

JEGYZŐKÖNY

Adatkezelés XML környezetben

Féléves feladat

ESport Versenyek

Készítette:

Bordás Milán

Programtervező informatikus

WJB0DC

Dátum:

2023.12.05

Miskolc, 2023

A feladat leírása

Az ER modell egy E-sport csapatversenyeket rendező cég által tárolt adatokat modellezi le.

Az adatbázis a következő fontosabb elemeket tárolja le:

- Versenyek, melyeket a cég megrendez
- A versenyeken meghirdetett játékokat
- A versenyeken résztvevő csapatokat
- A csapatok tagjait
- A csapatok vezetőit

Versenyek:

Minden versenynek tárolja a cég az **azonosítóját** (kulcs, szám), a **nevét** (szöveges típus), a **megrendezés dátumát** (dátum típus), illetve a **helyszínét** (szöveges típus). Egy versenyt csak egyszer rendeznek meg havonta, de többször is megrendezhető egy verseny egy évben. A versenyeknek a megrendezés dátuma, illetve a neve alapján egy számot (azonosítót) generálnak, hogy elkülöníthető legyen két azonos nevű verseny.

A versenyeken több versenyszám (játék) is meg lehet hirdetve, a versenyeken a játékosok csak csapatban indulhatnak. Egy csapat több versenyen is résztvehet.

Csapatok:

Minden csapatnak egyedi **csapatneve** (CSAzon - kulcs, szöveges típus) van, illetve tárolják a csapatokat **alapítók neveit** (szöveges típus, több értékű), akik teljesen függetlenek a cégtől, illetve a játékosoktól (az összeférhetlenség elkerülése miatt), az **alapítás dátumát** (dátum típus) és a csapatot szponzoráló egyetlen **szponzort** [összetett típus – név (szöveg) – támogatási összeg (szám)].

A csapatoknak a vezetőit archiválják, róluk külön nyilvántartást tartanak. Egy időben csak egy vezetője lehet a csapatnak és egy vezető csak egy csapatot vezet. A vezetők szintén függetlenek az összeférhetlenség elkerülése végett.

Egy csapatban 3-5 játékos van, egy fő csak egy csapatban lehet.

Csapatvezetők:

A csapatvezetőknek tárolják a **nevét** (szöveg), a **születési dátumát** (dátum típus) [**+korát** (származtatott, szám, jelenlegi dátum - születési dátum alapján)], vezetői azonosítóját [**azonosító** (kulcs, szám)], illetve azt, hogy **mikortól** (dátum) volt vezetői pozícióban. Ha a csapatot már nem vezeti, akkor azt is tárolják, hogy **meddig** (dátum, opcionális típus) vezette.

Játékok:

Minden játéknak van **neve** (szöveges típus), illetve **típusa** (szöveg, többértékű). A típus a játék zsáneréből származik, pl. lövöldözős, stratégiai stb. Egy játéknak több típusa is lehet. Mivel a játékok neveire semmilyen megkötés nincs, így az azonosításukhoz **azonosítót** (kulcs, szám) generálnak.

Játékos:

A játékosoknak tárolják a **nevét** (szöveg), a **születési dátumát** (dátum típus) [**+korát** (származtatott, szám, jelenlegi dátum - születési dátum alapján)], játékos azonosítóját [**JA** (kulcs, szám)], illetve **országát** (szöveg).
A játékosok csak egyféle játékot játszanak.

Kapcsolatok

A mezőket 4 kapcsolat köti össze.

Versenyez: a versenyző csapatokat a versenyekkel kötjük össze több-több kapcsolattal, hiszen több csapat is indulhat egy versenyen, és egy csapat több versenyen is indulhat. A kapcsolatnak egy plusz tulajdonsága az adott csapatoknak a helyezése.

