

Base de Dados de uma Liga de Futebol

Entrega 2

Turma 1- Grupo 2

Pedro Miguel da Costa Azevedo - up201806728

Rui Filipe Mendes Pinto - up201806441

Tiago Gonçalves Gomes – up201806658

Contexto da Base de Dados:

- A liga tem 18 equipas, vários embaixadores, épocas e patrocinadores.
- Cada equipa tem 1 equipa técnica, entre 15 e 35 jogadores (inclusive), 1 estádio, vários patrocinadores, e uma equipa de funcionários.
- Cada equipa técnica é composta por 1 treinador principal, de 1 a 5 treinadores adjuntos e de 1 a 3 treinadores de guarda-redes.
- A equipa de funcionários é composta por vários médicos, massagistas, responsáveis pelo guarda-roupa, funcionários de limpeza e olheiros.
- Para todas as pessoas, é necessário saber o nome completo, a morada, a nacionalidade, a idade e o número de telefone.
- Cada época tem 34 jornadas. Cada jornada tem 9 jogos, realizados na mesma data e hora; as equipas defrontam-se 2 vezes em cada época.
- Cada jogo tem 1 data e horário, 2 equipas, 1 equipa de arbitragem, é realizado em um estádio (de uma das equipas, sendo que se o primeiro jogo entre essas duas equipas for realizado no estádio de uma equipa, então o segundo jogo será realizado no estádio da outra equipa, e vice-versa), tem 1 delegado da liga responsável pela organização do jogo.
- Para cada jogo interessa também saber todas as estatísticas, de cada uma das equipas: golos marcados, posse de bola, número de passes efetuados, remates, remates à baliza, faltas, cartões amarelos e vermelhos, foras de jogo e cantos. Além disso, as seguintes estatísticas têm que estar associadas a um jogador específico: golos, número de assistências, faltas, cartões amarelos e vermelhos. É também atribuída uma classificação de 0 a 10 à atuação da equipa de arbitragem.
- Cada jogador da liga tem associado a si estatísticas, que serão atualizadas a cada jornada: número de jogos, número de golos marcados (não se contam os autogolos), número de cartões amarelos, número de cartões vermelhos, número de faltas, número de assistências. Se o jogador tiver 1 cartão vermelho ou 5 cartões amarelos, fica impedido de jogar na próxima jornada, sendo que depois esse número de cartões é reinicializado.
- Cada jogo é arbitrado por 2 a 5 árbitros. Para cada árbitro interessa saber o nome completo, a morada e o telefone, bem como a sua classificação, calculada pela soma de todas as classificações dos jogos em que participou.
- Existe uma classificação da liga, que é atualizada a cada jornada. Uma vitória equivale a três pontos, um empate a 1 ponto e uma derrota a 0 pontos. Em caso de empate no número de pontos, a equipa que tiver uma maior diferença de golos marcados e sofridos terá vantagem, sendo que se mesmo assim ainda houver um empate, fica com vantagem a equipa com mais golos marcados.
- No fim da época, a equipa que ficou em primeiro lugar sagra-se campeã, e o árbitro com melhor classificação recebe o prémio de melhor árbitro da época. Se houver um empate na classificação dos árbitros mais bem classificados, todos recebem o prémio. É também atribuído o prémio de melhor(es) marcador(es) e de jogador(es) com mais assistências da época.
- Interessa guardar a informação de quantos campeonatos foram ganhos por cada equipa, quantos prémios de melhor árbitro foram ganhos por cada árbitro, quantos prémios de melhor marcador e de jogador com mais assistências foram ganhos por cada jogador.

Nota: O diagrama UML encontra-se à parte, com melhor qualidade.



4

Definição do Esquema Relacional:

