

# 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

<b>1</b>	<b>Analisi dei requisiti</b>	<b>2</b>
1.1	Requisiti espressi in linguaggio naturale <b>RIFRASARE IN FUTURO, E' GIUSTIFICATO IL TESTO?</b> . . . . .	2
1.2	Glossario dei termini <b>RIVEDERE COLLEGAMENTI</b> . . . . .	3
1.3	Eliminazione delle ambiguità presenti . . . . .	3
1.4	Strutturazione dei requisiti . . . . .	3
1.5	Specifiche operazioni . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Progettazione concettuale</b>	<b>4</b>
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 . . . . .	5
2.3	Definizioni dei macro-argomenti . . . . .	5
2.3.1	Definizioni dei partecipanti . . . . .	5
2.3.2	Definizioni delle competizioni . . . . .	5
2.4	Schema finale . . . . .	7
2.5	Dizionario dei dati . . . . .	8
2.6	Regole aziendali [RIVEDERE] . . . . .	9
2.6.1	Regole di vincolo . . . . .	9
<b>3</b>	<b>Progettazione logica</b>	<b>10</b>
3.1	Tavole dei volumi . . . . .	10
3.2	Tavola delle operazioni . . . . .	10
3.3	Ristrutturazione dello schema concettuale . . . . .	10
3.3.1	Cambio chiave per l'entità Giro . . . . .	10
3.4	Normalizzazione . . . . .	11
3.5	Traduzione verso il modello relazionale . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Codifica SQL</b>	<b>12</b>
4.1	Definizione dello schema . . . . .	12
4.2	Codifica delle operazioni . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Testing</b>	<b>12</b>

# 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	Competizione in cui partecipa un numero fissato di piloti che effettuano un numero definito di giri di pista sul proprio veicolo	Competizione	Piste, giri, piloti, sponsor
Giri	Percorrenza intera di una pista effettuata da un pilota	-	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 come malus al tempo totale	-	
Veicolo	Autoveicolo ad elevata velocità	Auto	Scuderia
Piloti	Persona che guida un veicolo ad elevata velocità	-	
Scuderie	Azienda proprietaria di veicoli	-	Sponsor
Meccanici	Impiegati delle scuderie adibiti 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 dei veicoli	Controlli	Supervisore
Sponsor	Azienda che investe per apparire in gare e/o in scuderie	-	
Pit stop	Fase di un giro in cui 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 lo sponsor di una gara (1 volta per gara)
7. Visualizzare il pilota con il tempo migliore su una data pista (1 volta per gara)

8. Visualizzare i piloti e la scuderia con cui gareggiano per una data gara ordinandoli per scuderia (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)
13. Visualizzare la scuderia con cui un pilota ha un contratto in una determinata data (poche volte all'anno)
14. Visualizzare nome, cognome e numero dei piloti di una data scuderia con contratto attivo al momento attuale (poche volte all'anno)

## 2 Progettazione concettuale

È stato seguito un approccio bottom-up per definire i macro-argomenti.  
Sono quindi state individuate le seguenti categorie:

- Persone
- Aziende
- Partecipanti: cattura i concetti relativi alle scuderie e ai piloti.
- Competizione: cattura i concetti relativi allo svolgimento della gara.

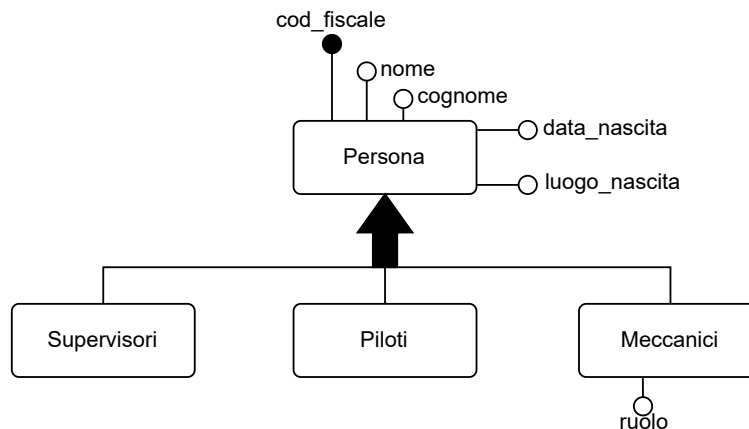
### 2.1 Identificazione delle entità e relazioni

### 2.2 Definizioni delle entità generalizzabili

Le entità generalizzabili sono le persone e le aziende.

