
PRÁCTICA 26: DISEÑO DE BASES DE DATOS

Diseñar una BD para organizar el campeonato mundial de fútbol. Considerar los siguientes aspectos:

- **Jugadores:** Un jugador pertenece a un único equipo y no hay dos jugadores con el mismo nombre. Se identifica por un nombre y un número de dorsal. Puede actuar en varios puestos distintos, pero en un determinado partido sólo puede jugar en un puesto (interesa saber si es portero o jugador de campo).
 - **Equipos:** Un equipo se identifica por el país al que representa y la sede donde se ubica.
 - **Partidos:** Cada partido involucra a dos equipos. De cada partido se necesita saber el resultado final (goles del equipo local y del equipo visitante), lugar de celebración, colegiados que lo arbitran, qué equipo juega como local y cuál como visitante. Todos generan un acta arbitrar donde se pueden incluir todos los comentarios que el árbitro considere oportuno: lesiones, expulsiones, tarjetas, etc. y la hora en la que se produjo.
 - **Árbitros:** En cada partido intervienen 3 árbitros titulares, linier derecho, izquierdo, principal y un árbitro secundario. Un árbitro puede realizar una función en un partido y otra distinta en otro partido. De cada árbitro se necesita conocer: número de colegiado, nombre y la nacionalidad.
 - **Estadísticas:** Se desea saber los goles que ha marcado un jugador en qué partido y en qué minuto, también se desea poder describir cómo sucedió el gol.
 - **Porteros:** Se desea almacenar cuántas paradas ha realizado, en qué minuto, y en qué situación se han producido: penalti, tiro libre, corner o jugada de ataque.
1. Realiza una lista de candidatos a entidades, relaciones y atributos, indicando en cada entrada, si se admite o rechaza como tal, justificando el porqué de tu decisión. Por cada relación, razona su tipo y cardinalidad.
 2. Realiza el diagrama entidad-relación y el paso al modelo relacional.