- **Pessoa**(idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **EquipaTecnica**(idEquipaTecnica, idClube->Clube)
- **TreinadorGuardaRedes**(idPessoa->Pessoa, idEquipaTecnica->EquipaTecnica, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **TreinadorPrincipal**(idPessoa->Pessoa, idEquipaTecnica->EquipaTecnica, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **TreinadorAdjunto**(idPessoa->Pessoa, idEquipaTecnica->EquipaTecnica, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **EquipaFuncionarios**(idEquipaFuncionarios, idClube->Clube)
- **Medico**(idPessoa->Pessoa, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **Massagista**(idPessoa->Pessoa, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **ResponsavelGuardaRoupa**(idPessoa->Pessoa, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **FuncionarioDeLimpeza**(idPessoa->Pessoa, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **Olheiro**(idPessoa->Pessoa, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **Jogador**(idPessoa->Pessoa, idClube->Clube, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)
- **EstatisticaJogadorNumJogo**(idJogador->Jogador, idJogo->Jogo, numMinutosJogados)
- **EstatisticaJogadorEpoca**(idEstatisticaJogadorEpoca, numJogos, numAssistencias, numGolos, ganhouPremioMelhorMarcador, ganhouPremioMelhorAssistencias, cartoesVermelhosResetable, epoca->Epoca, idJogador->Jogador)
- **Clube**(idClube, nome, cidade, anoDeFundacao, idClassificacao->ClassificacaoDoClubeNaEpoca)
- **PatrocinioDoClube**(idClube->Clube, idPatrocinador->Patrocinador)
- **Estadio**(morada, capacidade, dataInauguracao, numLugaresVIP, idClube->Clube)

- **ClassificacaoDoClubeNaEpoca**(idClassificacao, golosMarcados, golosSofridos, diferencaGolos, pontos, numVitorias, numDerrotas, numEmpates, epoca->Epoca)
 - **Liga**(nome, país)
 - **Embaixador**(idPessoa->Pessoa, nomeLiga->Liga.nome, paisLiga->Liga.pais)
 - **Delegado**(idPessoa->Pessoa)
 - **Arbitro**(idPessoa->Pessoa, classificacao, numPremiosGanhos)
 - **ArbitroJogo**(idArbitro->Arbitro, idJogo->Jogo)
 - **Patrocinador**(idPatrocinador, nome, rank, valorInvestido)
 - **PatrocinadorEpoca**(idPatrocinador->Patrocinador, epoca->Epoca)
 - **PatrocinadorClube**(idPatrocinador->Patrocinador, idClube->Clube)
-
- **Epoca**(anoInicio, anoFim, nomeLiga->Liga.nome, paisLiga->Liga.pais)
 - **Jornada**(idJornada, epoca->Epoca)
 - **Jogo**(idJogo, data_e_hora, classificacaoEquipaArbitragem, idJornada->Jornada, idDelegado->Delegado, idClubeCasa->Clube, idClubeFora->Clube)
 - **EstatísticasClubeJogo**(idEstatisticaClubeJogo, idClube->Clube, numGolos, numCartoesAmarelos, numCartoesVermelhos, numFaltas, numRemates, numRematesBaliza, numCantos, numForasDeJogo, numAssistencias, idJogo->Jogo)
-
- **EventoJogo**(idEvento, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Golo**(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Cartao**(idEvento>Evento, cor, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Falta**(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Remate**(idEvento>Evento, naBaliza, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Canto**(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, idClube->Clube, minuto, idJogo->Jogo)
 - **ForaDeJogo**(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, idClube->Clube, minuto, idJogo->Jogo)
 - **Assistencia**(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)

Análise de Dependências Funcionais e Formas Normais:

Pessoa(idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone) :

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade

BCNF: sim

3NF: sim

EquipaTecnica(idEquipaTecnica, idClube->Clube)

- idEquipaTecnica -> idClube

BCNF: sim

3NF: sim

TreinadorGuardaRedes(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica->EquipaTecnica)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaTecnica

BCNF: sim

3NF: sim

TreinadorPrincipal(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica->EquipaTecnica)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaTecnica

BCNF: sim

3NF: sim

TreinadorAdjunto(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica->EquipaTecnica)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaTecnica
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaTecnica

BCNF: sim

3NF: sim

EquipaFuncionarios(idEquipaFuncionarios, idClube->Clube)

- idEquipaFuncionarios -> idClube

BCNF: sim

3NF: sim

Medico(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone,
idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios)

- idPessoa-> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaFuncionarios
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaFuncionarios

BCNF: sim

3NF: sim

Massagista(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone,
idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios)

- idPessoa-> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaFuncionarios
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaFuncionarios

BCNF: sim

3NF: sim

ResponsavelGuardaRoupa(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade,
telefone, idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios)

- idPessoa-> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaFuncionarios
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaFuncionarios

BCNF: sim

3NF: sim

FuncionarioDeLimpeza(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone,
idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios)

- idPessoa-> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaFuncionarios
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaFuncionarios

BCNF: sim

3NF: sim

Olheiro(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone,
idEquipaFuncionarios->EquipaFuncionarios)

