

Universidade Federal do Rio Grande do Sul
INF01145 - Fundamentos de Banco de Dados
Regras de Mapeamento - Sofascore

Gabriel Viecili Pilonetto - 00343045

Bruno Tadielo Ruschel - 00550170

- Todas as entidades foram mapeadas em tabelas e, para cada tabela, foi criada uma coluna chamada `cod_<entidade>` para ser utilizada como chave primária, visando otimizar as consultas e com o intuito de utilizá-la como chave primária, já que a maioria dessas entidades não possui algum atributo único. A exceção disso foi a entidade Usuário, que possui cpf como atributo e foi utilizado como chave primária;
- Nas entidades Transmissão, Liga e Federação, os atributos únicos dessas entidades foram mapeados como chaves alternativas;
- Para a generalização Pessoa (com Jogador e Técnico como herdeiras), foram criadas três tabelas (pessoas, técnicos e jogadores), uma para cada entidade. A chave primária de Pessoa (`cod_pessoa`) é utilizada como chave estrangeira nas tabelas técnicos e jogadores. O mapeamento da generalização de Equipe ocorreu de maneira análoga ao de Pessoa;
- Para os relacionamentos 1:1 e 1:N foram adicionadas colunas em uma das entidades participantes, com os atributos do relacionamento (se existirem) e uma chave estrangeira que referencia a outra entidade participante do relacionamento;
- Para os relacionamentos N:M, foram criadas tabelas próprias dos relacionamentos, com a criação de uma chave primária `cod_<relacionamento>` para facilitar as consultas e os atributos do relacionamento. Além disso, essas tabelas possuem duas chaves estrangeiras, cada uma referenciando uma das entidades participantes do relacionamento;
- A exceção de mapeamento de relacionamentos é o relacionamento Confronto que, apesar de não ser N:M, foi criada uma tabela própria para ele. O motivo disso foi para não adicionar ainda mais colunas na tabela jogos, prejudicando a legibilidade. A tabela confrontos possui uma chave primária `cod_con` (criada para otimizar as consultas) e três chaves estrangeiras, que referenciam duas equipes e o jogo.