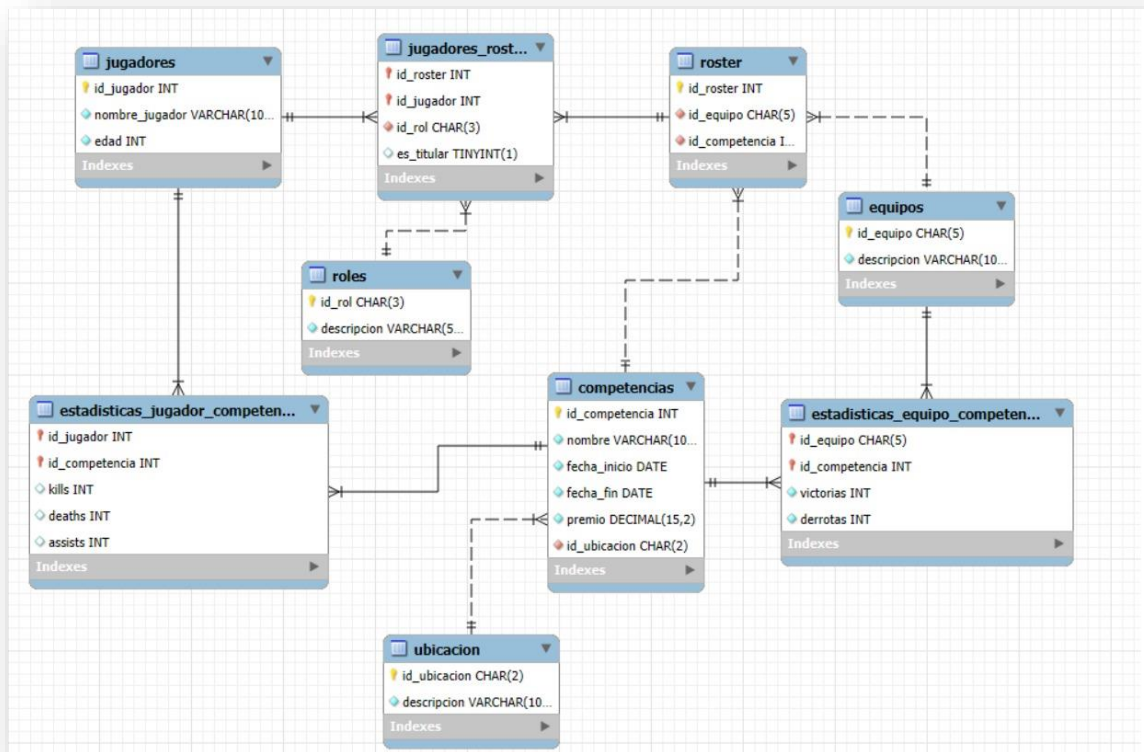


MODELO DE DATOS

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 ↔ estadísticas_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.