG_COLLATION = DATABASE_DEFAULT, LEDGER = OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET COMPATIBILITY_LEVEL = 160
IF (1 = FULLTEXTSERVICEPROPERTY('IsFullTextInstalled'))
begin
EXEC [PaddlePlay].[dbo].[sp fulltext database] @action = 'enable'
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ANSI NULL DEFAULT OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ANSI NULLS OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ANSI PADDING OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ANSI WARNINGS OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ARITHABORT OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET AUTO CLOSE OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET AUTO SHRINK OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET AUTO UPDATE STATISTICS ON
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET CURSOR_CLOSE_ON_COMMIT OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET CURSOR DEFAULT GLOBAL
```

```
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET CONCAT_NULL_YIELDS_NULL OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET NUMERIC ROUNDABORT OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET QUOTED IDENTIFIER OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET RECURSIVE TRIGGERS OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET DISABLE BROKER
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET AUTO UPDATE STATISTICS ASYNC OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET DATE CORRELATION OPTIMIZATION OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET TRUSTWORTHY OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ALLOW SNAPSHOT ISOLATION OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET PARAMETERIZATION SIMPLE
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET READ_COMMITTED_SNAPSHOT OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET HONOR BROKER PRIORITY OFF
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET RECOVERY FULL
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET MULTI USER
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET PAGE_VERIFY CHECKSUM
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET DB CHAINING OFF
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET FILESTREAM( NON TRANSACTED ACCESS = OFF )
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET TARGET_RECOVERY_TIME = 60 SECONDS
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET DELAYED DURABILITY = DISABLED
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET ACCELERATED DATABASE RECOVERY = OFF
GO
EXEC sys.sp_db_vardecimal_storage_format N'PaddlePlay', N'ON'
```

ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET QUERY_STORE = ON

```
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET QUERY_STORE (OPERATION_MODE = READ_WRITE,
CLEANUP POLICY = (STALE QUERY THRESHOLD DAYS = 30),
DATA FLUSH INTERVAL SECONDS = 900, INTERVAL LENGTH MINUTES = 60,
MAX STORAGE SIZE MB = 1000, QUERY CAPTURE MODE = AUTO,
SIZE BASED CLEANUP MODE = AUTO, MAX PLANS PER QUERY = 200,
WAIT STATS CAPTURE MODE = ON)
GO
USE [PaddlePlay]
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Administrador](
     [Id Administrador] [bigint] NOT NULL,
     [Dni Administrador] [bigint] NOT NULL,
     [Id_Usuario] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Administrador 1] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Administrador] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON,
OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
/***** Object: Table [dbo].[Cancha] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Cancha](
     [Id cancha] [bigint] NOT NULL,
     [nombre cancha] [varchar](50) NOT NULL,
     [estado cancha] [varchar](50) NOT NULL,
     [ld_complejo] [bigint] NOT NULL,
CONSTRAINT [PK Cancha] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id cancha] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS NORECOMPUTE = OFF, IGNORE DUP KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
```

```
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Complejo](
     [Id Complejo] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre_Complejo] [varchar](50) NOT NULL,
     [Ubicacion Complejo] [varchar](50) NOT NULL,
     [Imagen Complejo] [text] NULL,
     [Cantidad_Canchas] [int] NOT NULL,
     [Contacto Complejo] [bigint] NOT NULL,
     [Dueño Complejo] [bigint] NOT NULL,
     [Id cancha] [bigint] NOT NULL,
CONSTRAINT [PK_Complejo] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Compleio] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY] TEXTIMAGE ON [PRIMARY]
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Detalle Venta](
     [Numero_Venta] [bigint] NOT NULL,
     [Id Producto] [bigint] NULL,
     [Cantidad Productos] [bigint] NULL,
     [Id Venta] [bigint] NOT NULL,
CONSTRAINT [PK Detalle Venta] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Numero Venta] ASC,
     [Id Venta] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
```

```
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Equipo](
     [Id Equipo] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT NULL,
     [Nombre Equipo] [varchar](50) NOT NULL,
     [Id Integrante 1] [bigint] NOT NULL,
     [ld_Integrante_2] [bigint] NOT NULL,
     [historial Equipo] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Equipo] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Equipo] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS NORECOMPUTE = OFF, IGNORE DUP KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Historial Equipo](
     [Id Historial] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Id_Equipo] [bigint] NOT NULL,
     [Partidos Ganados] [bigint] NULL,
     [Partidos Perdidos] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Historial Equipo] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Historial] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI_NULLS ON
GO
SET QUOTED IDENTIFIER ON
CREATE TABLE [dbo].[Historial Jugador](
     [Id Historial] [bigint] NOT NULL,
     [Ganados Jugador] [int] NULL,
     [Perdidos_Jugador] [int] NULL,
```