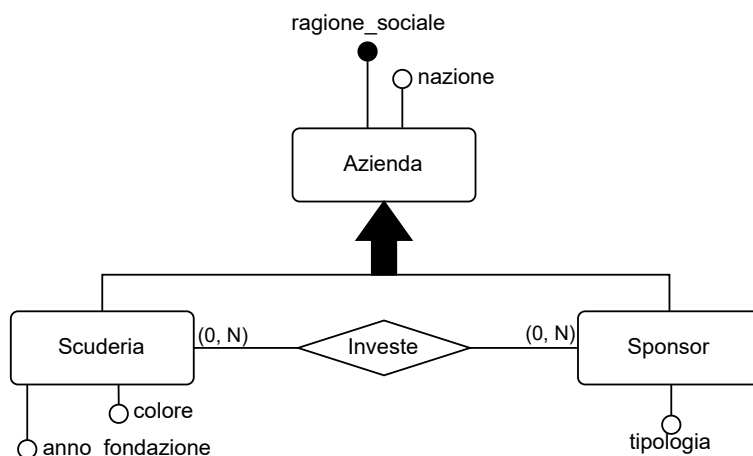
#### 2.2.1 Definizioni delle persone

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



### 2.2.2 Definizioni delle aziende

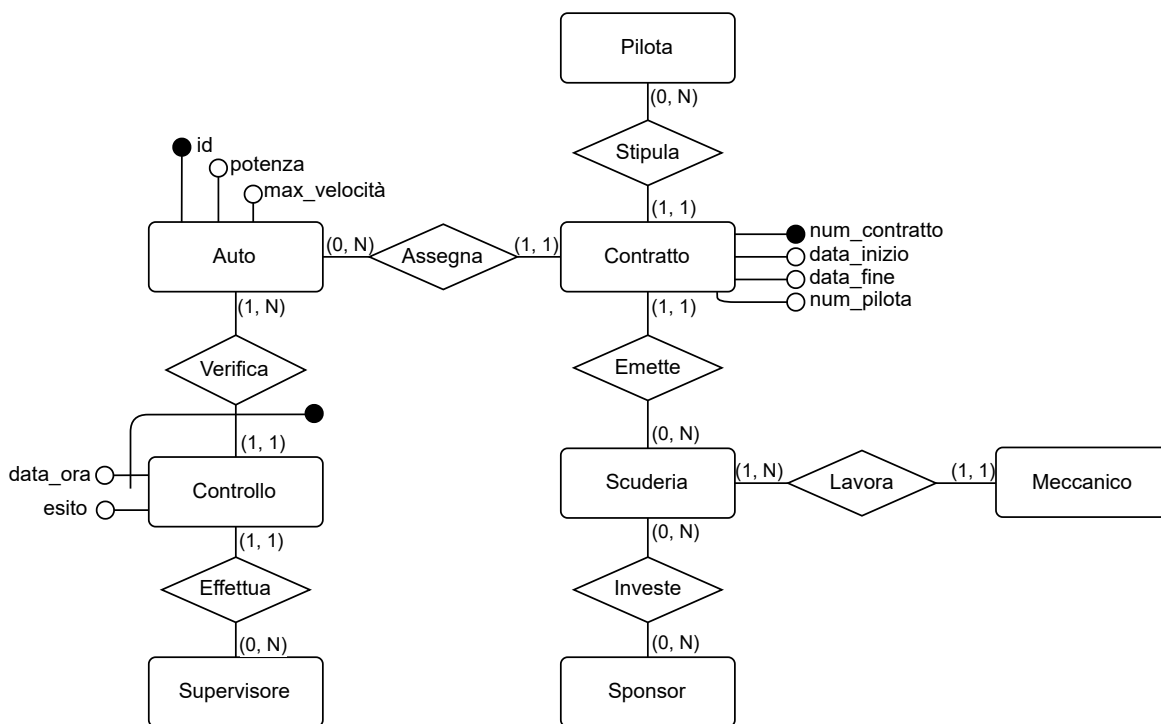
Come aziende, sono state identificate le entità scuderia e sponsor.



