

## Xestión de Bases de Datos

## Unidade 2 - Deseño lóxico de bases de datos - Folla 1

1. Constrúe un modelo E-R para o seguinte suposto: Deséxase gardar información sobre as vivendas existentes nun municipio e as persoas que as habitan tendo en conta que cada persoa so pode habitar nunha vivenda pero pode ser propietaria de mais dunha. O propietario dunha vivenda pode non vivir no municipio. En caso de que unha vivenda teña mais dun propietario, interesa coñecer a cota de propiedade que posúe da mesma.

2. Facer un modelo E-R para o seguinte suposto:

Deséxase recoller información relativa a algúns aspectos do campionato mundial de fútbol, considerando os seguintes supostos:

Cada xogador pertence a un único equipo e non hai dous xogadores co mesmo nome. Un xogador pode actuar en varios postos distintos pero nun determinado partido debe xogar nun só posto. En cada partido interveñen certos xogadores cada un nun posto distinto. En cada partido interveñen tres colexiados, un colexiado pode realizar unha función nun partido e cada partido involucra a dous equipos. Precísase saber o resultado do partido, e o minuto no que se marcou cada gol.

3. Facer un modelo E-R para manter información sobre pintura. Dos cadros deséxase saber o título, ano no que se comezou a pintar e ano no que se rematou, así como o estilo pictórico ó que pertence. Tamén se desexa saber quen foi o autor do cadro, suponse que un cadro só pode ser dun autor. Dun autor quérese saber o nome, data de nacemento e de morte, lugar e país de nacemento. Dos estilos deséxase saber o nome e unha descrición. Os cadros consérvanse en museos, dos que interesa saber o nome, enderezo, cidade e país.

4. Nun campionato de xadrez cada partida identifícase por un código numérico, xógana dous xogadores e arbitraa un árbitro. Interesa rexistrar as partidas que xoga cada xogador e a cor ca que xoga. Todo xogador disputa polo menos unha partida. Tanto xogadores como árbitros alóxanse nun dos hoteis nos que se desenvolven as partidas. Desexase coñecer en que hotel e en que datas se aloxou cada un dos participantes (xogadores e árbitros). De cada hotel interesa coñecer o nome, enderezo e o número de teléfono.

Cada partida desenvólvese nunha sala das que dispoñen os hoteis. Deséxase coñecer o número de entradas vendidas en cada sala para cada partida. De cada sala deséxase coñecer a capacidade e medios de que dispón para facilitar a retransmisión dos encontros. Unha sala pode dispoñer de varios medios distintos. De cada partida preténdese rexistrar tódolos movementos que a compoñen. Cada movemento identifícase polo número de orde da xogada dentro da partida. A información a gardar é o movemento efectuado (hai unhas regras para codificalos con números e letras) e un comentario.

---