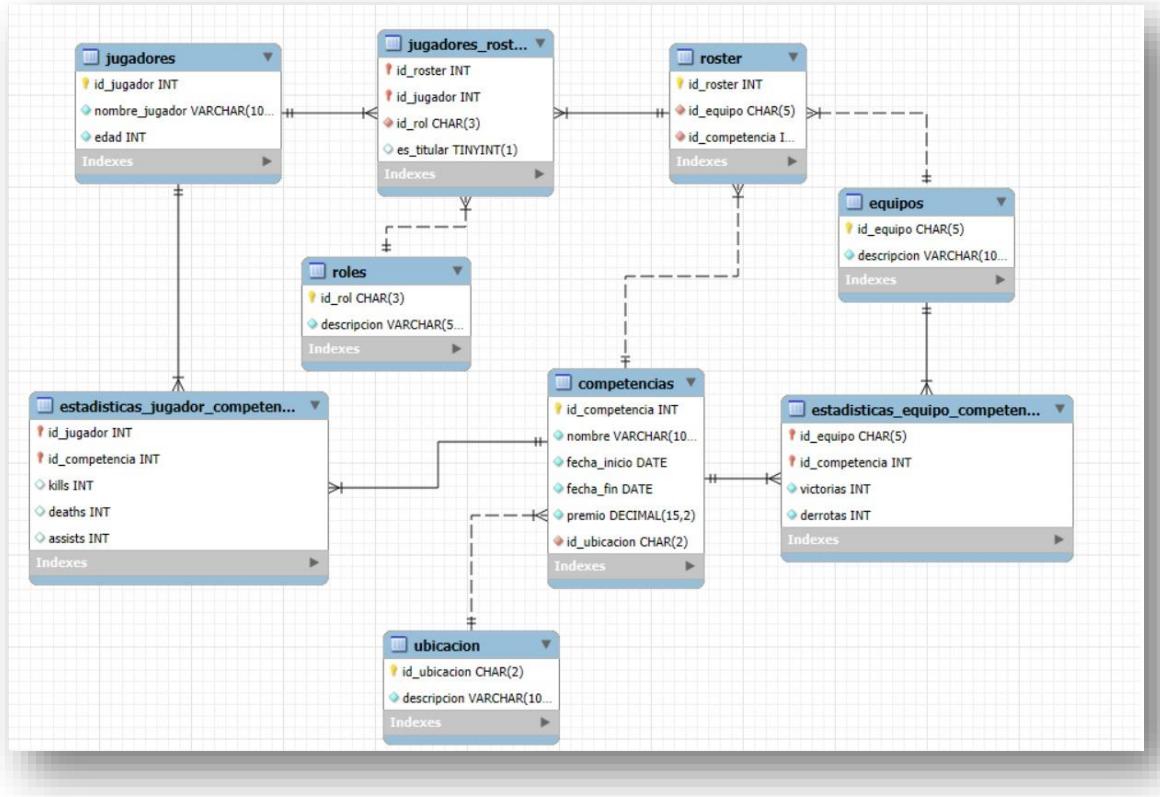


# MODELO DE DATOS

## Diagrama Entidad-Relación



## TABLAS CREADAS

- **jugadores**

Almacena información de los jugadores de esports.

- **roles**

Define los roles dentro de un equipo.

- **equipos**

Registra los equipos participantes en competencias de esports.

- **ubicación**

Contiene los lugares donde se realizan las competencias.

- **competencias**

Representa los torneos o campeonatos de esports, con información de fechas, premios y ubicación.

- **estadisticas\_jugador\_competencia**

Guarda las estadísticas individuales de cada jugador en una competencia (kills, deaths, assists).

- **estadisticas\_equipo\_competencia**

Almacena estadísticas globales de los equipos en cada competencia (victorias y derrotas).

- **roster**

Representa la plantilla de un equipo en una competencia específica.

- **jugadores\_roster**

Relaciona a los jugadores con un roster y define su rol y si son titulares o suplentes.

## RELACIONES

- **jugadores ↔ estadisticas\_jugador\_competencia**

**Relación 1:N.**

Un jugador puede tener estadísticas en varias competencias, pero cada registro de estadísticas pertenece a un solo jugador.

- **competencias ↔ estadisticas\_jugador\_competencia**

**Relación 1:N.**

Una competencia puede registrar estadísticas de muchos jugadores, pero cada estadística corresponde a una sola competencia.

- **equipos ↔ estadisticas\_equipo\_competencia**

**Relación 1:N.**

Un equipo puede tener estadísticas en varias competencias, pero cada registro pertenece a un solo equipo.

- **competencias ↔ estadisticas\_equipo\_competencia**

**Relación 1:N.**

Una competencia tiene estadísticas de varios equipos, pero cada estadística pertenece a una sola competencia.

- **equipos ↔ roster**

**Relación 1:N.**

Un equipo puede tener un roster en cada competencia, pero un roster pertenece a un solo equipo.

- **competencias ↔ roster**

**Relación 1:N.**

Una competencia puede tener varios equipos inscritos (rosters), pero cada roster corresponde a una sola competencia.

- **roster ↔ jugadores\_roster**

**Relación 1:N.**

Un roster puede incluir varios jugadores, pero un jugador en este contexto pertenece a un único roster.

- **jugadores ↔ jugadores\_roster**

**Relación 1:N.**

Un jugador puede aparecer en varios rosters (según las competencias), pero cada registro de jugadores\_roster corresponde a un solo jugador.

- **roles ↔ jugadores\_roster**

**Relación 1:N.**

Un rol puede asignarse a muchos jugadores en diferentes rosters, pero cada registro en jugadores\_roster tiene un solo rol.

- ubicacion ↔ competencias

**Relación 1:N.**

Una ubicación puede albergar muchas competencias, pero cada competencia se desarrolla en una sola ubicación.