

پیاده سازی دیتابیس مدیریت رخدادهای یک مجموعه ورزشی

اعضای تیم:
صبا کیانوش
علی شیخ عطار
محمد صدرا دادخواه

Sport complex:

انتیتی sport complex، در واقع همان خود مجموعه ورزشی ما است که تعیین می کند در چه رشته ورزشی هایی در چه زمان و تاریخی مسابقه برگزار میشود.

Field :

انتیتی field با sport complex رابطه contains دارد، به این معنی که رشته های ورزشی ای که در این مجموعه مسابقه برگزار میشود را دربر میگیرد.
برای هر رشته ورزشی ما اتریبیوت game full time (طول زمان برگزاری یک مسابقه) و spectors capacity (ظرفیت تماشاچی ها در آن رشته) داریم.

Team :

انتیتی team، تیم های شرکت کننده در مسابقات را نشان میدهد. طبق رابطه register که با field دارد، هر تیم باید ابتدا در رشته ورزشی مورد نظر ثبت نام کند و هزینه ای پرداخت کند.
هر تیم دارای اتریبیوت هایی مثل نام، رنگ لباس (می تواند چند رنگ باشد)، نحوه پرداخت هزینه (نقدی، چک، ...) و اتریبیوت کامپلکس standings که استرینگی است شامل تعداد بازی های هر تیم، تعداد برد، باخت، تساوی و امتیاز آن در جدول.

Person :

انتیتی person با team رابطه member of را دارد، به این معنی که اعضای هر تیم را نشان می دهد. رابطه memeber of دارای یک اتریبیوت is captain است که نشان میدهد کدام فرد کاپیتان تیم است.
هر فرد دارای یک سری ویژگی هایی مثل نام، نام خانوادگی، کد ملی (که برای هر فرد متفاوت است)، تاریخ تولد، سن (که با استفاده از تاریخ تولد قابل محاسبه است) و شماره لباس است.

Game :

انتیتی game با استفاده از رابطه host و guest دو تیمی که باید مسابقه بدهند را مشخص می کند و نتیجه بازی در اتریبیوت result ذخیره می شود.
این انتیتی با sport complex رابطه specify time دارد، یعنی زمان برگزاری مسابقه را تعیین می کند و اتریبیوت های سانس و تاریخ بازی مقدار دهی می شوند.

Ticket :

هر بازی ای بلیط هایی برای فروش دارد که همان رابطه بین ticket و game است.
هر کدام از بلیط ها ویژگی هایی مثل شماره صندلی، validation number، رشته ورزشی مورد نظر و اینکه vip است یا خیر.

Spector :

انتیتی spector هر فرد که بلیط خریداری کرده است را نشان می دهد. (رابطه spector و ticket). هر تماشاچی برای خرید بلیط نیاز به داشتن نام و کد ملی است که به صورت اتریبیوت به spector متصل اند.