Für eine Sportzeitschrift wird eine Fußballdatenbank entworfen: In dieser Datenbank werden verschiedene Fußballmannschaften verwaltet. Jede Mannschaft hat einen eindeutigen Namen, ist in einem bestimmten Jahr gegründet worden und ist an einer Adresse beheimatet. Zu jeder Fußballmannschaft gehören Fußballspieler. Für jeden Spieler soll die SVNr gespeichert werden, welche ihn identifiziert: Jeder Spieler hat einen Namen, eine Wohnadresse und ein Geburtsdatum, sowie eine Position an der er spielt.

Fußballmannschaften beteiligen sich an Spielen. Diese werden durch die Adresse des Stadions, Tag und Uhrzeit eindeutig festgelegt. Für sie werden die beiden beteiligten Mannschaften und der Schiedsrichter gespeichert. Das Ergebnis soll ermittelt werden können.

Falls das Spiel zu einem Turnier gehört, so ist diese Tatsache ebenfalls zu speichern. Falls ein Spieler in einem Spiel Tore geschossen hat, soll die Anzahl der Tore gespeichert werden. Für jeden Schiedsrichter werden dieselben Daten gespeichert wie für die Spieler, außer die Position. Zusätzlich wird noch das Datum der Schiedsrichterprüfung gespeichert und verwaltet. Für jedes Turnier werden eine von der FIFA vergebene eindeutige Nummer, der Name, Beginn- und Enddatum, sowie die beteiligten Mannschaften in der Datenbank gespeichert.

Mannschaft, Spieler, Spiel, Schiedsrichter, Turnier

Mannschaft: Namen, Gründungsjahr, Adresse

Spieler: SVNr, Adresse, Geburtsdatum, Position

Spiele: Adresse des Stadions, Tag und Uhrzeit, Ergebnis

Schiedsrichter: SVNr, Adresse, Geburtsdatum, Datum der Schiedsrichterprüfung

Turnier: Nummer, Name, Beginn- und Enddatum

Beziehungen:

Mannschaft(M) – spielt – (N)Spieler

Spiele(N) – pfeift – (1)Schiedsrichter,

Spiele(N)- spielen - (M)Mannschaften

Turnier(1) – entscheidet – (n)Spiele,