

Entidades	Nombre	Descripción
1	AñoMundial	Es la entidad más importante porque habla del año en el que se jugó un mundial y trata nuestro tema principal de los mundiales de fútbol.
2	Equipos	Entidad que nos describe equipos participantes en los diferentes mundiales que se han desarrollado a través de la historia.
3	Jugadores	Personas que representan a sus equipos a través de los años en los mundiales de fútbol.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
AñoMundial	Números enteros positivos	Int. Debido a que los años en los que se realizaron los mundiales son un conjunto de 4 dígitos enteros sin posibilidad de números negativos o decimales.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Equipo	Conjunto de caracteres	char. Debido a que el nombre de los equipos solo puede tomar valores de caracteres entre a y z incluyendo caracteres mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Debido a que asignaremos el número de jugadores de un equipo pudiendo tomar un valor entre 11 y 20.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (c++) y explicación
Jugadores	Conjunto de caracteres	char. Ya que los nombres de los jugadores se forman en base a caracteres del alfabeto español, incluyendo mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Con esto podremos asignar los números de camiseta a los jugadores.



Entidades	Nombre	Descripción
1	AñoMundial	Es la entidad más importante porque habla del año en el que se jugó un mundial y trata nuestro tema principal de los mundiales de fútbol.
2	Equipos	Entidad que nos describe equipos participantes en los diferentes mundiales que se han desarrollado a través de la historia.
3	Jugadores	Personas que representan a sus equipos a través de los años en los mundiales de fútbol.

## 2.2

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
AñoMundial	Números enteros positivos	Int. Debido a que los años en los que se realizaron los mundiales son un conjunto de 4 dígitos enteros en posibilidad de números negativos o decimales.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
Equipo	Conjunto de caracteres	Char. Debido a que el nombre de los equipos solo puede tomarse en valores de caracteres entre a y z incluyendo caracteres mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. Debido a que asignaremos el número de jugadores de un equipo pudiendo tomar un valor entre 11 y 20.

Nombre de la entidad	Valores posibles	Tipo de dato (C++) y explicación
Jugadores	Conjunto de caracteres	Char. Ya que los nombres de los jugadores se forma en base caracteres del alfabeto español, incluyendo mayúsculas.
	Números enteros positivos	Int. con esto podremos asignar los números de camiseta a los jugadores.