

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



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 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.