



DEPARTAMENTO DE ELETRÓNICA, TELECOMUNICAÇÕES E INFORMÁTICA  
UNIVERSIDADE DE AVEIRO

---

**RELATÓRIO DE BASE DE DADOS**

**PROPOSTA DE PROJETO**

**SISTEMA PARA GESTÃO DE EVENTOS E-SPORTS**

**2021-2022**

**DANIEL JORGE BERNARDO FERREIRA**  
**102885**

**AFONSO MARIA DA COSTA AZEVEDO**  
**104272**

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>2. ANÁLISE DE REQUISITOS.....</b>	<b>1</b>
2.1 ENTIDADES.....	1
2.1 CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA .....	2
<b>3. DESENHO CONCEPTUAL .....</b>	<b>3</b>
3.1 DIAGRAMA ER .....	3
3.2 MODELO RELACIONAL .....	4

## 1. INTRODUÇÃO

Para o nosso projeto da unidade curricular de Base de Dados propomos um modelo para um sistema de gestão de eventos/torneios e-sports.

Este seria usado, por exemplo, numa plataforma online, tanto por utilizadores regulares que apenas pretendem acompanhar as suas equipas e jogadores favoritos, como por membros das próprias equipas e organizadores de eventos.

Nesta primeira fase do trabalho, foi feita a análise de requisitos para o sistema e o desenho do modelo da base de dados, incluindo o diagrama de entidade-relação e o respetivo modelo relacional, correspondendo às primeiras três aulas práticas da disciplina.

## 2. ANÁLISE DE REQUISITOS

Permitirá cobrir estatísticas e análise de torneios profissionais ou amadores.

Permitindo procurar informação referente aos atributos de cada entidade promovida destacando, dessa forma, informação de certos utilizadores, organizações, equipas, etc.

### 2.1 ENTIDADES

User: Usuário do serviço proposto.

Team Staff: Staff da equipa, i.e. team manager, head coach, analyst...

Player: Usuário designado como jogador em uma equipa, pode ser capitão da equipa.

Equipa: Equipa com um conjunto de jogadores de um certo jogo.

Event staff: Usuário associado a uma certa organização, cada um com o seu cargo e responsabilidades.

Organization: Organização responsável por criar e regular eventos/torneios e-sports.

Tournament/Event: Competição entre várias equipas a um título.

Match/Series: Partida entre duas equipas.

Mapa: Definido em cada ronda/fase de uma match, existe dentro do jogo.

Player Stats: Conjunto de estatísticas de um jogador em um mapa, avalia a performance de um jogador.

Stat: Variável de performance de um jogador, o seu nome e valor dependem do jogo.

Game: Vídeo-jogo multiplayer, i.e. CS:GO, Valorant, Rocket League, League of legends...

Developer company: Empresa responsável por desenvolver e publicar um jogo.