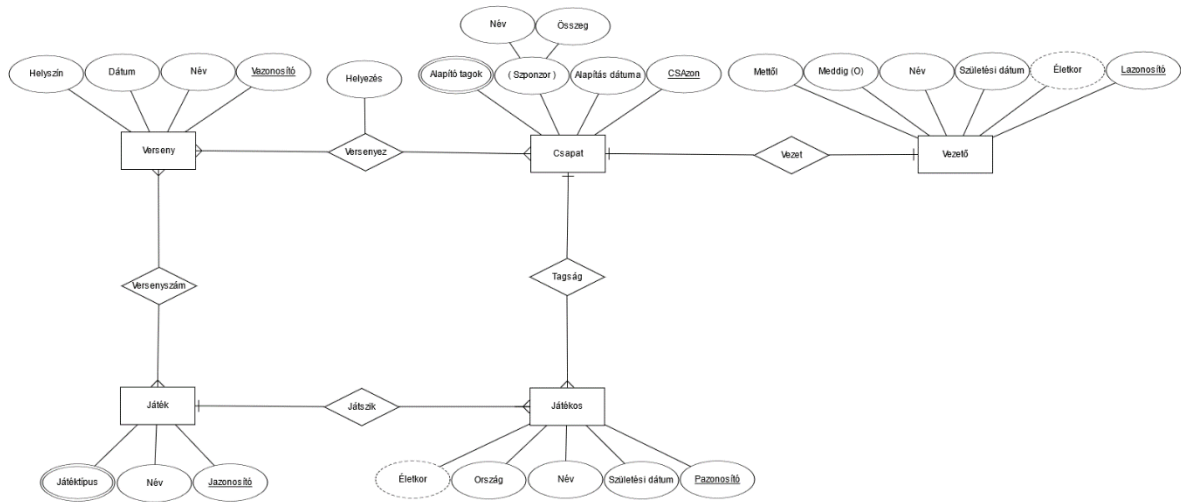
Versenyszám: a versenyek és az azon meghirdetett játékok több-több kapcsolata, hiszen több játékszám is lehet egy versenyen, és egy játékszám több versenyen is lehet.

Játszik: a játékosok és az általuk játszott játék kapcsolata. Egy-több kapcsolat, hiszen egy játékos egy játékkal játszhat, de egy játékkal több játékos.

Vezet: a vezetők és a csapatokat összekötő egy-egy kapcsolat, mert egy vezető csak egy csapatot vezethet(ett), illetve egy csapatnak csak egy vezetője lehet adott időpontban.

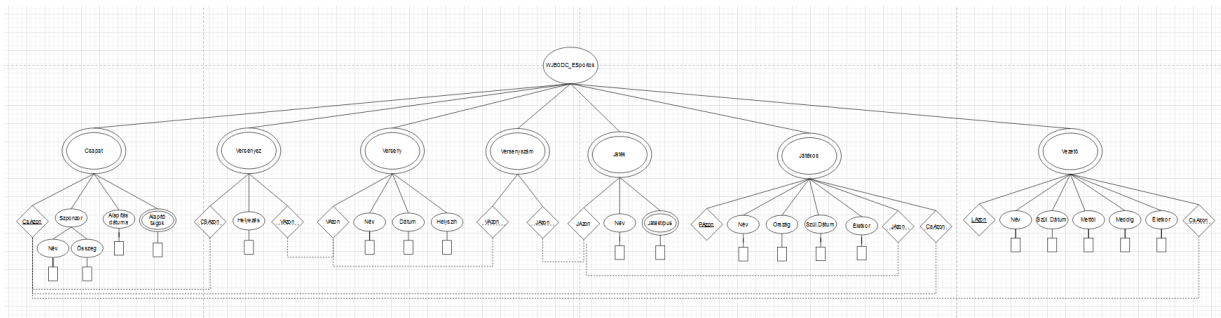
1a. Feladat

ER modell:



1b. Feladat

XDM modell:



Az XDM modell gyökéréreleme a WJB0DC_Esportok, melynek gyerekelemei az ER modell egyedei, illetve kapcsolótáblái, ahol szükségesek. A modell szerkezete hasonló az ER modelléhez, de itt minden gyerekelemből többet hozhatunk létre, így mindegyiket egy két vonalú ellipszis reprezentálja.