Dicionário de dados – Counter Strike

O script cria um banco de dados cs\_go\_db com as seguintes tabelas:

Tabela MEMBERS:

* membersID: identificador único de um membro.
* Player1: nome do jogador 1.
* Player2: nome do jogador 2.
* Player3: nome do jogador 3.
* Player4: nome do jogador 4.
* Player5: nome do jogador 5.

Tabela TEAMS:

* teamID: identificador único de um time.
* name: nome do time.
* coach: nome do técnico do time.
* membersID: identificador único da tabela MEMBERS que faz referência aos jogadores que compõem o time.

Tabela MATCHES:

* matchID: identificador único de uma partida.
* teamID1: identificador único da tabela TEAMS que faz referência a um dos times da partida.
* teamID2: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao outro time da partida.
* age: ano da partida realizada.
* tournamentsID: identificador único de um torneio em que a partida foi realizada.
* winner: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao time vencedor da partida.

Tabela CIRCUITPOINT:

* circuitPointID: identificador único de um ponto de circuito.
* place: classificação do time em um torneio.
* usd: valor da premiação em dolares.
* points: quantidade de pontos obtidos pelo time no torneio.

Tabela PLAYOFFS:

* playoffsID: identificador único dos playoffs.
* phase: fase em que a partida foi realizada.
* matchID: identificador único da tabela MATCHES que faz referência à partida disputada nos playoffs.

Tabela GROUPS\_:

* groupID: identificador único de um grupo.
* nameGroup: nome do grupo.
* teamID1: identificador único da tabela TEAMS que faz referência a um dos times do grupo.
* teamID2: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao segundo time do grupo.
* teamID3: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao terceiro time do grupo.
* teamID4: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao quarto time do grupo.
* matchID1: identificador único da tabela MATCHES que faz referência à primeira partida do grupo.
* matchID2: identificador único da tabela MATCHES que faz referência à segunda partida do grupo.
* matchID3: identificador único da tabela MATCHES que faz referência à terceira partida do grupo.
* winner: identificador único da tabela TEAMS que faz referência ao time vencedor do grupo.

Tabela GROUPSTAGE:

* groupStageID: identificador único da fase de grupos.
* groupID1: identificador único da tabela GROUPS\_ que faz referência ao primeiro grupo da fase de grupos.
* groupID2: identificador único da tabela GROUPS\_ que faz referência ao segundo grupo da fase de grupos.
* groupID3: identificador único da tabela GROUPS\_ que faz referência ao terceiro grupo da fase de grupos.
* groupID4: identificador único da tabela GROUPS\_ que faz referência ao quarto grupo da fase de grupos.

Tabela TOURNAMENTS:

* tournamentsID: identificador único de um torneio.
* name: nome do torneio.
* prize: valor em dinheiro do prêmio do torneio.
* location: local onde o torneio foi realizado.
* start\_date: data de início