
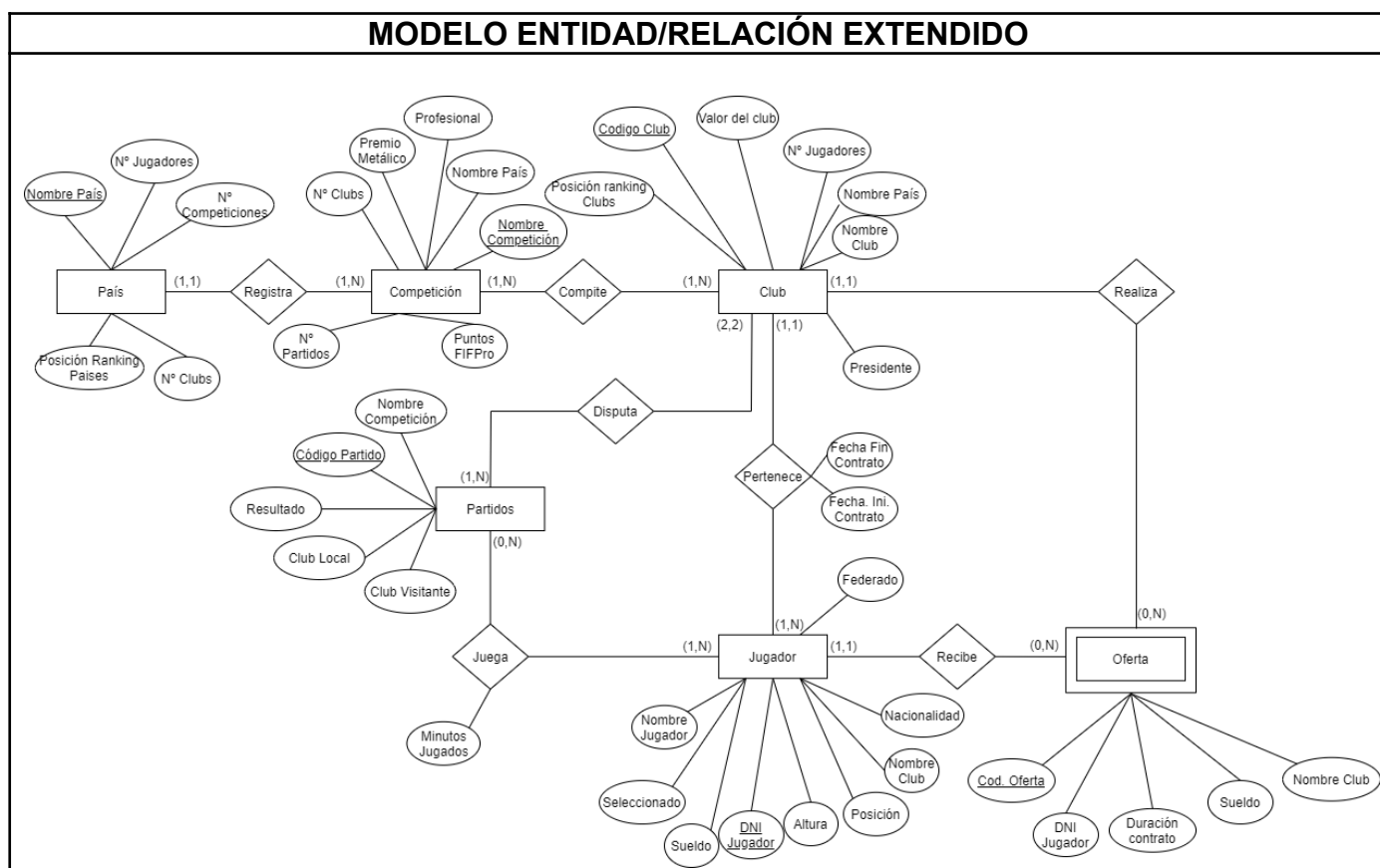


	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
	PROYECTO: Registro FIFPro	Modelo de Datos
	Autores: Gabriel Melián Hernández. Pablo González González. María Candelaria Fariña Rodríguez. Daniel Abréu García	ALUs: alu0100819786 alu0100887037 alu0101029801 alu0100898385
Versión: 1.0		Tiempo invertido: 4,5 horas
		Fecha : 16/12/20

ELABORACIÓN DEL MODELO CONCEPTUAL DE DATOS (ASI-6.1)




IDENTIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DE ENTIDADES

País: lugar geolocalizado al que se adscribe una competición. Esta tabla contendrá un recuento de los principales datos de interés de la base de datos.

- ☐ **Nombre País:** - Varchar (30)
- ☐ **N° Competiciones:** - Int
- ☐ **N° Jugadores:** - Int
- ☐ **N° Clubs:** - Int
- ☐ **Posición Ranking Países:** - Int

Competición: torneo organizado en un país concreto en el que una serie de clubs deportivos se apuntan y compiten por el primer puesto. Dependiendo del proyecto y los premios, tanto en metálico como en puntos FIFPro, las competiciones podrán ser profesionales o amateurs.

