

Campionato di gare automobilistiche

Report

Cheikh Ibrahim · Zaid

Matricola: 0000974909

zaid.cheikhibrahim@studio.unibo.it

Xia · Tian Cheng

Matricola: 0000975129

tiancheng.xia@studio.unibo.it

Anno accademico

2022 — 2023

Corso di Basi di dati

Alma Mater Studiorum · Università di Bologna

Indice

1	Analisi dei requisiti	2
1.1	Requisiti espressi in linguaggio naturale RIFRASARE IN FUTURO, E' GIUSTIFICATO IL TESTO?	2
1.2	Glossario dei termini RIVEDERE COLLEGAMENTI	3
1.3	Eliminazione delle ambiguità presenti	3
1.4	Strutturazione dei requisiti	3
1.5	Specificazione operazioni	3
2	Progettazione concettuale	4
2.1	Identificazione delle entità e relazioni	4
2.2	Definizioni delle entità generalizzabili	4
2.2.1	Definizioni delle persone	4
2.2.2	Definizioni delle aziende	4
2.3	Definizioni delle macro-argomenti	5
2.3.1	Definizioni delle scuderie	5
2.3.2	Definizioni delle competizioni	5
2.4	Schema finale	7
2.5	Dizionario dei dati	8
2.6	Regole aziendali	9
2.6.1	Regole di vincolo	9
2.6.2	Regole di derivazione	9
3	Progettazione logica	10
3.1	Tavole dei volumi	10
3.2	Tavola delle operazioni	10
3.3	Ristrutturazione dello schema concettuale	10
3.4	Normalizzazione	10
3.5	Traduzione verso il modello relazionale	10
4	Codifica SQL	10
4.1	Definizione dello schema	10
4.2	Codifica delle operazioni	10
5	Testing	10

1 Analisi dei requisiti

1.1 Requisiti espressi in linguaggio naturale RIFRASARE IN FUTURO, E' GIUSTIFICATO IL TESTO?

Si vuole realizzare un database per gestire un campionato di gare automobilistiche.

È necessario codificare le gare, le piste su cui si svolgono, i dati relativi ai giri, eventuali infrazioni e i dati sui pit stop.

Inoltre, si vogliono memorizzare i dati dei piloti che partecipano e i contratti (presenti e passati) che stipulano con le scuderie. Oltre ai dati relativi alle scuderie, è richiesto registrarne le auto e i meccanici. Infine, si vuole tenere traccia dei controlli di regolarità effettuati dai supervisori (della società che organizza il campionato) e dei dati degli sponsor delle gare e delle singole scuderie.

Per le gare si vuole memorizzare il nome, la data di svolgimento, la pista su cui si corre, il numero di giri previsti, i piloti partecipanti e l'eventuale sponsor.

Per le piste si vogliono rappresentare il nome, la nazione e la città di collocazione, la lunghezza (in metri), numero di posti a sedere per gli spettatori.

Per i giri si vogliono salvare il tempo impiegato (in secondi), il numero del giro, la gara di appartenenza, il pilota che effettua il giro.

Per le infrazioni si vogliono gestire i dati riguardanti il nome e la descrizione e vengono assegnate ad un giro di un pilota sottoforma di penalità (in secondi).

Per i pit stop si vogliono rappresentare il tempo delle operazioni, il tempo complessivo (tempo di entrata e uscita + tempo delle operazioni), il giro in cui viene il pilota che viene chiamato ai box e i meccanici che effettuano le operazioni.

Per i piloti si vogliono memorizzare il nome, cognome, luogo e data di nascita.

Per i contratti si vogliono rappresentare il numero identificativo, il pilota ed il suo numero identificativo, la scuderia, la data d'inizio e di fine, l'auto assegnata e il valore di ingaggio.

Per le scuderie si vogliono gestire i dati riguardo la ragione sociale, la nazione della sede principale, l'anno di fondazione, il colore caratterizzante e i vari sponsor.

Per le auto si vogliono salvare la potenza (in cavalli), velocità massima raggiungibile, la scuderia di appartenenza.

Per i meccanici si vogliono memorizzare il nome, cognome, luogo, data di nascita, il ruolo e la scuderia di appartenenza.

Per i controlli di regolarità si vogliono tracciare i dati riguardo la data e l'ora, l'auto coinvolta, il supervisore e l'esito.

Per i supervisori si vogliono memorizzare il nome, cognome, luogo, data di nascita.

