

 <b>Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología</b> Universidad de La Laguna	<b>ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)</b>	<b>BASES DE DATOS</b>
<b>PROYECTO: QUIDDITCH</b>		
	<b>Autores:</b> Elena Rijo García (alu0101265421) Alejandro Peraza González (alu0101211770) Gabriel García Jaubert (alu0101240374) Cristo Manuel Pérez Rodríguez (alu0101218007)	<b>GRUPO 6</b>
Versión: 0.1	Tiempo invertido: 3 horas	Fecha : 11/01/2021

## DEFINICIÓN DEL SISTEMA DE BASES DE DATOS (ASI-1)

IDENTIFICACIÓN, ESPECIFICACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA
<p><b>Identificación:</b> (QUIDDITCH-2122)</p> <p><b>Objetivos del proyecto:</b></p> <p>El “Quidditch” es un deporte practicado por muchos jugadores que disputan una gran cantidad de partidos, de oficiales y no oficiales, que son respaldados por los clubes y el personal que trabaja para estos.</p> <p>Como objeto principal se pretende crear una base de datos que almacene los principales aspectos relacionados con este deporte para así permitir la gestión de los mismos.</p> <p><b>Requisitos del sistema:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Los equipos están formados por distintos integrantes que se identifican por su DNI, y pueden ser jugadores o parte del personal que ayude al equipo. Además cada integrante tendrá nombre, correo y salario. Los jugadores tienen un rol en el equipo y cuentan con un número de dorsal, y por su parte, cada trabajador del personal ocupa un puesto de trabajo (asistente, entrenador, analista, etc.).</li> </ol>



## PROYECTO: QUIDDITCH

### Autores:

Elena Rijo García (alu0101265421)  
Alejandro Peraza González (alu0101211770)  
Gabriel García Jaubert (alu0101240374)  
Cristo Manuel Pérez Rodríguez (alu0101218007)

### GRUPO 6

Versión: 0.1

Tiempo invertido: 3 horas

Fecha : 11/01/2021

2. Un equipo puede pertenecer a un club. El club se identificará por un nombre. Este club tendrá un presidente (representado mediante su DNI), una ubicación (calle y número), un teléfono de contacto.
3. Los equipos tienen un nombre como identificación, un logotipo, un acrónimo, una categoría a la que pertenece.
4. Los equipos juegan a lo largo del año partidos en distintas fechas. En un partido participa también un árbitro que se identifica por su DNI, además de tener otros atributos como salario, correo y nombre. Estos partidos se reconocen a través de la ubicación (calle y número) y la fecha en la que se realizan.
5. Los partidos pueden ser no oficiales u oficiales, siendo los oficiales dependientes de la liga a la que estén adscritos. Un partido oficial pertenece a una liga; no existe ningún partido oficial que no pertenezca a una liga.
6. Los partidos pueden ser no oficiales, o ser oficiales y pertenecer a una liga. Dicha distinción es relevante debido a que las ligas serán organizadas por una empresa y contarán con uno o varios patrocinadores de forma obligatoria.
7. En una misma fecha, pueden ocurrir varios partidos sí y solo sí, ni un equipo ni un árbitro participan simultáneamente en dos partidos y si no se realizan dos partidos simultáneamente en la misma ubicación.
8. Una liga viene definida por el año en el que se realizan y también por el nombre que la identifica.



**PROYECTO: QUIDDITCH**

**Autores:**

Elena Rijo García (alu0101265421)  
Alejandro Peraza González (alu0101211770)  
Gabriel García Jaubert (alu0101240374)  
Cristo Manuel Pérez Rodríguez (alu0101218007)

**GRUPO 6**

Versión: 0.1

Tiempo invertido: 3 horas

Fecha : 11/01/2021

9. Las empresas pueden organizar o patrocinar ligas y una liga será organizada por una única empresa y puede ser patrocinada por muchas. Para que una empresa organice una liga, también debe patrocinar esa liga en específico.
10. Las empresas estarán identificadas mediante el CIF (Código de Identificación Fiscal). Asimismo, tendrán un nombre y un correo asociados. Por último, cuando una empresa patrocina una liga, lo hace con una inversión de dinero que se debe almacenar.