- idPessoa-> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idEquipaFuncionarios
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idEquipaFuncionarios

BCNF: sim

3NF: sim

Jogador(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idClube->Clube)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, idClube
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, idClube

BCNF: sim

3NF: sim

EstatisticaJogadorNumJogo(idJogador->Jogador, idJogo->Jogo, numMinutosJogados)

- idJogador, idJogo -> numMinutosJogados, autorizadoAJogar

BCNF: sim

3NF: sim

EstatisticaJogadorEpoca(idEstatisticaJogadorEpoca, numJogos, numAssistencias,
numGolos, ganhouPremioMelhorMarcador, ganhouPremioMelhorAssistencias,
cartoesVermelhosResetable, epoca->Epoca, idJogador->Jogador)

- idEstatisticaJogadorEpoca -> umJogos, numAssistencias, numGolos,
ganhouPremioMelhorMarcador, ganhouPremioMelhorAssistencias,
cartoesVermelhosResetable, epoca, idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Clube(idClube, nome, cidade, anoDeFundacao,
idClassificacao->ClassificacaoDoClubeNaEpoca)

- idClube -> nome, cidade, anoDeFundacao, idClassificacao

BCNF: sim

3NF: sim

PatrocinioDoClube(idClube->Clube, idPatrocinador->Patrocinador)

- --

BCNF: sim

3NF: sim

Estadio(morada, capacidade, numLugaresVIP, dataInauguracao, idClube->Clube)

- morada -> capacidade, dataInauguracao, idClube
- capacidade -> numLugaresVIP

BCNF: não

3NF: não

Justificação:

- A capacidade não é uma (super)key, logo não respeita a BCNF.
- A capacidade não é uma (super)key e o numLugaresVIP não é um *prime attribute* (não está contido na chave), logo não respeita a 3NF.

Decomposição para BCNF:

1. Key: {morada}
 - a. Violação BCNF: capacidade-> numLugaresVIP
2. EstadioCapacidadeVIP(capacidade, numLugaresVIP)
3. Estadio'(morada, capacidade, dataInauguracao, idClube)
 - a. Analisar *FDs* e *keys* para EstadioCapacidadeVIP:
 - i. capacidade -> numLugaresVIP
 - ii. Key: {capacidade}
 - iii. EstadioCapacidade está na BCNF.
 - b. Analisar *FDs* e *keys* para Estadio':
 - i. morada-> capacidade, dataInauguracao, idClube
 - ii. Key: {morada}
 - iii. Estadio' está na BCNF.

Decomposição para 3NF:

1. *Minimal Basis*
 - a. Lado direito com mais de um atributo. Logo ficamos com:
 - i. morada -> capacidade; morada -> dataInauguracao; morada -> idClube
 - ii. morada -> numLugaresVIP
 - b. A *FD* morada -> numLugaresVIP não é essencial, pois partindo de morada-> capacidade e capacidade -> numLugaresVIP, conseguimos chegar de facto ao lado direito da *FD*. Todas as restantes envolvendo a morada são essenciais.
 - c. {capacidade}⁺ = {capacidade}, não contém numLugaresVIP, logo é essencial.
 - d. Lado esquerdo com apenas um atributo.

2. Para cada $FD X \rightarrow A$ em Estadio, criar uma relação Estadio'' (X, A)
 - a. Estadio' (morada, capacidade, dataInauguracao, idClube)
 - b. EstadioCapacidadeVIP (capacidade, numLugaresVIP)
3. Se nenhuma das relações no 2º passo é uma superkey de Estadio, então adiciona-se outra relação para a chave de Estadio. Não é o caso (Estadio'), portanto o resultado é o do tópico 2.

A conclusão tirada desta decomposição resulta na criação das tabelas: Estadio(morada, capacidade, dataInauguracao, idClube) e EstadioCapacidadeVIP(capacidade, numLugaresVIP).