```
[Id Jugador] [bigint] NOT NULL,
CONSTRAINT [PK_Historial_Jugador] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Historial] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Host](
     [Dni Host] [bigint] NOT NULL,
     [Id Host] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Id Usuario] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Host] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Host] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
CREATE TABLE [dbo].[Jugador](
     [Dni Jugador] [bigint] NOT NULL,
     [Id Jugador] [bigint] NOT NULL,
     [Id Usuario] [bigint] NULL,
     [Nivel] [int] NOT NULL,
     [Historial_Jugador] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Jugador] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [ld Jugador] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS NORECOMPUTE = OFF, IGNORE DUP KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
```

```
GO
/***** Object: Table [dbo].[Marca] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 *****/
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Marca](
     [Id Marcab] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre Marca] [varchar](50) NOT NULL,
     [Id Producto] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK Marca] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Marcab] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
CREATE TABLE [dbo].[Nivel Jugador](
     [Id_Nivel] [int] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre Nivel] [varchar](50) NOT NULL,
CONSTRAINT [PK Nivel] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Nivel] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Persona](
     [Dni] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre] [varchar](50) NOT NULL,
     [Apellido] [varchar](50) NOT NULL,
     [Fecha Nacimiento] [date] NOT NULL,
```

```
[Telefono] [bigint] NULL,
     [correo] [varchar](70) NOT NULL,
CONSTRAINT [PK Persona] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Dni] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Producto](
     [Id_Producto] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre Producto] [varchar](50) NULL,
     [Codigo_Producto] [varchar](50) NOT NULL,
     [Marca] [bigint] NULL,
     [Precio] [decimal](18, 0) NOT NULL,
CONSTRAINT [PK_Producto] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Producto] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Reserva Turno](
     [Id Reserva] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Complejo_Reserva] [bigint] NOT NULL,
     [Persona Reserva] [bigint] NOT NULL,
     [Fecha_Reserva] [datetime] NOT NULL,
     [Estado Reserva] [varchar](50) NULL,
CONSTRAINT [PK Reserva Turno] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Reserva] ASC
```

```
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Tipo_Usuario](
     [Id Tipo] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Nombre Tipo] [varchar](50) NULL,
CONSTRAINT [PK Tipo Usuario] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Tipo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW_PAGE_LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED_IDENTIFIER ON
GO
CREATE TABLE [dbo].[Usuario](
     [Id Usuario] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Tipo Usuario] [bigint] NULL,
     [Nombre_Usuario] [varchar](50) NOT NULL,
     [Contraseña] [varchar](50) NOT NULL,
     [Id Tipo] [bigint] NULL,
CONSTRAINT [PK_Usuario] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Usuario] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
/***** Object: Table [dbo].[Venta] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
SET ANSI NULLS ON
GO
SET QUOTED IDENTIFIER ON
```

```
GO
CREATE TABLE [dbo].[Venta](
      [Id Venta] [bigint] IDENTITY(1,1) NOT FOR REPLICATION NOT NULL,
     [Id Usuario] [bigint] NULL,
     [Id Complejo] [bigint] NULL,
     [Fecha Venta] [timestamp] NOT NULL,
     [Total Venta] [decimal](18, 0) NOT NULL,
     [Estado_Venta] [varchar](50) NULL,
CONSTRAINT [PK Venta] PRIMARY KEY CLUSTERED
     [Id Venta] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, IGNORE_DUP_KEY =
OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON, ALLOW PAGE LOCKS = ON,
OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK_Administrador_Usuario] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Administrador Usuario] ON [dbo].[Administrador]
(
      [Id Usuario] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP_EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Complejo Host] ON [dbo].[Complejo]
      [Dueño Complejo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP_EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK Detalle Venta_Producto] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Detalle Venta Producto] ON [dbo].[Detalle Venta]
(
      [Id Producto] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON.
ALLOW_PAGE_LOCKS = ON, OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
/***** Object: Index [IXFK Detalle Venta Venta] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Detalle Venta Venta] ON [dbo].[Detalle Venta]
     [Id Venta] ASC
```