## 2.3 Definizioni dei macro-argomenti

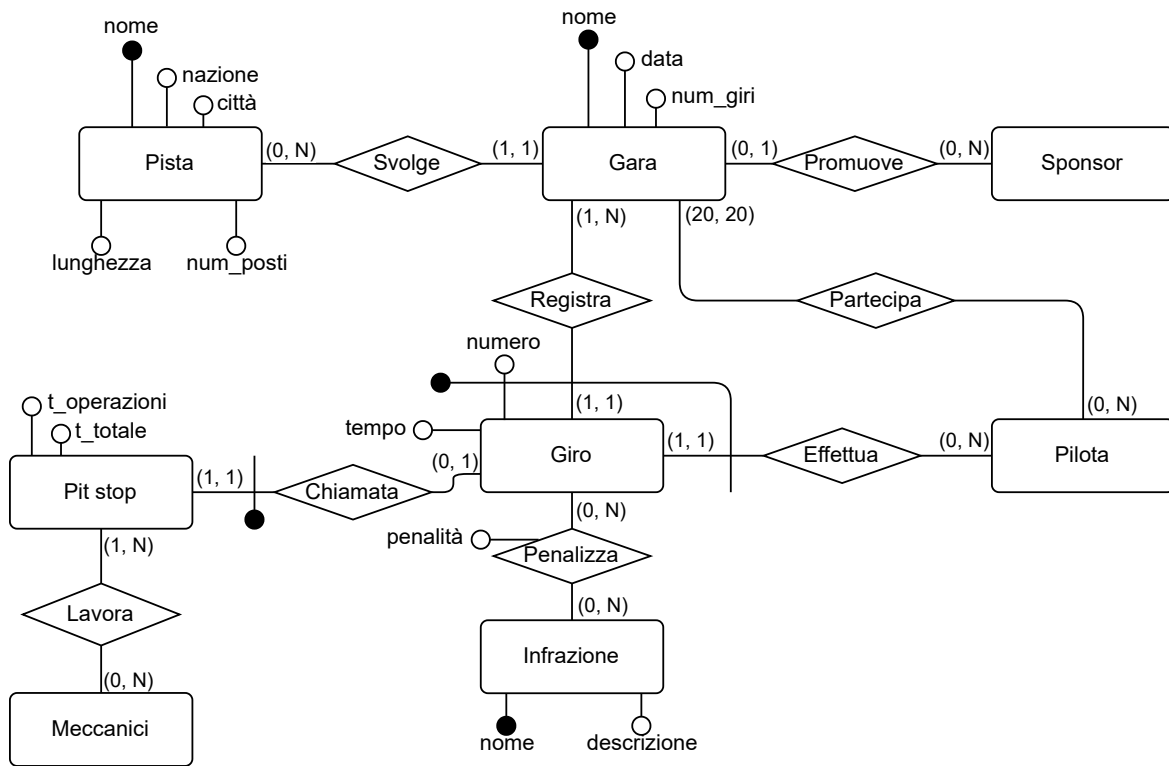
### 2.3.1 Definizioni dei partecipanti

Riguardo i partecipanti, con approccio inside-out, sono state identificate le entità: scuderia, contratto, auto, controllo. Oltre a pilota, meccanico, supervisore, sponsor.

