

 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 pretemporada o de liga, 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. 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.) y posee un salario. 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.



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

4. Los equipos juegan a lo largo del año partidos en distintas fechas. En un partido participa también un árbitro (escribir aquí los atributos del árbitro). 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 pertenecer al periodo de pretemporada o a una liga. Dicha distinción es relevante debido a que las ligas serán organizadas por una entidad y contarán con un patrocinador de forma obligatoria.
7. En una misma fecha, pueden ocurrir varios partidos sí y solo sí, un equipo ni un árbitro participe simultáneamente en dos partidos y si no se realizan dos partidos simultáneamente en la misma ubicación.
8. Tanto una liga como una pretemporada vienen definidas por el año en el que se realizan, pero la liga también por el nombre correspondiente.
9. Una liga está fomentada por un organizador y uno o más patrocinadores. Todo organizador debe también ser patrocinador de la liga correspondiente.
10. Tanto un organizador como un patrocinador estarán identificados mediante el CIF (Código de Identificación Fiscal). Por un lado, los organizadores tendrán un correo y un nombre asociados. Por otro lado, los patrocinadores deben tener un nombre así como la inversión que realizan.



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