```
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP_EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW_ROW_LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK Equipo Historial Equipo] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Equipo Historial Equipo] ON [dbo].[Equipo]
     [historial Equipo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON.
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Equipo Jugador] ON [dbo].[Equipo]
     [Id Integrante 1] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
/***** Object: Index [IXFK Equipo Jugador 02] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK_Equipo_Jugador_02] ON [dbo].[Equipo]
     [Id Integrante 2] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK_Host_Usuario] ON [dbo].[Host]
     [Id Usuario] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS NORECOMPUTE = OFF, SORT IN TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
*****/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK_Jugador_Historial_Jugador] ON [dbo].[Jugador]
     [Historial Jugador] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON.
ALLOW_PAGE_LOCKS = ON, OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL_KEY = OFF) ON [PRIMARY]
```

```
GO
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Jugador Nivel Jugador] ON [dbo].[Jugador]
     [Nivel] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Jugador Usuario] ON [dbo].[Jugador]
     [Id Usuario] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON.
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
/***** Object: Index [IXFK Producto Marca] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 *****/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Producto Marca] ON [dbo].[Producto]
     [Marca] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK_Reserva_Turno_Complejo] Script Date: 17/07/2024 18:53:32
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Reserva Turno Complejo] ON
[dbo].[Reserva Turno]
     [Complejo Reserva] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK Reserva Turno Jugador] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK_Reserva_Turno_Jugador] ON [dbo].[Reserva_Turno]
     [Persona_Reserva] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
/***** Object: Index [IXFK Usuario Tipo Usuario] Script Date: 17/07/2024 18:53:32 ******/
```

```
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Usuario Tipo Usuario] ON [dbo].[Usuario]
     [Id Tipo] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
/***** Object: Index [IXFK Usuario_Tipo_Usuario_02] Script Date: 17/07/2024 18:53:32
*****/
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK_Usuario_Tipo Usuario 02] ON [dbo].[Usuario]
     [Id Tipo] ASC
)WITH (PAD INDEX = OFF, STATISTICS NORECOMPUTE = OFF, SORT IN TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Venta Complejo] ON [dbo].[Venta]
(
     [Id Compleio] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW_PAGE_LOCKS = ON, OPTIMIZE_FOR_SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
CREATE NONCLUSTERED INDEX [IXFK Venta Usuario] ON [dbo].[Venta]
     [Id Usuario] ASC
)WITH (PAD_INDEX = OFF, STATISTICS_NORECOMPUTE = OFF, SORT_IN_TEMPDB =
OFF, DROP EXISTING = OFF, ONLINE = OFF, ALLOW ROW LOCKS = ON,
ALLOW PAGE LOCKS = ON, OPTIMIZE FOR SEQUENTIAL KEY = OFF) ON [PRIMARY]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Producto] ADD DEFAULT ((0)) FOR [Precio]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Administrador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Administrador Persona1] FOREIGN KEY([Dni Administrador])
REFERENCES [dbo].[Persona] ([Dni])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Administrador] CHECK CONSTRAINT [FK Administrador Persona1]
ALTER TABLE [dbo].[Administrador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Administrador Usuario] FOREIGN KEY([Id Usuario])
REFERENCES [dbo].[Usuario] ([Id Usuario])
GO
```

```
ALTER TABLE [dbo].[Administrador] CHECK CONSTRAINT [FK Administrador Usuario]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Cancha] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Cancha Complejo]
FOREIGN KEY([Id complejo])
REFERENCES [dbo].[Complejo] ([Id_Complejo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Cancha] CHECK CONSTRAINT [FK Cancha Complejo]
ALTER TABLE [dbo].[Complejo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Complejo Host]
FOREIGN KEY([Dueño Compleio])
REFERENCES [dbo].[Host] ([Id Host])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Complejo] CHECK CONSTRAINT [FK Complejo Host]
ALTER TABLE [dbo].[Detalle Venta] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Detalle Venta Producto] FOREIGN KEY([Id Producto])
REFERENCES [dbo].[Producto] ([Id Producto])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Detalle_Venta] CHECK CONSTRAINT [FK_Detalle_Venta_Producto]
ALTER TABLE [dbo].[Detalle_Venta] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Detalle_Venta_Venta] FOREIGN KEY([Id_Venta])
REFERENCES [dbo].[Venta] ([ld Venta])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Detalle Venta] CHECK CONSTRAINT [FK Detalle Venta Venta]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Equipo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Equipo_Historial
Equipo] FOREIGN KEY([historial Equipo])
REFERENCES [dbo].[Historial Equipo] ([Id Historial])
GO
ALTER TABLE [dbo]. [Equipo] CHECK CONSTRAINT [FK Equipo Historial Equipo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Equipo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Equipo_Jugador]
FOREIGN KEY([Id Integrante 1])
REFERENCES [dbo].[Jugador] ([ld Jugador])
ALTER TABLE [dbo].[Equipo] CHECK CONSTRAINT [FK Equipo Jugador]
GO
ALTER TABLE [dbo]. [Equipo] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Equipo_Jugador_02]
FOREIGN KEY([Id Integrante 2])
REFERENCES [dbo].[Jugador] ([ld Jugador])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Equipo] CHECK CONSTRAINT [FK Equipo Jugador 02]
GO
```