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
	PROYECTO: Registro FIFPro	Modelo de Datos
	Autores: Gabriel Melián Hernández. Pablo González González. María Candelaria Fariña Rodríguez. Daniel Abréu García	ALUs: alu0100819786 alu0100887037 alu0101029801 alu0100898385
Versión: 1.0		Tiempo invertido: 4,5 horas
		Fecha : 16/12/20

- ☐ Nombre Competición: - Varchar (30)
- ☐ Nombre País: - Varchar (30) ajena de 'Nombre' de la tabla 'País'
- ☐ Premio Metálico: - Int
- ☐ Puntos FIFPro: - Int
- ☐ N° Clubs: - Int
- ☐ Profesional: - Boolean
- ☐ N° Partidos: - Int

Club: entidad adscrita a alguna competición con una financiación determinada y con un proyecto deportivo bien definido, del que forman parte los jugadores.


- ☐ Código Club: - Int
- ☐ Nombre Club: - Varchar (30)
- ☐ Valor del club: - Float
- ☐ Posición Ranking Clubs: - Int
- ☐ N° Jugadores: - Int
- ☐ Nombre País: - Varchar (30) ajena de 'Nombre' de la tabla 'País'
- ☐ Presidente: - Varchar (30)

Jugador: es la persona que se dedica a jugar a fútbol. Un jugador es profesional o amateur dependiendo de cómo esté categorizado el club al que pertenece. Un agente libre no tiene categoría.

- ☐ DNI Jugador: - Varchar (9)
- ☐ Nombre Jugador: - Varchar (30)
- ☐ Sueldo: - Float
- ☐ Altura: - Float
- ☐ Posición: - Varchar (25)
- ☐ Nacionalidad: - Varchar (30) ajena de 'Nombre País' de la tabla 'País'
- ☐ Nombre Club: - Varchar (30) ajena de 'Nombre Club' de la tabla 'Club'
- ☐ Federado: - Boolean

Oferta: débil en existencia con Jugador y Club. Es la oferta que recibe un jugador de un club para pertenecer a éste último. Consta tanto de sueldo como de duración del contrato.

- ☐ Código Oferta: - Int
- ☐ DNI Jugador: - Varchar (9) ajena de 'DNI Jugador' de tabla 'Jugador'
- ☐ Nombre Club: - Varchar (30) ajena de 'Nombre Club' de tabla 'Club'

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
	PROYECTO: Registro FIFPro	Modelo de Datos
	Autores: Gabriel Melián Hernández. Pablo González González. María Candelaria Fariña Rodríguez. Daniel Abréu García	ALUs: alu0100819786 alu0100887037 alu0101029801 alu0100898385
Versión: 1.0		Tiempo invertido: 4,5 horas
		Fecha : 16/12/20

- ☐ Duración Contrato: - Int (días totales)
- ☐ Sueldo: - Float

Partido: prueba deportiva en la que se enfrentan dos clubes. Un partido debe pertenecer a una competición concreta, y en él juega un equipo local (cuya sede se encuentra en el lugar donde se desarrolla) y un equipo visitante.


- ☐ Código Partido:
- ☐ Club Local: - Varchar (30) ajena de 'Nombre Club' de la tabla 'Club'
- ☐ Club Visitante: - Varchar (30) ajena de 'Nombre Club' de la tabla 'Club'
- ☐ Resultado: - Varchar(10)
- ☐ Nombre Competición: - Varchar (30) ajena de 'Nombre Competicion' de la tabla 'Competicion'

IDENTIFICACIÓN Y DEFINICIÓN DE INTERRELACIONES

- Una competición (1,N) ESTÁ REGISTRADA EN (1,1) un país.
- Un club (1,N) COMPITE EN (1,N) una competición.
- Un jugador (1,N) PERTENECE A (1,1) un club.
 - ☐ Fecha Inicio Contrato: - Date
 - ☐ Fecha Final Contrato: - Date
- Un jugador (1,1) RECIBE (0,N) una oferta.
- Un club (1,1) REALIZA (0,N) una oferta.
- Un club (2,2) DISPUTAN (1,N) un partido.
- Un jugador (1,N) JUEGA (0,N) un partido.
 - ☐ Minutos: - Int

RESTRICCIONES SEMÁNTICAS ADICIONALES

- Cada jugador sólo puede estar en un equipo a la vez (contrato en vigor), pero puede haber pasado por varios equipos en el pasado.
- No se contemplan competiciones internacionales.
- Un jugador puede recibir ofertas de otros equipos, pero siempre y cuando su contrato con el club actual haya finalizado.

	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	PROYECTO: Registro FIFPro	Modelo de Datos
	Autores: Gabriel Melián Hernández. Pablo González González. María Candelaria Fariña Rodríguez. Daniel Abréu García	ALUs: alu0100819786 alu0100887037 alu0101029801 alu0100898385
Versión: 1.0		Tiempo invertido: 4,5 horas
		Fecha : 16/12/20

- Los jugadores que compiten profesionalmente no pueden jugar en competiciones amateur.
- Es necesario que todos los jugadores estén federados y abonen el seguro.
- El valor de un club no puede superar el límite establecido por su posición en el ranking FIFA.
- El código de cada club es único para dicha entidad.
- Los jugadores que compiten con una selección deberán pertenecer a un club.
- Un club no puede jugar más partidos de una determinada competición que el número de partidos de dicha competición.