ClassificacaoDoClubeNaEpoca(idClassificacao, golosMarcados, golosSofridos, diferencaGolos, pontos, numVitorias, numDerrotas, numEmpates, epoca->Epoca)

- idClassificacao -> golosMarcados, golosSofridos, diferencaGolos, pontos, numVitorias, numDerrotas, numEmpates, epoca

BCNF: sim

3NF: sim

Liga(nome, país)

- --

BCNF: sim

3NF: sim

Embaixador(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, nomeLiga->Liga.nome, paisLiga->Liga.pais)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, nomeLiga, paisLiga
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, nomeLiga, paisLiga

BCNF: sim

3NF: sim

Delegado(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade

BCNF: sim

3NF: sim

Arbitro(idPessoa->Pessoa, nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, classificacao, numPremiosGanhos)

- idPessoa -> nome, morada, nacionalidade, idade, telefone, classificacao, numPremiosGanhos
- telefone -> idPessoa, nome, morada, nacionalidade, idade

BCNF: sim

3NF: sim

ArbitroJogo(idArbitro->Arbitro, idJogo->Jogo)

- --

BCNF: sim

3NF: sim

Patrocinador(idPatrocinador, nome, rank, valorInvestido)

- idPatrocinador -> nome, rank, valorInvestido
- rank -> valorInvestido

BCNF: não

3NF: não

Justificação:

- O rank não é uma (super)key, logo não respeita a BCNF.
- O rank não é uma (super)key e o valorInvestido não é um prime attribute (não está contido na chave), logo não respeita a 3NF.

Decomposição para BCNF:

1. Key: {idPatrocinador}
 - a. Violação BCNF: rank -> valorInvestido
2. Rank(rank, valorInvestido)
3. Patrocinador'(idPatrocinador, nome, rank)
 - a. Analisar *FDs* e *keys* para Rank:
 - i. rank -> valorInvestido
 - ii. Key: {rank}
 - iii. Rank está na BCNF.
 - b. Analisar *FDs* e *keys* para Patrocinador':
 - i. idPatrocinador -> nome, rank
 - ii. Key: {idPatrocinador}
 - iii. Patrocinador' está na BCNF.

Decomposição para 3NF:

1. *Minimal Basis*

- a. Lado direito com mais de um atributo. Logo ficamos com:
 - i. $\text{idPatrocinador} \rightarrow \text{nome} ; \text{idPatrocinador} \rightarrow \text{rank}$
 - ii. $\text{idPatrocinador} \rightarrow \text{valorInvestido}$
 - b. A $FD \text{idPatrocinador} \rightarrow \text{valorInvestido}$ não é essencial, pois partindo de $\text{idPatrocinador} \rightarrow \text{rank}$ e $\text{rank} \rightarrow \text{valorInvestido}$, conseguimos chegar de facto ao lado direito da FD . Todas as restantes envolvendo o idPatrocinador são essenciais.
 - c. $\{\text{rank}\}^+ = \{\text{rank}\}$, não contém valorInvestido , logo é essencial.
 - d. Lado esquerdo com apenas um atributo.
2. Para cada $FD X \rightarrow A$ em Patrocinador , criar uma relação $\text{Patrocinador}' (X, A)$
 - a. $\text{Patrocinador}' (\text{idPatrocinador}, \text{nome}, \text{rank})$
 - b. $\text{Rank} (\text{rank}, \text{valorInvestido})$
 3. Se nenhuma das relações no 2º passo é uma superkey de Patrocinador , então adiciona-se outra relação para a chave de Patrocinador . Não é o caso ($\text{Patrocinador}'$), portanto o resultado é o do tópico 2.

A conclusão tirada desta decomposição resulta na criação das tabelas $\text{Patrocinador}(\text{idPatrocinador}, \text{nome}, \text{rank})$ e $\text{Rank} (\text{rank}, \text{valorInvestido})$.

Epoca(anoInicio, anoFim, nomeLiga \rightarrow Liga.nome, paisLiga \rightarrow Liga.pais)

- anoInicio \rightarrow anoFim, nomeLiga, paisLiga

BCNF: sim

3NF: sim

PatrocinadorEpoca(idPatrocinador \rightarrow Patrocinador, epoca \rightarrow Epoca)

- --

BCNF: sim

3NF: sim

PatrocinadorClube(idPatrocinador \rightarrow Patrocinador, idClube \rightarrow Clube)

- --

BCNF: sim

3NF: sim

Jornada(idJornada, epoca->Epoca)

- idJornada -> epoca

BCNF: sim

3NF: sim

Jogo(idJogo, data_e_hora, classificacaoEquipaArbitragem, idJornada->Jornada, idDelegado->Delegado, idClubeCasa->Clube, idClubeFora->Clube)

- idJogo -> data_e_hora, classificacaoEquipaArbitragem, idJornada, idDelegado, idClubeCasa, idClubeFora

