

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto



## Organização Mundial de Xadrez

### Bases de Dados



**2021/2022 -- Licenciatura em Engenharia Informática e Computação**

Carla Teixeira Lopes

Michel Ferreira

#### **Equipa 401:**

Docente: Lázaro Gabriel Barros da Costa

#### Estudantes & Autores:

Francisco Calado Araújo: [up201806326@edu.fe.up.pt](mailto:up201806326@edu.fe.up.pt)

Francisco Pimentel Serra: [up202007723@edu.fe.up.pt](mailto:up202007723@edu.fe.up.pt)

Pedro João Paixão: [up202008467@edu.fe.up.pt](mailto:up202008467@edu.fe.up.pt)

# Índice

<b>1. Modelo Conceptual</b>	<b>3</b>
1.1 Descrição do Contexto	3
1.2 Diagrama UML	4

# 1. Modelo Conceptual

## 1.1 Descrição do Contexto

Pretende-se armazenar a informação relativa a todo o tipo de **Partidas/Torneios** que se realizem em xadrez clássico. De cada **Jogador** armazena-se o seu primeiro e último nome, a morada, o contacto de telefone e a data de nascimento. Cada **Jogador** pode pertencer apenas a um **Clube** de xadrez. Do **Clube** é necessário saber o seu nome, a morada, o ranking e o número de membros que se sabe pelo número de **Jogadores** que pertencem ao **Clube**. Através do id de membro é possível saber qual o **Jogador** associado ao **Clube**.

O **Clube** pode criar os seus próprios **Torneios**, sendo que cada **Torneio** tem, uma data inicial e de término, um nome e um vencedor. As **Partidas** têm uma data, um resultado, os detalhes desse resultado, a duração inicial das peças brancas e pretas, que pode ser diferente, o incremento e o número de movimentos. Para além disso, as **Partidas** têm 4 tipos: **Clássico**, que tem inicialmente mais de 60 minutos, **Rápido**, que cada **Partida** tem inicialmente mais de 10 minutos, **Blitz**, em que as **Partidas** têm inicialmente no mínimo 3 minutos e todas as **Partidas** que inicialmente têm um tempo inferior são chamadas de **Bullet**. Cada **Partida** pertence a um único tipo e todas as **Partidas** pertencem a um tipo (Disjunção Completa) e têm no mínimo dois **Jogadores**. Obviamente, todos os **Torneios** têm **Partidas** e todos os **Jogadores** estão associados a **Torneios** e a **Partidas**.

Todos os **Jogadores** podem ter várias **Contas** online, em diversos **Websites**, sendo que de cada **Conta** é necessário ter uma alcunha, uma conta email, número de pontos e um título, que é intransmissível. Do **Website** associado, é necessário saber o seu link e nome, sendo que se este desaparecer o mesmo acontece nas **Contas** dos **Jogadores** nessa plataforma. O **Website** pode também criar os seus **Torneios** e **Partidas**.

O **Jogador** pode também ter associado um **Ranking da Federação de Xadrez**, sendo que esta tem pontos ELO, um título e uma categoria (homens, mulheres, juniores, raparigas). Os **Jogadores** e os **Torneios** podem ter **Patrocinadores**, dos quais é preciso saber o nome, telefone, endereço eletrónico e morada.

## 1.2 Diagrama UML

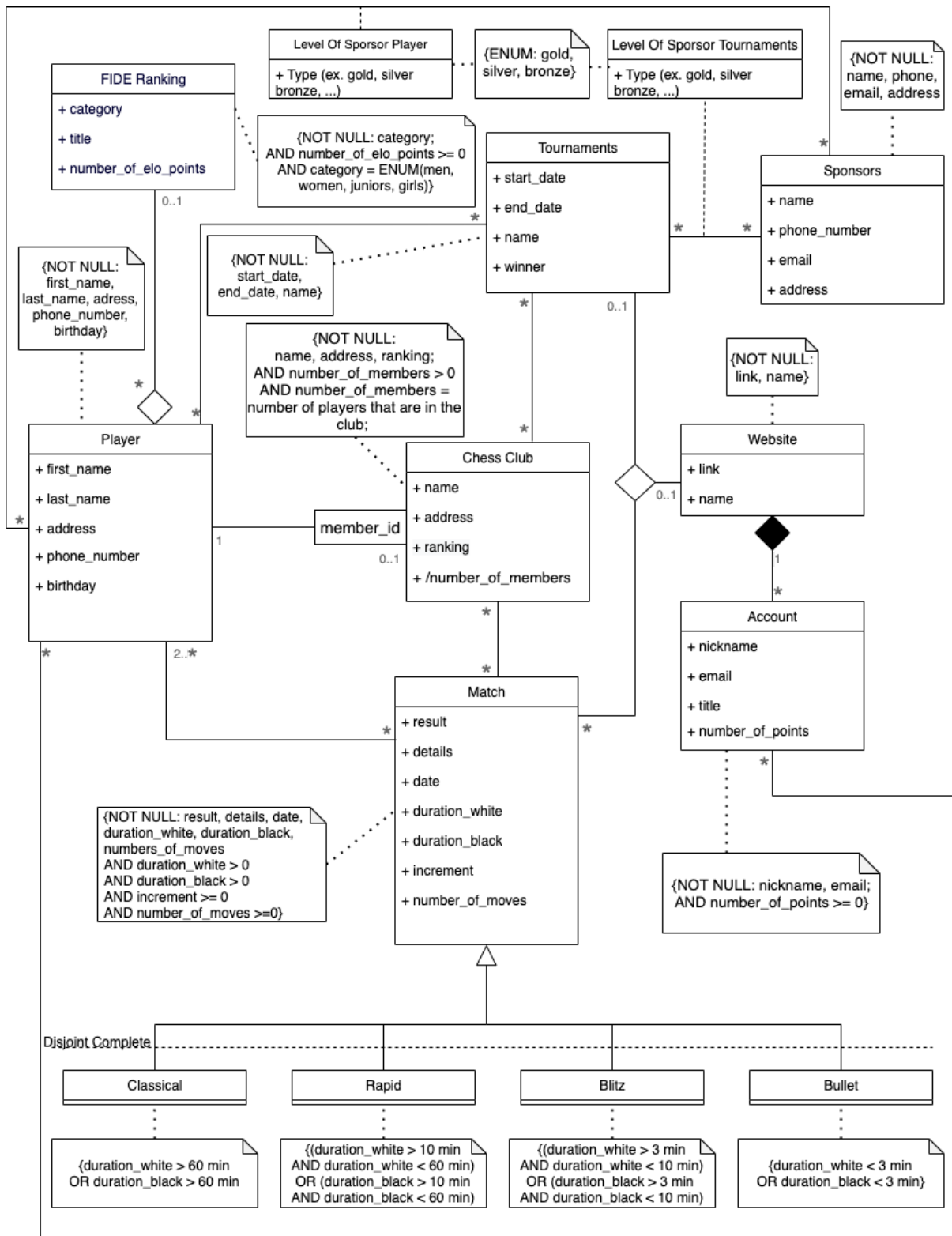


Figura 1: Diagrama UML, disponível [aqui](#).