

Universidad Simón Bolívar

Coordinación de Ingeniería de la Computación

Curso: Laboratorio de Base de Datos

Profesor: Armando Luis Ruperez

PROYECTO 2: TRADUCCION RELACIONAL

## (@2015MisterProcesador)

Autor: Arleyn Goncalves 10-10290

Francisco Sucre 10-10717

Caracas, 6 de Febrero del 2015

**INDICE DE CONTENIDO**

1. Introducción.
2. Contenido.

* Planteamiento del problema.
* Fundamentos teóricos.
* Solución.

1. Explicaciones y Justificaciones
2. Actualizaciones o modificaciones al Esquema.
3. Conclusiones.
4. Bibliografía.
5. Apéndice.

* Diccionario de Datos
* Entidades.
* Interrelaciones.
* Especializaciones y Categorizaciones.
* Restricciones Explicitas.

**Introducción**

El siguiente trabajo es la continuación del proyecto realizado anteriormente @2015MisterProcesador, en este proyecto vamos a poder hacer la traducción a Relacional de la base de datos diseñada en la primera entrega. También se realizara la implementación en PostgreSQL de la base de datos diseñada.

Además al final del informe se anexara, el esquema relacional con las actualizaciones pertinentes que se realizaron y estas actualizaciones o modificaciones serán explicadas detalladamente en el informe, también se anexara el diccionario de datos actualizado.

**Contenido**

Planteamiento del problema

Después de la realización del modelo conceptual, en donde se representaron todas las relaciones posibles para el problema de @MisterProcesador, lo siguiente es traducir el esquema en un modelo relacional basado en lógica de datos y en la teoría de conjuntos.

La realización del modelo relación es importante ya que facilita la implementación de la base de datos en PostgreSQL.

Fundamentos Teóricos

Este trabajo se basara en la teoría del modelo relacional. Ya se hará la traducción del esquema relacional que se realizo en la primera entrega. Además de usar como base la traducción del modelo relacional para la implementación de los scrip en PostgreSQL.

Solución

Para la solución de este problema, a continuación se mostrara todas las relaciones que se obtuvieron del esquema diseñado en el primer proyecto que se encuentra anexado al final del informe, además se irán explicando las actualizaciones y modificaciones que se realizaron en el esquema mostrado en la primera entrega y también se mostrara un nuevo diccionario de datos con las modificaciones realizadas.

A continuación se muestran todas las relaciones en orden alfabético:

**Explicaciones y Justificaciones**

Traducción de las especializaciones: la traducción de la especialización que tenemos en el esquema, se represento de la manera que en las subclases copa y liga tienen sus propios atributos y heredan las claves y los atributos de la superclase Competencia.

Traducción de los atributos multivaluados: en el esquema conceptual se tienes cuatro atributos multivaluados: Die\_Zur, Jornada, Pais\_Participante y Etapa. En la traducción relacional se tradujeron como cuatro relaciones distintas Jugador\_Diestro\_Zurdo, Liga\_Jornada, Copa\_Paises y Copa\_Etapa respectivamente.

En la relación de Jugador\_Diestro\_Zurdo, se coloco la clave de la entidad Jugador y la clave postiza Die\_Zur.

En Liga\_Jornada, se coloco la clave de la entidad Liga que es heredada de Competencia y además la clave postiza Jornada.

En Copa\_Paises y Copa\_Etapa, se colocaron para las dos relaciones la clave de la entidad Copa que son heredadas de la superclase Competencia, además se le agrego a Copa\_Paises la clave postiza Paises\_Participantes y a Copa\_Etapa la clave postiza Etapa.