Per gli sponsor si vogliono salvare la ragione sociale, la tipologia di azienda, il capitale investito e la nazione della sede principale.

1.2 Glossario dei termini RIVEDERE COLLEGAMENTI

Termine	Descrizione	Sinonimi	Collegamenti
Società organizzante	Azienda che organizza un campionato	-	
Campionato	Numero definito di gare con classifica	-	Gare
Gare	Numero definito di giri	Competizione	Piste, giri, piloti, sponsor
Giri	Percorrenza intera di una pista	-	Pilota, gara
Piste	Località asfaltata idonea al passaggio di veicoli ad elevata velocità	-	
Infrazioni	Eventi irregolari accaduti durante una gara	-	Penalità, giro, pilota
Penalità	Tempo ulteriore assegnato al tempo totale	-	
Auto	Autoveicolo ad elevata velocità	Veicolo	Scuderia
Piloti	Persona che guida un veicolo ad elevata velocità	-	
Scuderie	Azienda proprietaria di auto	-	Sponsor
Meccanici	Impiegati delle scuderie adibite alla manutenzione dell'auto	-	Scuderia
Supervisor	Impiegati della società organizzante adibiti ai controlli di regolarità	-	
Controlli (di regolarità)	Controlli effettuati dalla società organizzatrice per garantire la regolarità delle auto	Controlli	Supervisore
Sponsor	Azienda che investe per apparire in gare e/o in scuderie	-	
Pit stop	Fase di un giro dove l'auto sosta in un'apposita area di pista dove i meccanici effettuano operazioni all'auto	-	Giro, pilota, meccanici
Contratto	Accordo stipulato tra un pilota e una scuderia per gareggiare in un campionato	-	Pilota, scuderia

1.3 Eliminazione delle ambiguità presenti

1.4 Strutturazione dei requisiti

1.5 Specifica operazioni

1. Inserire una nuova scuderia (in media 1 volta ogni cinque anni)
2. Inserire una nuova gara (in media 1 volta all'anno)
3. Inserire il tempo pit stop (~ 20 volte per gara)
4. Inserire il tempo di un giro del pilota sulla pista (~ 1000 volte per gara)
5. Inserire un nuovo contratto tra pilota e scuderia (poche volte ogni anno)
6. Visualizzare gli sponsor di una gara (1 volta per gara)
7. Visualizzare il pilota con il tempo migliora su una data pista (1 volta per gara)
8. Visualizzare i piloti e la scuderia con cui gareggiano per una data gara (1 volta per gara)

9. Visualizzare la classifica (finale o temporanea) di una data gara (~50 volte per gara)
10. Visualizzare il pilota con il maggior numero di vittorie (1 volta per gara)
11. Visualizzare la scuderia con il maggior numero di vittorie (1 volta per gara)
12. Visualizzare lo sponsor più presente (1 volta all'anno)

