

## PROGRAMACIÓN II

## MODELO DE DATOS

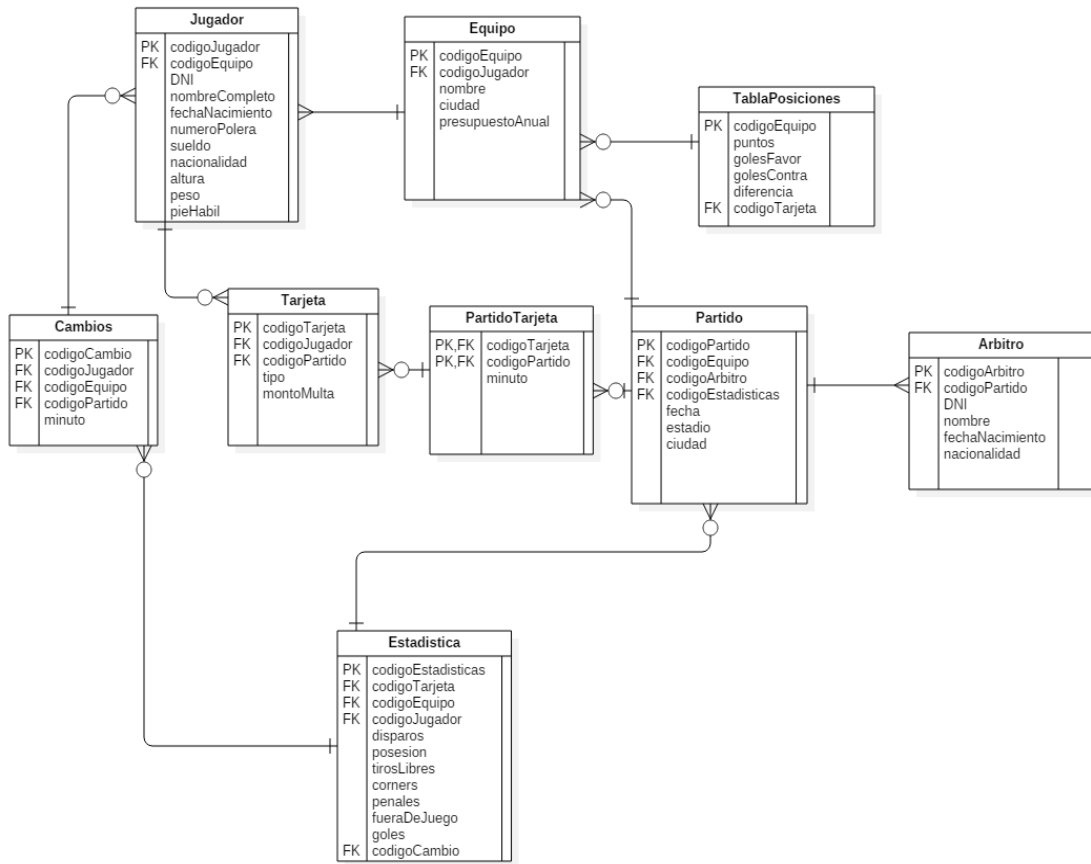
## Participants:

Luciano Quintana Castellanos (46567)

Mathias Kohlberg Valle (47297)

**Docente:**

Marcelo López de la Rosa



# **REQUERIMIENTOS**

## **Encargado**

### **1. Registrar jugador**

1.1 Para registrar a un jugador deberá ingresar el código de jugador, código del equipo al que pertenece, su DNI, su nombre completo, su fecha de nacimiento, número de polera, sueldo, nacionalidad, altura, peso y pie hábil.

### **2. Registrar equipo**

2.1 Para registrar un equipo deberá ingresar el código del equipo, el nombre, la ciudad y su presupuesto anual.

### **3. Tabla de posiciones**

3.1 Para que un equipo este en la tabla de posiciones se debe ingresar su código, los puntos conseguidos, los goles a favor, goles en contra, la diferencia de los goles y el código de las tarjetas sacadas en los partidos.

3.2 La tabla se ordenará en sentido decreciente en base a los puntos que tengan los equipos, en caso de empatar en puntos se cuenta la diferencia de goles, en caso de un empate en la misma circunstancia se hará un conteo de las tarjetas y el que tenga menos ira arriba. Por último, si existe de nuevo un empate en tarjetas, se ordenará por orden alfabético.

## **Encargado estadísticas**

### **1. Registrar partido**

1.1 Cada partido tendrá su código de partido.

1.2 Para registrar un partido se anotará el código de los dos equipos, el código de los árbitros encargados, el código de las estadísticas, la fecha, el estadio y la ciudad donde se jugó.

### **2. Registrar arbitro**

2.1 Cada arbitro contara con su código de árbitro, se registrará el código de cada partido que dirija, su DNI, su nombre completo, fecha de nacimiento y nacionalidad.

### **3 Registrar tarjeta**

3.1 Cada tarjeta tendrá su código, contara con el código del jugador al que se la sacaron, el código del partido en que fue sacada, su tipo y el monto de multa.

3.2 También se podrá registrar en que minuto del partido fue sacada.

#### **4. Registrar cambios**

4.1 Cada cambio tendrá su código.

4.2 Para registrar un cambio que se da en el partido se debe ingresar el código del jugador que entra y el que sale, el código del equipo, el código del partido y el minuto en que se realiza.

#### **5. Anotar estadísticas**

5.1 Cada tabla de estadísticas tendrá su código.

5.2 Contaran con el código de los dos equipos, el código de partido al que pertenece, el código de las tarjetas que se saquen y el código de los cambios que se realicen

5.3 Se anotarán los disparos, la posesión, los tiros libres, los corners, penales, los fuera de juego y los goles.