Traducción de las interrelaciones:

* Tiene\_Casa\_En: debido a que la relación tiene una cardinalidad de 1:1, se decidió que la relación Estadio absorbiera dicha interrelación. Generando que la relación de Estadio obtuviera además de su clave y sus atributos, una clave foránea proveniente de la relación Club.
* Contrato\_con: debido a que la interrelación tiene una cardinalidad de (0,1) por parte de Jugador, se decidió que la relación Jugador absorbiera la interrelación y se agrego a la relación Jugador un atributo postiza que hace referencia al club.
* Juega: la interrelación Juega fue traducida de la forma general: añadiendo una nueva relación que la represente. Dicha relación se llama de manera análoga. Luego se agregaron las claves foráneas que hacen referencia a las entidades involucradas que en este caso son las entidades Jugador y Partido.
* Anota\_Gol: la interrelación Anota\_Gol fue traducida de la forma general: añadiendo una nueva relación que la represente. Dicha relación se llama de manera análoga. Luego se agregaron las claves foráneas que hacen referencia a las entidades involucradas que en este caso son las entidades Jugador y Partido.
* Amonestacion: la interrelación Amonestacion fue traducida de la forma general: añadiendo una nueva relación que la represente. Dicha relación se llama de manera análoga. Luego se agregaron las claves foráneas que hacen referencia a las entidades involucradas que en este caso son las entidades Jugador y Partido.
* Moderado\_por: debido a que la interrelación tiene una cardinalidad de (1,1) es por parte de Partido, se decidió que la relación Partido absorbiera la interrelación y se agrego a la relación Partido un atributo postiza que hace referencia al Arbitro.
* Forma\_Parte: debido a que la interrelación tiene una cardinalidad de (1,1) es por parte de Partido, se decidió que la relación Partido absorbiera la interrelación y se agrego a la relación Partido un atributo postiza que hace referencia al Competencia.
* Participan: debido a que es una interrelación ternaria donde tiene una cardinalidad (1,1) es por parte de Partido, entonces se decidió que partido absorbiera la interrelación y como es ternaria se agrego a Partido dos atributos postizos uno para el Club Local y otro para Club Visitante que hace referencia a la entidad de Club.

**Actualizaciones o Modificaciones al Esquema conceptual**

* + - 1. Se creó la relación Anota\_Gol, para buscar mayor facilidad al momento de traducir a información de gol, con esta nueva modificación nos ahorramos 3 interrelaciones Anota, Asiste y Se\_anota.
      2. Se cambio el atributo de Ganador/Perdedor por Ganador, por comodidad de diseño.
      3. Se agrego Jornada y Etapa como claves débiles porque sino no podemos saber de qué partido estamos hablando.
      4. Se le cambio la cardinalidad a la interrelación de Amonesta, ya que un arbitro puede dar una amonestación, pero una amonestación no puede ser dada por varios arbitro.
      5. Se realizo una interrelación ternearia llamada Participan, donde se pueden identifica con mayor facilidad y de manera eficiente, el club local y el club visitante que participan en un partido.

**Conclusiones**

Después de que en la primera entrega se hizo el esquema conceptual, en este segundo proyecto se baso en la traducción de dicho esquema a modelo relacional o lógico. En este trabajo se pudo lograr este objetivo, además de reforzar los conocimientos y mostrar la importancia que tiene un modelo relacional para poder implementar una base de datos en PostgreSQL.

Además con este proyecto, pudimos observar las deficiencias que teníamos el esquema del primer proyecto, en el cual pudimos modificar el esquema original para realizar con mayor facilidad la traducción a modelo relacional.

**Bibliografia**

[1] R. Elmasri and S. B. Navathe, Fundamentals of Database Systems. Addison-Wesley 1999. Third edition.

**Apéndices**

El diccionario de datos al tener muchos elementos, va a estar organizado por orden alfabético.