BCNF: sim

3NF: sim

EstatísticasClubeJogo(idEstatisticaClubeJogo, idClube->Clube, numGolos, numCartoesAmarelos, numCartoesVermelhos, numFaltas, numRemates, numRematesBaliza, numCantos, numForasDeJogo, numAssistencias, idJogo->Jogo)

- idJogo -> idEstatisticaClubeJogo, idClube, numGolos, numCartoesAmarelos, numCartoesVermelhos, numFaltas, numRemates, numRematesBaliza, numCantos, numForasDeJogo, numAssistencias, idJogo

BCNF: sim

3NF: sim

EventoJogo(idEvento, minuto, idJogo->Jogo)

- idEvento -> minuto, idJogo

BCNF: sim

3NF: sim

Golo(idEvento>Evento, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)

- idEvento -> idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Cartao(idEvento>Evento, cor, idJogador->Jogador, minuto, idJogo->Jogo)

- idEvento -> cor, idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Falta(idEvento→Evento, idJogador→Jogador, minuto, idJogo→Jogo)

- idEvento → idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Remate(idEvento→Evento, naBaliza, idJogador→Jogador, minuto, idJogo→Jogo)

- idEvento → naBaliza, idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Canto(idEvento→Evento, idJogador→Jogador, idClube→Clube, minuto, idJogo→Jogo)

- idEvento → idJogador, idClube

BCNF: sim

3NF: sim

ForaDeJogo(idEvento→Evento, idJogador→Jogador, idClube→Clube, minuto, idJogo→Jogo)

- idEvento → idJogador, idClube

BCNF: sim

3NF: sim

Assistencia(idEvento→Evento, idJogador→Jogador, minuto, idJogo→Jogo)

- idEvento → idJogador

BCNF: sim

3NF: sim

Justificação de todas as relações que seguem a Boyce-Codd Normal Form (BCNF) e a 3ª Forma Normal (3NF):

– Uma relação está na BCNF se, para todo $A \rightarrow B$ não trivial, A é *superkey*/*key*;

Uma relação está na 3ª Forma Normal se, para todo $A \rightarrow B$ não trivial, A é *superkey*/*key* ou B é composto apenas por atributos *prime* (membros de pelo menos uma chave da relação). Para todas as *Functional Dependencies* (*FDs*), a partir do lado esquerdo de cada *FD*, conseguimos estabelecer uma relação com todos os atributos da relação, o que implica que o lado esquerdo é sempre uma (*super*)*key*. Assim, fica provado que as relações indicadas estão na BCNF e 3NF.

Restrições:

Pessoa:

- Não podem existir duas pessoas com o mesmo ID
 - idPessoa PRIMARY KEY
- Não podem existir telefones repetidos
 - telefone UNIQUE
- Os restantes atributos devem ter sempre um valor atribuído
 - nome NOT NULL
 - morada NOT NULL
 - nacionalidade NOT NULL
 - idade NOT NULL

EquipaTecnica:

- Não podem existir duas equipas técnicas com o mesmo ID
 - idEquipaTecnica PRIMARY KEY
- O ID do clube deverá corresponder ao de um clube na tabela Clube
 - idClube REFERENCES Clube

TreinadorGuardaRedes:

- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID; este ID deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID de EquipaTécnica; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaTecnica
 - idEquipaTecnica REFERENCES EquipaTecnica

TreinadorPrincipal:

- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID; este ID deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID de EquipaTécnica; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaTecnica
 - idEquipaTecnica REFERENCES EquipaTecnica

TreinadorAdjunto:

- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID; este ID deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois treinadores com o mesmo ID de EquipaTécnica; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaTecnica
 - idEquipaTecnica REFERENCES EquipaTecnica

EquipaFuncionarios:

- Não podem existir duas equipas de funcionários com o mesmo ID
 - idEquipaFuncionarios PRIMARY KEY
- O ID do clube deverá corresponder ao de um clube na tabela Clube
 - idClube REFERENCES Clube

Medico:

- Não podem existir dois médicos com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois médicos com o mesmo ID de EquipaFuncionarios; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaFuncionarios
 - idEquipaFuncionarios REFERENCES EquipaFuncionarios

Massagista:

- Não podem existir dois massagistas com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois massagistas com o mesmo ID de EquipaFuncionarios; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaFuncionarios
 - idEquipaFuncionarios REFERENCES EquipaFuncionarios

ResponsavelGuardaRoupa:

- Não podem existir dois responsáveis por guarda roupa com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois responsáveis por guarda roupa com o mesmo ID de EquipaFuncionarios; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaFuncionarios
 - idEquipaFuncionarios REFERENCES EquipaFuncionarios

FuncionarioDeLimpeza:

- Não podem existir dois funcionários de limpeza com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois funcionários de limpeza com o mesmo ID de EquipaFuncionarios; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaFuncionarios
 - idEquipaFuncionarios REFERENCES EquipaFuncionarios

Olheiro:

- Não podem existir dois olheiros com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- Não podem existir dois olheiros com o mesmo ID de EquipaFuncionarios; este ID deverá corresponder ao da tabela EquipaFuncionarios
 - idEquipaFuncionarios REFERENCES EquipaFuncionarios

Jogador:

- Não podem existir dois jogadores com o mesmo ID; este deverá corresponder a uma pessoa da tabela Pessoa
 - idPessoa PRIMARY KEY REFERENCES Pessoa
- O ID do clube deverá corresponder ao de um clube na tabela Clube
 - idClube REFERENCES Clube
- Quanto ao número de minutos jogados, o mapeamento é realizado da seguinte forma
 - numMinutosJogados NOT NULL

EstatisticaJogadorNumJogo:

- Não deve haver duas instâncias com o mesmo par (idJogador, idJogo)
 - PRIMARY KEY (idJogador, idJogo)
- Relativamente ao número de minutos jogados temos ainda seguinte restrição
 - CHECK (numMinutosJogados >= 0)

EstatisticaJogadorEpoca:

- Não podem existir duas estatísticas com o mesmo ID
 - idEstatisticaJogadorEpoca PRIMARY KEY
- O ID da época e do jogador associados à estatística deve ser mapeado respetivamente da seguinte forma (estando associados à tabela Época e Jogador)
 - epoca REFERENCES Epoca
 - idJogador REFERENCES Jogador
- Os restantes atributos devem ter sempre um valor atribuído
 - numJogos DEFAULT 0
 - numAssistencias DEFAULT 0
 - numGolos DEFAULT 0
 - ganhouPremioMelhorMarcador DEFAULT '0'
 - ganhouPremioMelhorAssistencias DEFAULT '0'
 - cartoesVermelhosResetable DEFAULT 0
- Para além disso foram definidas as seguintes *constraints*
 - CHECK (numAssistencias >= 0 AND numGolos >= 0 AND (ganhouPremioMelhorMarcador LIKE '0' OR ganhouPremioMelhorMarcador LIKE '1') AND (ganhouPremioMelhorAssistencias LIKE '0' OR ganhouPremioMelhorAssistencias LIKE '1') AND (cartoesVermelhosResetable LIKE '0' OR cartoesVermelhosResetable LIKE '1'))

Clube:

- Não podem existir dois clubes com o mesmo ID
 - idClube PRIMARY KEY
- O ID da classificação do clube na tabela classificativa está referenciado da seguintes forma
 - idClassificacao REFERENCES ClassificacaoDoClubeNaEpoca
- Os restantes atributos devem ter um valor atribuído
 - nome NOT NULL
 - cidade NOT NULL
 - anoDeFundacao CHECK (anoDeFundacao >= 0)

Estadio:

- Não pode ter a mesma morada
 - morada PRIMARY KEY

- O ID do clube deverá corresponder ao de um clube na tabela Clube
 - idClube REFERENCES Clube

EstadioCapacidadeVIP:

- A capacidade é então a chave primária: capacidade PRIMARY KEY
- A capacidade, além de ser maior ou igual a zero, determina o número de lugares VIP, sendo que o número de lugares VIP é igual à capacidade a dividir por 100 (divisão inteira)
 - capacidade NOT NULL CHECK (capacidade >= 0)
 - numLugaresVIP CHECK (numLugaresVIP = capacidade / 100)

Patrocinador:

- Não podem existir dois patrocinadores com o mesmo ID
 - idPatrocinador PRIMARY KEY
- Um patrocinador tem que ter um nome
 - nome NOT NULL

Rank:

- O rank é então a chave primária: rank PRIMARY KEY
- O rank pode ser bronze, prata ou ouro, e definem o valorInvestido, sendo que se o rank for bronze, o valor investido é de 250.000 euros, se o rank for de prata, o valor investido é de 500.000 euros e se o rank for ouro, o valor investido é de 1.000.000 euros.
 - rank CHECK (rank LIKE 'bronze' OR rank LIKE 'prata' OR rank LIKE 'ouro')
 - rank CHECK ((rank LIKE 'bronze' AND valorInvestido = 250000) OR (rank LIKE 'prata' AND valorInvestido = 500000) OR (rank LIKE 'ouro' AND valorInvestido = 1000000))

PatrocinadorEpoca:

- Não podem haver duas instâncias com o par (idPatrocinador, epoca)
 - PRIMARY KEY (idPatrocinador, epoca)
- O idPatrocinador deve de corresponder a um ID da tabela Patrocinador
 - idPatrocinador REFERENCES Patrocinador(idPatrocinador)
- A epoca deve de corresponder a uma data de início da tabela Epoca
 - epoca REFERENCES Epoca(epoca)

PatrocinadorClube:

- Não podem haver duas instâncias com o par (idPatrocinador, idClube)
 - PRIMARY KEY (idPatrocinador, idClube)
- O idPatrocinador deve de corresponder a um ID da tabela Patrocinador
 - idPatrocinador REFERENCES Patrocinador(idPatrocinador)
- O idClube deve de corresponder a um ID da tabela Clube
 - idClube REFERENCES Clube(idClube)

PatrocinioDoClube:

- Não deve haver duas instâncias com o mesmo par (idClube, idPatrocinador)
 - PRIMARY KEY (idJogador, idJogo)

ClassificacaoDoClubeNaEpoca:

- Não podem existir duas classificações com o mesmo ID
 - idClassificacao PRIMARY KEY
- O número de pontos é igual a 3 vezes o número de vitórias mais o número de empates
 - pontos CHECK (pontos = 3 * numVitorias + numEmpates)
- Relativamente à diferença de golos de cada equipa, a restrição é estabelecida da seguinte forma
 - CHECK(diferencaGolos = (golosMarcados – golosSofridos))
- Os restantes atributos devem ter sempre um valor atribuído
 - golosMarcados DEFAULT 0
 - golosSofridos DEFAULT 0
 - diferencaGolos DEFAULT 0
 - pontos DEFAULT 0
 - numVitorias DEFAULT 0
 - numDerrotas DEFAULT 0
 - numEmpates DEFAULT 0

Liga:

- Não podem haver ligas com o mesmo nome e país
 - PRIMARY KEY(nome, país)

ArbitroJogo:

- Não podem haver duas instâncias com o par (idArbitro, idJogo)
 - PRIMARY KEY (idArbitro, idJogo)

- O idArbitro deve de corresponder a um ID da tabela Pessoa
 - idArbitro REFERENCES Pessoa (idPessoa)
- O idJogo deve de corresponder a um ID da tabela Jogo
 - idJogo REFERENCES Jogo(idJogo)

Arbitro:

- A classificação tem que ser maior ou igual a zero
 - classificacao DEFAULT 0 CHECK (classificacao >= 0)
- O número de prémios ganhos tem que ser maior ou igual a zero
 - numPremiosGanhos DEFAULT 0 CHECK (numPremiosGanhos >= 0)

Epoca:

- Só existe uma época por cada ano de início
 - anoInicio PRIMARY KEY
- Só existe uma época por cada ano de fim
 - anoFim UNIQUE
- O par (nomeLiga, paisLiga) referencia uma liga
 - FOREIGN KEY (nomeLiga, paisLiga) REFERENCES Liga(nomeLiga, paisLiga)

Jornada:

- Não podem existir duas jornadas com o mesmo ID
 - idJornada PRIMARY KEY
- Uma Jornada só tem uma época
 - epoca REFERENCES Epoca

Jogo:

- Não podem existir dois jogos com o mesmo ID
 - idJogo PRIMARY KEY
- A classificação da Equipa de Arbitragem varia entre 0 e 10
 - classificacaoEquipaArbitragem CHECK (classificacaoEquipaArbitragem >= 0 AND classificacaoEquipaArbitragem <= 10)
- O idJornada deve de corresponder a um ID da tabela Jornada
 - idJornada REFERENCES Jornada(idJornada)
- O idDelegado deve de corresponder a um ID da tabela Delegado
 - idDelegado REFERENCES Delegado(idDelegado)
- O idCubeCasa deve de corresponder a um ID da tabela Clube

- idClubeCasa REFERENCES Clube(idClubeCasa)
- O idCubeFora deve de corresponder a um ID da tabela Clube
 - idClubeCasa REFERENCES Clube(idCubeFora)
- Relativamente à data, ela será do formato “YYYY-MM-DD HH:MM” (algo alcançado através da função strftime) e deverá ser NOT NULL.

