



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

## Basi di Dati, Modulo 2

Sapienza Università di Roma

Facoltà di Ing. dell'Informazione, Informatica e Statistica

Laurea in Informatica

Prof. Toni Mancini

<http://tmancini.di.uniroma1.it>

### Esercitazione A.1.5.3 (E.A.1.5.3)

Analisi Concettuale

Il Linguaggio Entity-Relationship

Generalizzazioni tra Entità

Go

– Solo Testo –

Versione 2019-02-23

## Obiettivi

Si vuole progettare un sistema informativo per la gestione di partite singole di tornei del gioco da tavolo Go.

Durante la fase di raccolta dei requisiti è stata prodotta la seguente specifica dei requisiti.

Si chiede di iniziare la fase di Analisi Concettuale ed in particolare di:

1. raffinare la specifica dei requisiti eliminando inconsistenze, omissioni o ridondanze e produrre un elenco numerato di requisiti il meno ambiguo possibile
2. produrre un diagramma ER concettuale che modelli i dati di interesse, utilizzando solo i costrutti di entità, relationship, attributo, relazione is-a e generalizzazione tra entità
3. produrre il relativo dizionario dei dati.

# 1

## Specifica dei Requisiti

I dati di interesse per il sistema sono i giocatori, i tornei e le partite.

Di un giocatore interessa conoscere il nick-name (univoco), il nome, il cognome, l'indirizzo e il rank dichiarato (un intero positivo).

Due giocatori si possono sfidare in una partita. Di una partita interessa sapere la data e il luogo in cui è giocata, le regole di conteggio usate (giapponesi o cinesi), quale giocatore gioca con le pietre bianche e quale con le pietre nere, il fattore di deficit chiamato *komi* (numero reale non negativo, tra 0 e 10) e l'esito. L'esito può essere rappresentato da una rinuncia di uno dei due giocatori, oppure da una coppia di punteggi di bianco e di nero (interi non negativi).

Le partite si possono anche riferire a un torneo.

Di un torneo interessa sapere il nome, una descrizione testuale, e l'edizione in termini dell'anno in cui si svolge.

### 1) Giocatore

nickname (univoco) / str  
 nome / str  
 cognome / str  
 rank / int > 0  
 indirizzo / INDIRIZZO

### 2) Partita

data / data  
 luogo / INDIRIZZO  
 regole / {giappa, cno}  
 komi / [0, 10] reale

### 3) Torneo

nome / str  
 descr / str  
 anno / int > 0

### 4) PartVinta

bianco / int ≥ 0  
 nero / int ≥ 0

### 6) Rinuncia

rinunciatario / {bianco, nero}

### INDIRIZZO

via / str  
 civico / int > 0 (0, 1)  
 cap / str



