

 Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología Universidad de La Laguna	ANÁLISIS DEL SISTEMA DE INFORMACIÓN (ASI)	BASES DE DATOS
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

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

IDENTIFICACIÓN, ESPECIFICACIÓN Y REQUISITOS DEL SISTEMA
<p>Identificación: (QUIDDITCH-2122)</p> <p>Objetivos del proyecto:</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>Requisitos del sistema:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 (Buscador, Guardián, Cazador o Golpeador) y cuentan con un número de dorsal, y por otra parte, cada trabajador del personal ocupa un puesto de trabajo (asistente, entrenador o analista).



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) y un teléfono de contacto.
3. Los equipos tienen un nombre como identificación, un logotipo, un acrónimo y una categoría a la que pertenecen.
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) así como 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. 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 a la vez en la misma ubicación.
7. Una liga viene definida por el año en el que se realiza y también por el nombre que la identifica.
8. Las empresas pueden organizar o patrocinar ligas y una liga será organizada por una



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

única empresa mientras que puede ser patrocinada por muchas. Para que una empresa organice una liga, también debe patrocinar esa liga en específico.

9. 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 tener en cuenta.