

EVERIS

[FP DUAL] Desafío BBDD

CEIP Salesianos San Ignacio



Autores: Tomás Mota, Agustín Guerrero, Juan
Jesús Fernández, Francisco Javier Luna y Juanma
Jiménez

INDÍCE

1. TEMATICA DE NUESTRO PROYECTO:..... 2

1.1. ¿QUÉ SON LOS SCOUTING?..... 2

1.2. LA FIGURA DEL SCOUTER: 3

2. EXPLICACIÓN DE LA BASE DE DATOS 3

3. EXPLICACIÓN DE LA NORMALIZACIÓN APLICADA 4

1.2. LA FIGURA DEL SCOUTER:

En el staff la figura del técnico analista cada vez se hace más esencial y por este motivo es esencial que esta figura domine los principios de juego técnico-tácticos para efectuar sus estudios, no solo vale que grabe o bien anote lo que ve, asimismo debe conocer la metodología, el modelo de juego y la planificación del equipo para saber interpretarlo de la mejor forma para conseguir la información más precisa posible.



2. EXPLICACIÓN DE LA BASE DE DATOS

Nuestra base de datos se compone de un conjunto de cinco tablas relacionadas, "**TEAM**", "**STADIUM**", "**RATING**", "**PLAYER**" y "**MATCHMAKING**".

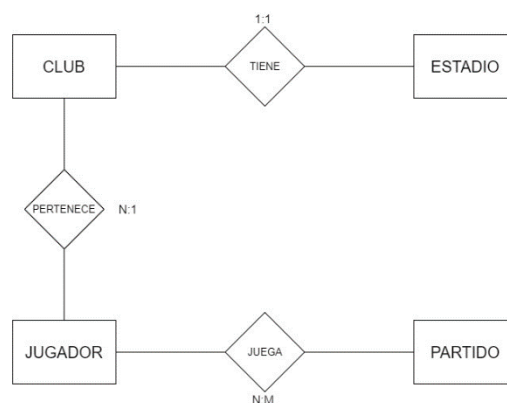
Con este conjunto de tablas pretendemos recopilar información relevante para un ojeador.

- **Relaciones:**

1-1 --> TEAM-STADIUM ==> Cada equipo de fútbol se compone de un único estadio de fútbol.

1-N --> TEAM-PLAYER ==> Un solo equipo de fútbol se compone de múltiples jugadores.

1-M --> MATCHMAKING-PLAYER (RATINGS) ==> Muchos jugadores van a competir en múltiples partidos.



- **Consultas:**

Mínimo 5 consultas simples.

Mínimo 3 consultas medias.

Mínimo 3 consultas complejas.

3. EXPLICACIÓN DE LA NORMALIZACIÓN APLICADA

1. Hemos usado una normalización 1FN, dado que, al todas las tablas poseer su propia clave primaria, no deberían de originarse campos repetidos.
2. Para llegar a la segunda forma normal, hemos modificado el conjunto de tablas iniciales para que toda columna depende de la clave primaria.
Usualmente se consigue creando tablas que separan y clasifican la información de forma más óptima.
3. La tercera forma de normalización se consigue quitando columnas que no hagan sinergia con el resto de columnas.

Un ejemplo sería dentro de la tabla de calificación del jugador, haber quitado la columna **SALARY** dado que carece de sentido en la valoración.