**Tabla de Entidades**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Entidad** | **Semántica** | **Atributo** | **Semántica del Atributo** | **Dominio** |
| Arbitro | Persona que se encarga de hacer cumplir las reglas en un partido. | Nombre | Nombre del arbitro | Secuencia de caracteres |
| Nacionalidad | Nacionalidad del arbitro | Secuencia de caracteres |
| Competencia | Partido entre dos equipos. | Campeón | Equipo ganador. | Secuencia de caracteres |
| Nombre | Nombre de la competencia | Secuencia de caracteres |
| Organización | Organizadores | Secuencia de caracteres |
| Temporada(Año) | Fecha de la Competencia | Secuencia de caracteres de la forma XX/YY/ZZZZ, corresponde al día, mes y año. |
| N\_Trofeo | Nombre del Trofeo | Secuencia de caracteres |
| Copas | Competencias donde se permite la partición de clubes de distintos países. | Etapa | Etapas de la competencia | Secuencia de caracteres |
| Pais\_Participante | País al que pertenece el equipo | Secuencia de caracteres |
| Club | Equipos que participan en partidos | Año\_F | Año en el cual se fundo el equipo | Secuencia de caracteres ZZZZ, corresponde al año. |
| Ciudad | Ciudad a la que pertenece el equipo | Secuencia de caracteres |
| Entrenador | Persona que entrena al equipo | Secuencia de caracteres |
| Nombre | Nombre del Equipo | Secuencia de caracteres |
| País | País al que pertenece el equipo | Secuencia de caracteres |
| Estadio | Es la instalación a la cual llama un club su casa | Capacidad | Capacidad del estadio | Numero entero positivo |
| Nombre | Nombre del estadio | Secuencia de caracteres |
| Jugador | Integrante de un equipo | Die\_Zur | Jugador es diestro o zurdo | Secuencia de caracteres |
| Estatura | Estatura del jugador | Real positivo |
| F\_Nacimiento | Fecha de Nacimiento | Secuencia de caracteres de la forma XX/YY/ZZZZ, corresponde al día, mes y año. |
| Nacionalidad | Proveniencia del jugador | Secuencia de caracteres |
| Nombre | Nombre del jugador | Secuencia de caracteres |
| Peso | Peso del jugador | Real positivo |
| Liga | Competencia que se realiza por jornadas, y equipos del mismo país | Jornada | Jornada en el cual se realizo el partido | Secuencia de caracteres |
| Pais | Pais donde se realiza la Liga | Secuencia de caracteres. |
| Partido | Competencia entre dos equipos. | Asistencia | Asistencia del publico | Real positivo. |
| Fecha | Fecha del Partido | Secuencia de caracteres de la forma XX/YY/ZZZZ, corresponde al día, mes y año. |
| Resultado | Resultado del Partido | Numero entero positivo. |
| Id | Identificación de un partido | Numero Entro Positivo |

**Tabla de relación**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Relación** | **Semántica de la relación** | **Atributo** | **Semántica del atributo** |
| Amonestacion(A,J) | El Arbitro A Amonesta al Jugador J | Minuto | Minuta de la amonestación |
| Amarilla/Roja | La tarjeta puede ser amarilla o roja |
| Anota\_Gol(J,G) | El Jugador J anota un Gol en el Partido P |  |  |
| Contrato\_con(C,J) | El club C tiene un contrato con el Jugador J | Recisión | Clausula de recisión del contrato |
| Salario | Salario anual del jugador |
| Temporada | Cantidad de Temporadas |
| Forma\_Parte(P,C) | El Partido P forma parte de una Competencia C |  |  |
| Juega(J,P) | El Jugador J juega el Partido P | F\_Minuto | Minuto en que finalizo |
| I\_Minuto | Minuto Inicio de su participación |
| Posición | Posición del jugador en el campo |
| Moderado\_por(P,A) | El Partido P es moderado por el Arbitro A | Jornada\_P | Jornada en la que se encuentra la Liga. |
| Etapa\_P | Etapa en la que se encuentra la copa. |
| Participa(CL,CV,P) | El Club CL y CV participan en el  Partido P | Local | El equipo es local |
| Visitante | El equipo es visitante |
| Tiene\_casa\_en(C,E) E P se entrega la Amonestacion ACJ expulsado.mo paisra en el camr | El Club C tiene casa en el Estadio E |  |  |

**Restricciones explicitas**

1. Un jugador solo puede participar en los partidos en los que participe el club al cual está vinculado por contrato para la fecha del partido.

)

1. Un jugador recibe su segunda tarjeta amarilla en un partido, inmediatamente se le saca tarjeta roja.

)

1. Los goles siempre son anotados por algún jugador en un minuto particular del partido.
2. De existir un jugador asistente en un gol, este no puede ser el mismo jugador anotado
3. Es obligatorio que el jugador asistente como el anotador estén dentro de terreno de juego.

1. En la liga solo pueden participar equipos del mismo país.

1. Un jugador que es amonestado 1 tarjeta roja, es expulsado del partido inmediatamente.

1. Todos los equipos que participan en un partido son diferentes.