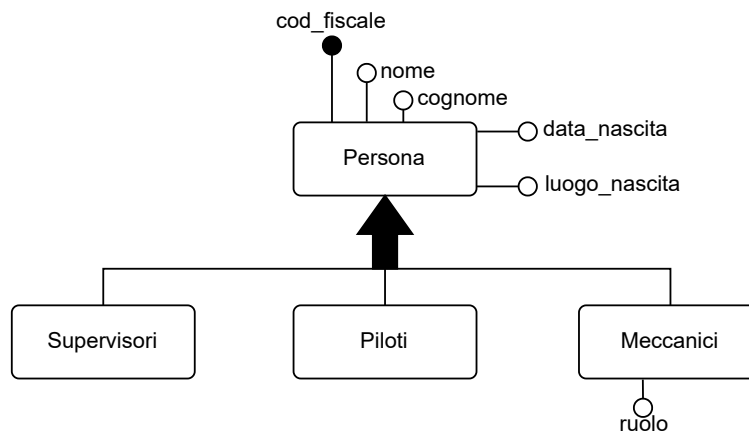
2 Progettazione concettuale

2.1 Identificazione delle entità e relazioni

2.2 Definizioni delle entità generalizzabili

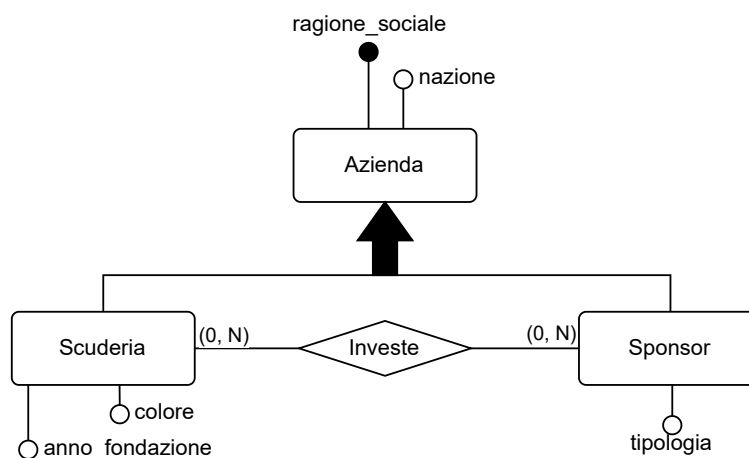
2.2.1 Definizioni delle persone

Come persone, sono state identificate le entità supervisori, piloti e meccanici.



2.2.2 Definizioni delle aziende

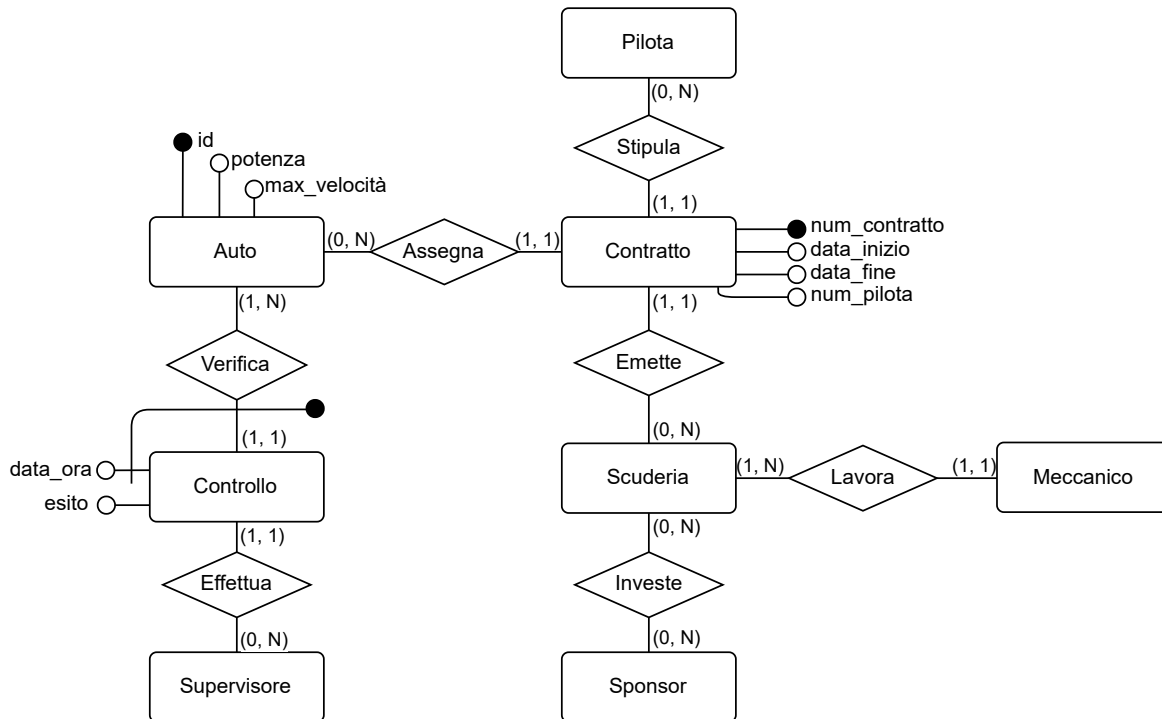
Come aziende, sono state identificate le entità scuderia e sponsor.



