Entidades	Nombre	Descripción Salados	
1 AnioHundial		le la entidad más importante parque hable del año en el que se jugo un mundial i trata nucetro tema principal de los mundiales de futbol.	
2	Equipo o	Entidad que nos describe equipos participar tos en los diferentes mudiales que se ho desamollado a través de la historios	
3 Injabres		Perconas que representan a sus equipos através delos años en los mudiales de fútic	
Nombre de la entidad	Valoves posibles	Tipo de dato (c++) y explicación	
Aniothodial	Wimevos enteros positivos	Int. Debido a que los años en los que se reclizavan los mudiales son un conjunto de 4 digitos entevos sin posibilidad de números negativos o decimales.	
Nambre de la entidad	Valoves posibles	Tipo de dato (ctt) y explicación	
600100	Conjunto de consciloros	char. Debuto a que el nombre de los equipos solo puete toma no en valores de conacteras entre a y z nolyvendo canacteras movisados	
	Números enteros positivos	Int. Debido a que angravemos el número de Ugadoveo de un equipo pudiendo tomas un valor entre 11 y 20.	
	oves Tipode o	dato (c++) y explicación	
മവ	nto de chav. s	da que las nombras de las jugadores as forma en bas laves del abasadorio asasiral incluyendo magricordos	



Entidade	s	Nombre		Descripción
1		Anothundial		le la entidad más importante parque hebla del año en el que se jugos un mundial y trata nuestro tema principal de los mundiales de futbol.
2		вдиров		Entidad que nos describe equipos participan- tes en los diferentes mundiales que se han desarrollado a través de la historios
3	3 Jigadores		es	Perconce que representan a sus equipos atvavés de los años en los mundiqles de fitbol
2.2				
Nambre de la entidad		Valoveo posibles		Tipo de dato (c++) y explicación
Aniothendial		Númevos er poolt		Int. Debido a que los años en los que se reclizaron los mundiales son un conjunto de 4 digitos entevos en posibilidad de números negativos o decimales.
Nombre de la entidad		Valoves po	sibles	Tipo de dato (ctt) y explicación
Eguipo		Conjunto de a		char. Debido a que el nombre de los equipos solo puede toravos en valores de caracteros entre a y z incluyendo caracteres maxisulas Int. Debido a que cognaremos el número de judadores de un equipo pudiendo tomar un
Nombre de la entidad	Valores Tipode		Tipo de a	dato (c++) y explicación
Juga doves	Cavacteres caracters Números enteros Int. con		Chav. S cavact Int. co	la que las nombras de los jugadores de forma en base aves del alabadario español incluyendo mayidando. n esto patremos croignar los números de eta a los jugadores