Dominio de atributos para entidades

**Jugador**

* genero: Un carácter definido por ‘M’ o ‘F’.
* posicion: Acomodador, Líbero, Central, Banda y Opuesto.
* no\_jugador: Cualquier número elegido por el jugador.

**Jugador\_Propio**

* lesiones: Un booleano que representa si actualmente está lesionado o no.
* titular: Booleano que especifica si el jugador pertenece a la plantilla titular o no.

**Prueba\_Fisica**

* indice\_masa\_corporal: Es la relación de peso y altura del jugador. Se calcula en automático en base a los atributos de peso y altura registrados.
* porcentaje\_masa\_corporal: Masa magra sin tomar agua y grasas, es decir, hueso, músculos y tejidos. Porcentaje en relación al 100% del cuerpo y registrado como un decimal (0.0 a 1.0).
* porcentaje\_grasa: Masa considerando únicamente la grasa del cuerpo. Se registra como un decimal.
* salto\_vertical: Distancia en centímetros de la prueba de salto vertical que considera la altura a la que llega el jugador.
* salto\_horizontal: Valor en centímetros de la prueba de salto horizontal que considera la distancia a la que llega el jugador.
* velocidad: Medición de tiempo en que un jugador tarda en recorrer una cantidad de metros planos específica.
* resistencia: Índice que se maneja por niveles de resistencia en base a una prueba de recorrido por tiempos a través de la cancha. Mayor es el nivel, mayor es la resistencia.
* flexibilidad: Medida en centímetros positiva (más alejado al cuerpo) o negativa (más pegado al cuerpo) en relación a un punto cero (los pies).
* frecuencia\_cadiaca: Latidos por minuto (entero).

**Partido**

* resultado: Booleano que indica si el equipo ganó el partido (1) o perdió (0).

**Actividad\_Partido**

* marcador\_propio: Cantidad de puntos del equipo al momento de la actividad (un cambio o tiempo fuera).
* marcador\_contrario: Cantidad de puntos del equipo contrario al momento de la actividad (un cambio o tiempo fuera).

**Tiempo**

* no\_tiempo: Número de tiempo fuera (1 o 2). Sólo se tienen dos tiempos fuera por set.

**Equipo**

* categoria: El tipo de categoría a la que pertenece un equipo (infantil menor, infantil mayor, juvenil menor, juvenil mayor, etc.).
* rama: Valor entre “Varonil” o “Femenil”.
* tipo\_equipo: Valor entre “Institucional”, “Selección” o “Club”.
* nombre\_entidad: Nombre de la institución, persona o entidad que representa.
* Contrario: Booleano que representa si el equipo es manejado por el entrenador (0) o es un equipo contrario (1).

**Competencia**

*Nota*: Esta entidad es una tabla que tiene los registros de tipos de competencias, tiene el propósito de ser consultada, registrar nuevos tipos por parte del entrenador y de relacionar el tipo donde sea necesario en otras entidades. Por lo tanto, se evitará los errores humanos al registrar el tipo de competencia y manejarlo por medio de un ID.

* tipo: Valor entre los tipos por defult “Amistoso”, “Torneo”, “Liga” y otros registrados por el entrenador.

**Set**

* no\_set: Especifica el número de set actual (1 a 3 o 1 a-5).
* puntos\_objetivo: Número de puntos establecidos para el set.
* resultado: Booleano que indica si ganó el equipo (1) o si perdió (0) el set.

**Punto**

* resultado: Booleano que dice si el equipo ganó el punto (1) o lo perdió (0).

**Accion\_Partido**

* efectividad: Calificación designada por el signo + (favorece) o – (no favorece) para una acción. Valor entre “++”, “+”, “–“ y “– –“.
* zona\_inicio: Número de zona en relación a la matriz de cancha definida por el sistema (entero). Denota la zona en que comienza una determinada acción.
* zona\_inicio: Número de zona en relación a la matriz de cancha definida por el sistema (entero). Denota la zona en que termina una cierta acción.

**Actividad\_Entrenamiento**

*Nota*: Existirá una tupla por jugador (todos participan en el entrenamiento) y la asistencia dirá si se presentó.

* asistencia: Booleano para saber si un jugador asistió al entrenamiento (1) o no (0).
* rendimiento: Calificación del 1 a 10.
* notas\_entrenador: Notas finales sobre el entrenamiento y con una limitante de 500 caracteres.

**Set\_Desempate**

* marcador\_propio\_cambio: Atributo para almacenar los puntos a favor al momento de un cambio de cancha para iniciar un set de desempate (3 o 5).
* marcador\_propio\_cambio: Atributo para almacenar los puntos en contra al cambiar de cancha en un set de desempate.

**Tipo\_Acomodo**

* tiempo: Velocidad del acomodo, mientras menor el valor más rápida es la pelota. Valor entero entre 1 (1er tiempo), 2 (2do tiempo), 3 (tercer tiempo) y 4 (4to tiempo).
* nombre\_acomodo: Nombre asignado por el entrenador a un determinado tipo de acomodo.

**Saque**

* tipo: Valor entre “Flotado” o “Con salto”.

**Pase**

* tipo: Define la acción que originó el pase. Valor entre “Saque”, “Remate”, “Asistencia” y “Bloqueo”.

**Acomodo**

* id\_tipo\_acomodo: Valor entero que proviene de los tipos de acomodo registrados en el sistema.

**Remate**

* limpio: Booleano que indica si existió contacto con el bloqueo (0) o no (1, pues fue limpio).

**Bloqueo**

* tipo: Valor entre “Ofensivo” o “Defensivo”.