2.3 Definizioni delle macro-argomenti

2.3.1 Definizioni delle scuderie

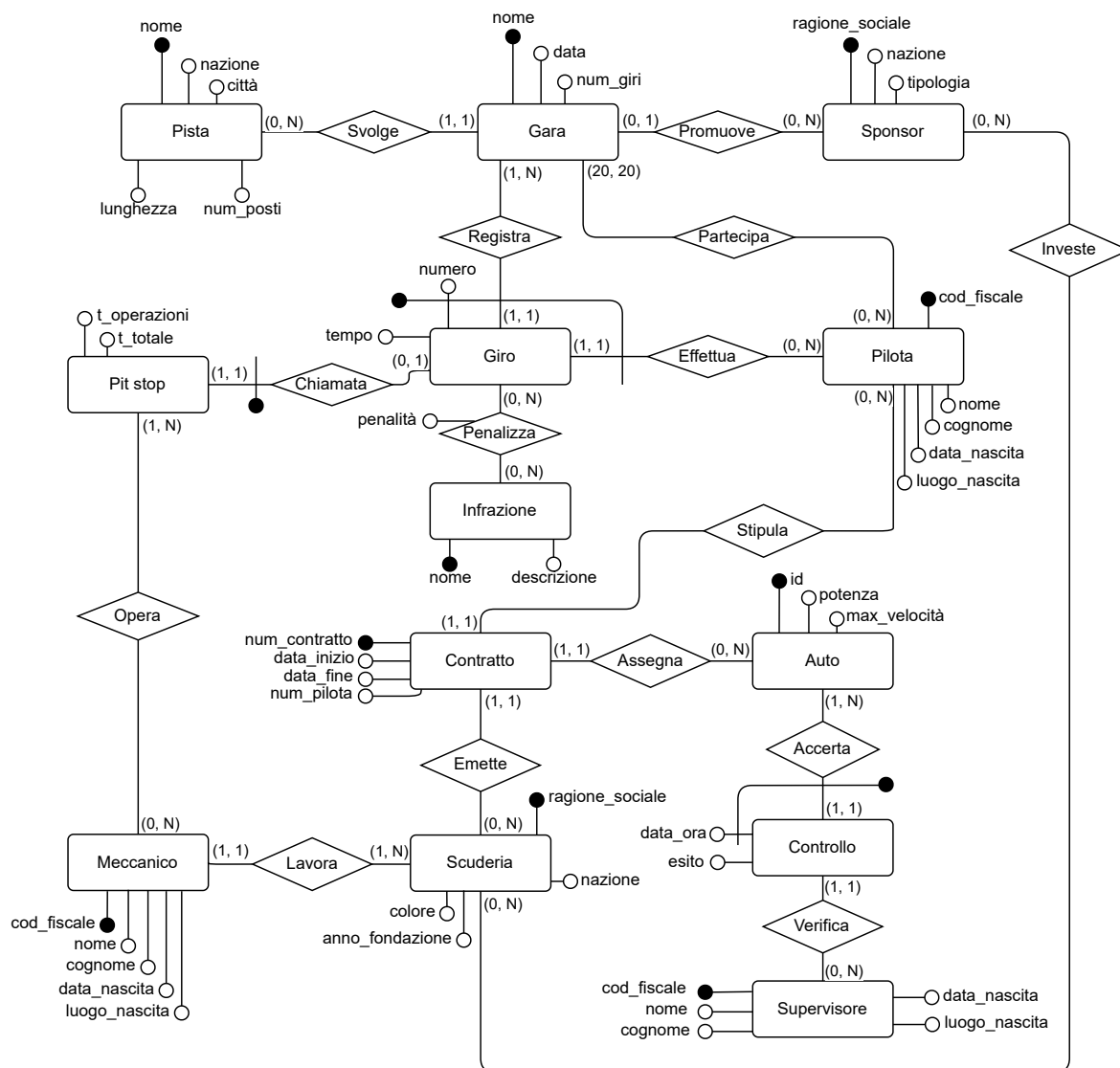
Riguardo le scuderie, sono state identificate le entità: scuderia, contratto, auto, controllo. Oltre a pilota, meccanico, supervisore, sponsor.



2.3.2 Definizioni delle competizioni

Per il concetto di competizione sono state identificate le entità: gara, pista, giro, infrazione, pit stop. Oltre a pilota, meccanico, sponsor.