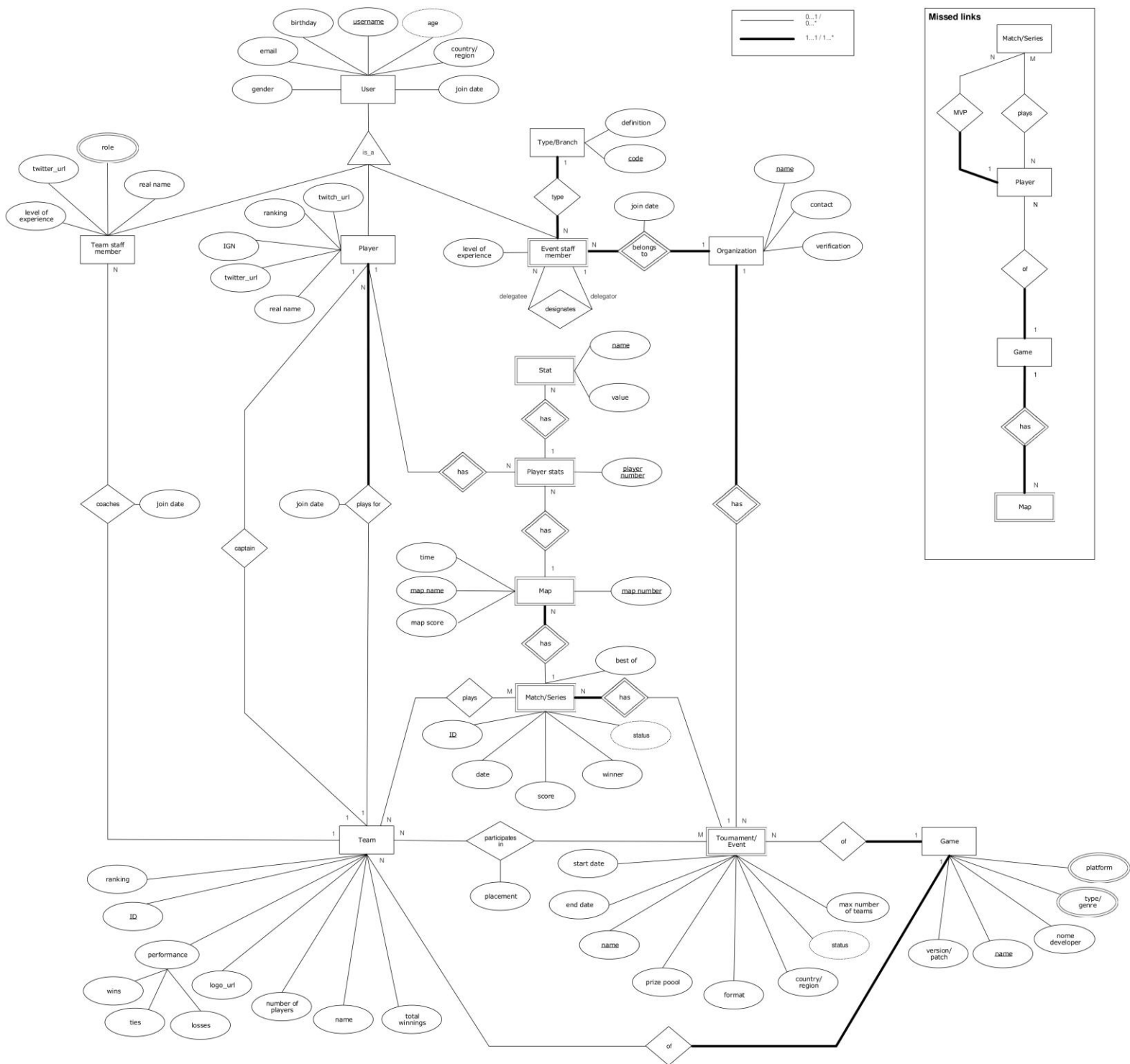
## 2.1 CARACTERÍSTICAS DO SISTEMA

- O nosso sistema de gestão de torneios de esports vai ser utilizado por vários users cada um deles caracterizado pelo seu email, data de nascimento, nome de utilizador, país/região e género. Pretende-se guardar também a sua data de inscrição no serviço.
- Um utilizador pode pertencer à staff de uma equipa, ser um jogador ou ser até mesmo um membro de uma organização responsável por estruturar eventos/torneios.
- Um membro da staff da equipa pode ter vários cargos na equipa.
- Cada player representa uma equipa. Pretendemos recordar as redes sociais dos jogadores para promover a marca de cada um.
- A staff e vários jogadores formam uma equipa que vai participar nos torneios e defrontar outras equipas em partidas (Match/Series).
- As partidas podem ter um ou mais mapas e as stats de cada jogador serão guardadas para cada mapa.
- O videojogo (Game) é caracterizado pelo seu tipo/género, nome e version/patch. Além disso, cada jogo deverá conter as plataformas associadas i.e. PS5, PC... e também a respetiva empresa desenvolvedora.
- O membro da staff de eventos é caracterizado pelo seu nível/anos de experiência, e pela sua função na organização. Um membro pode designar novos utilizadores para trabalhar na organização sobre a sua responsabilidade. A organização irá promover os torneios/eventos.
- Os torneios/eventos são definidos pela sua data de abertura, data de fecho, código, nome, formato, país/região, status e número máximo de equipas, um torneio será composto por várias equipas e naturalmente partidas (Match/Series). Será atribuída a cada equipa registada uma colocação no torneio.

### 3. DESENHO CONCEPTUAL

#### 3.1 DIAGRAMA ER

[ERD.pdf](#)



## 3.2 MODELO RELACIONAL

[MR.pdf](#)