```
ALTER TABLE [dbo].[Host] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Host Persona1]
FOREIGN KEY([Dni_Host])
REFERENCES [dbo].[Persona] ([Dni])
ALTER TABLE [dbo].[Host] CHECK CONSTRAINT [FK_Host_Persona1]
ALTER TABLE [dbo].[Host] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Host Usuario] FOREIGN
KEY([Id Usuario])
REFERENCES [dbo].[Usuario] ([Id Usuario])
ALTER TABLE [dbo].[Host] CHECK CONSTRAINT [FK Host Usuario]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_Jugador_Historial_Jugador] FOREIGN KEY([Historial_Jugador])
REFERENCES [dbo].[Historial Jugador] ([Id Historial])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] CHECK CONSTRAINT [FK Jugador Historial Jugador]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Jugador Nivel Jugador] FOREIGN KEY([Nivel])
REFERENCES [dbo].[Nivel Jugador] ([Id Nivel])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] CHECK CONSTRAINT [FK Jugador Nivel Jugador]
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Jugador_Persona1]
FOREIGN KEY([Dni Jugador])
REFERENCES [dbo].[Persona] ([Dni])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] CHECK CONSTRAINT [FK Jugador Persona1]
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Jugador Usuario]
FOREIGN KEY([Id Usuario])
REFERENCES [dbo].[Usuario] ([Id_Usuario])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Jugador] CHECK CONSTRAINT [FK Jugador Usuario]
ALTER TABLE [dbo].[Producto] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK_Producto_Marca]
FOREIGN KEY([Marca])
REFERENCES [dbo].[Marca] ([ld_Marcab])
ALTER TABLE [dbo].[Producto] CHECK CONSTRAINT [FK Producto Marca]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Reserva Turno] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK_Reserva_Turno_Complejo] FOREIGN KEY([Complejo Reserva])
```

```
REFERENCES [dbo].[Complejo] ([Id Complejo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Reserva Turno] CHECK CONSTRAINT [FK Reserva Turno Complejo]
ALTER TABLE [dbo].[Reserva Turno] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Reserva Turno Jugador] FOREIGN KEY([Persona Reserva])
REFERENCES [dbo].[Jugador] ([ld Jugador])
GO
ALTER TABLE [dbo]. [Reserva Turno] CHECK CONSTRAINT [FK Reserva Turno Jugador]
ALTER TABLE [dbo]. [Usuario] WITH CHECK ADD CONSTRAINT
[FK Usuario Tipo Usuario 02] FOREIGN KEY([Id Tipo])
REFERENCES [dbo].[Tipo Usuario] ([Id Tipo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Usuario] CHECK CONSTRAINT [FK Usuario Tipo Usuario 02]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Venta] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Venta Complejo]
FOREIGN KEY([Id_Complejo])
REFERENCES [dbo].[Complejo] ([Id_Complejo])
GO
ALTER TABLE [dbo].[Venta] CHECK CONSTRAINT [FK Venta Complejo]
GO
ALTER TABLE [dbo].[Venta] WITH CHECK ADD CONSTRAINT [FK Venta Usuario]
FOREIGN KEY([Id Usuario])
REFERENCES [dbo].[Usuario] ([Id_Usuario])
ALTER TABLE [dbo].[Venta] CHECK CONSTRAINT [FK_Venta_Usuario]
GO
EXEC sys.sp addextendedproperty @name=N'MS Description', @value=N's',
@level0type=N'SCHEMA',@level0name=N'dbo',
@level1type=N'TABLE',@level1name=N'Reserva Turno',
@level2type=N'COLUMN',@level2name=N'Estado Reserva'
GO
USE [master]
GO
ALTER DATABASE [PaddlePlay] SET READ WRITE
```

GO