EstatisticasClubeJogo:

- Não podem existir duas estatísticas do clube num jogo
 - idEstatisticasClubeJogo PRIMARY KEY
- O número de golos tem de ser sempre positivo ou zero
 - numGolos DEFAULT 0 CHECK (numGolos >= 0)
- O número de cartões amarelos tem de ser sempre positivo ou zero
 - numCartoesAmarelos DEFAULT 0 CHECK (numCartoesAmarelos >= 0)
- O número de cartões vermelhos varia entre 0 e 5
 - numCartoesVermelhos DEFAULT 0 CHECK (numCartoesVermelhos >= 0 AND numCartoesVermelhos <= 5)
- O número de faltas tem de ser sempre positivo ou zero
 - numFaltas DEFAULT 0 CHECK (numFaltas >= 0)
- O número de remates tem de ser sempre positivo ou zero
 - numRemates DEFAULT 0 CHECK (numRemates >= 0)
- O número de remates à baliza varia entre 0 e o número de remates
 - numRematesBaliza DEFAULT 0 CHECK (numRematesBaliza >= 0 AND numRematesBaliza <= numRemates)
- O número de cantos é sempre positivo ou zero
 - numCantos DEFAULT 0 CHECK (numCantos >= 0)
- O número de foras de jogo é sempre positivo ou zero
 - numForasDeJogo DEFAULT 0 CHECK (numForasDeJogo >= 0)
- O número de assistências varia entre 0 e o número de golos
 - numAssistencias DEFAULT 0 CHECK (numAssistencias >= 0 AND numAssistencias <= numGolos)
- Uma estatística só pode estar associada a um jogo
 - idJogo REFERENCES Jogo

EventoJogo:

- Não podem existir dois eventos num jogo com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- O idJogo corresponde a um id da tabela Jogo

- idJogo REFERENCES Jogo(idJogo)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Golo:

- Não podem existir dois golos com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- O idJogador corresponde a um id da tabela Jogador
 - idJogador REFERENCES Jogador(idJogador)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Falta:

- Não podem existir duas faltas com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- O idJogador corresponde a um id da tabela Jogador
 - idJogador REFERENCES Jogador(idJogador)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Canto:

- Não podem existir dois cantos com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- O idJogador corresponde a um id da tabela Jogador
 - idJogador REFERENCES Jogador(idJogador)
- O idClube corresponde a um id da tabela Clube
 - idClube REFERENCES Jogador(idClube)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

ForaDeJogo:

- Não podem existir dois foras de jogo com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- O idJogador corresponde a um id da tabela Jogador
 - idJogador REFERENCES Jogador(idJogador)
- O idClube corresponde a um id da tabela Clube
 - idClube REFERENCES Jogador(idClube)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Assistência:

- Não podem existir duas assistências com o mesmo ID

- idEvento PRIMARY KEY
- O idJogador corresponde a um id da tabela Jogador
 - idJogador REFERENCES Jogador(idJogador)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Cartao:

- Não podem existir dois cartões com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- A cor do cartão só pode ser amarelo ou vermelho
 - cor CHECK (cor LIKE 'amarelo' OR cor LIKE 'vermelho')
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Remate:

- Não podem existir dois remates com o mesmo ID
 - idEvento PRIMARY KEY
- Um remate entra na baliza ou não
 - naBaliza CHECK (naBaliza = 0 OR naBaliza = 1)
- Um remate é efetuado por um único jogador
 - idJogador REFERENCE Jogador(idJogador)
- Relativamente ao número de minutos jogados é feito um CHECK(minuto >= 0)

Nota: Todas as restrições de atributos de classes mães se aplicam também às sub-classes. Por exemplo, o atributo telefone da classe Pessoa é NOT NULL UNIQUE, pelo que também será NOT NULL UNIQUE na classe jogador.

As outras restrições anunciadas previamente serão implementadas através de *triggers* na 3ª entrega. Referimo-nos claro, às *constraints* que comparam atributos de diferentes relações. Por fim, no ato da criação da base de dados em SQL, foram utilizadas restrições respeitantes ao ON UPDATE e ON DELETE, de modo a manter a integridade referencial dos dados armazenados.