2.4 Schema finale



2.5 Dizionario dei dati

Nome entità	Descrizione	Attributi	Identificatore
Pilota	Persona che guida un veicolo	Nome (stringa) Cognome (stringa) Data di nascita (data) Luogo di nascita (stringa)	Codice fiscale (stringa)
Meccanico	Persona che opera su un veicolo	Nome (stringa) Cognome (stringa) Data di nascita (data) Luogo di nascita (stringa)	Codice fiscale (stringa)
Supervisore	Persona che effettua dei controlli di regolarità per conto della società organizzante	Nome (stringa) Cognome (stringa) Data di nascita (data) Luogo di nascita (stringa)	Codice fiscale (stringa)
Scuderia	Azienda che stipula contratti con piloti e crea auto da corsa	Colore (stringa) Nazione (stringa) Anno di fondazione (numero)	Ragione sociale (stringa)
Sponsor	Azienda che investe in gare e scuderie	Tipologia (stringa) Nazione (stringa)	Ragione sociale (stringa)
Contratto	Documento stipulato tra un pilota e una scuderia	Data inizio (data) Data fine (data) Numero pilota (numero)	Numero contratto (stringa)
Auto	Autovettura ad elevata velocità di fabbricazione di una scuderia guidata da un pilota	Potenza (numero) Velocità massima (numero)	Id (stringa)
Controllo	Verifica della regolarità di un auto effettuata da un supervisore	Esito (Booleano)	Data e ora (data) Id [Auto]
Gara	Competizione dove 20 piloti gareggiano su una pista un numero di giri prestabilito	Data (data) Numero giri (numero)	Nome (stringa)
Pista	Località asfaltata adatta a ospitare gare ad alta velocità	Nazione (stringa) Città (stringa) Lunghezza (numero) Numero posti (numero)	Nome (stringa)
Giro	Singola percorrenza completa di pista	Tempo (numero)	Numero (numero) Nome [Gara] Codice fiscale [Pilota]
Infrazione	Evento irregolare durante una gara	Descrizione (stringa)	Nome (stringa)
Pit stop	Fase di gara dove l'auto sosta in una specifica area di pista per permettere ai meccanici di effettuare piccole modifiche	Tempo operazioni (numero) Tempo totale (numero)	Chiavi di [Giro]

Nome relazione	Descrizione	Entità coinvolte	Attributi
Svolge	Associa la pista su cui si svolge una gara	Pista (0, N) Gara (1, 1)	-
Promuove		Gara (0, 1) Sponsor (0, N)	-
Registra		Gara (1, N) Giro (1, 1)	-
Partecipa		Gara (20, 20) Pilota (0, N)	-
Investe		Sponsor (0, N) Scuderia (0, N)	-
Chiamata		Pit stop (1, 1) Giro (0, 1)	-
Effettua		Giro (1, 1) Pilota (0, N)	-
Penalizza		Giro (0, N) Penalità (0, N)	Penalità (numero)
Opera		Pit stop (1, N) Meccanico (0, N)	-
Stipula		Pilota (0, N) Contratto (1, 1)	-
Assegna		Contratto (1, 1) Auto (0, N)	-
Emette		Contratto (1, 1) Scuderia (0, N)	-
Lavora		Meccanico (1, 1) Scuderia (1, N)	-
Accerta		Auto (1, N) Controllo (1, 1)	-
Verifica		Controllo (1,1) Supervisore (0, N)	-

2.6 Regole aziendali

2.6.1 Regole di vincolo

RV 1 first

RV 2 second

2.6.2 Regole di derivazione

RD 1 first

RD 2 second

3 Progettazione logica

3.1 Tavole dei volumi

Concetto	Tipo	Volume
Pilota	Entità	30
Meccanico	Entità	150
Supervisore	Entità	15
Scuderia	Entità	10
Sponsor	Entità	50
Contratto	Entità	1400
Auto	Entità	20
Controllo	Entità	55000
Gara	Entità	1100
Pista	Entità	50
Giro	Entità	70000
Infrazione	Entità	20
Pit stop	Entità	20000

Concetto	Tipo	Volume
Svolge	Relazione	1100
Promuove	Relazione	700
Registra	Relazione	70000
Partecipa	Relazione	22000
Investe	Relazione	300
Chiamata	Relazione	20000
Effettua	Relazione	70000
Penalizza	Relazione	8000
Opera	Relazione	300000
Stipula	Relazione	1400
Assegna	Relazione	1400
Emette	Relazione	1400
Lavora	Relazione	150
Accerta	Relazione	55000
Verifica	Relazione	55000

3.2 Tavola delle operazioni

Operazione	Frequenza
1	1 volta ogni cinque anni
2	1 volta all'anno
3	~20 volte per gara
4	~1000 volte per gara
5	Poche volte ogni anno
6	1 volta per gara
7	1 volta per gara
8	1 volta per gara
9	~50 volte per gara
10	1 volta per gara
11	1 volta per gara
12	1 volta all'anno

3.3 Ristrutturazione dello schema concettuale

3.4 Normalizzazione

3.5 Traduzione verso il modello relazionale

4 Codifica SQL

4.1 Definizione dello schema

4.2 Codifica delle operazioni

5 Testing