

Trabajo Práctico

Organizador de Futbol 5

Entrega N° 8

Materia: Diseño de Sistemas

Profesor: Nicolas Passerini

Ayudante: Gisela Decuzzi

Alumnos:

vAcosta Naiara

vBrandoni Agustin

vCoiro Tomas

vLeder Brian

vLuis Ostiglia

2014

Especificación de decisiones tomadas en el Diagrama de Entidad de Relación respecto al modelo de negocios

- La clase rechazo y propuesta se unificó en una única tabla: Propuesta por la que mediante un campo se identifica el estado de la misma (En espera, Rechazada, Aceptada)
- Para reflejar la relación entre jugadores y equipos, implementamos la tabla intermedia Equipo_Jugador que tiene clave foránea a ambas tablas, ya que un jugador puede formar parte de varios equipos (de diferentes partidos), y un equipo tiene muchos jugadores. Es una relación de muchos a muchos.
- Se implementa la tabla tipo inscripción ya que nos parece correcto poder mantener un ID para referenciar el tipo de inscripción en vez de un string por lo tanto la inscripción tiene un campo en donde almacena el id del tipo de inscripción, esto permite por ejemplo evitar un error al hacer un insert desde la aplicación y pasar como tipo de inscripción un string donde pueden escribirse de diferentes maneras y de ese modo, tener dos tipos de inscripción similares pero no iguales para la base de datos.
- Los métodos que corresponden a confirmar una inscripción y un partido, actuarían sobre los campos confirmado/a de la tabla Inscripcion y Partido respectivamente, poniendo una S en caso de estar confirmado y una N en caso de no estarlo.
- Se definió que la tabla Partido tenga los campos Equipo1 y Equipo2 en vez de tener una tabla que relaciona Partido y Equipo, ya que siempre un Partido iba a tener dos equipos y esa relación es vez de ser de 1-N (partido-Equipo), como puede percibirse en un principio es de 1-2. De ese modo cuando se necesite saber los equipos de un partido se realiza un join menos que no se justificaba.
- En la aplicación no se visualiza a simple vista lo que corresponde a ofrecer un reemplazante cuando un jugador se da de baja a un partido, es decir no hay una clase que modele exclusivamente esto, sin embargo en el DER y en la Base de datos se decidió que era necesario poder identificar que jugador da como reemplazante a otro jugador y en que partido corresponde, de este modo se creó la tabla Reemplazo