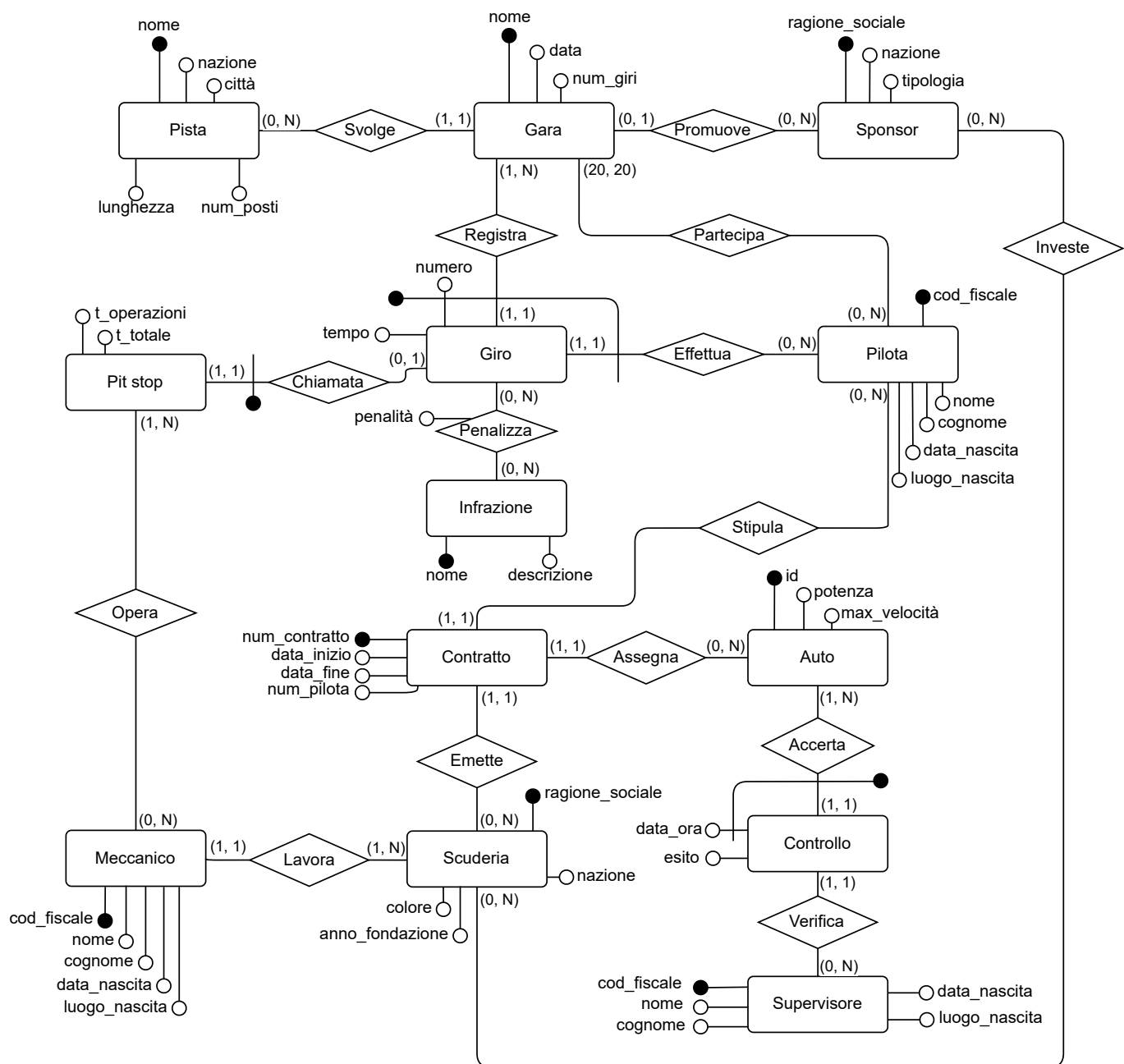


### 2.3.2 Definizioni delle competizioni

Per il concetto di competizione sono state identificate con approccio inside-out 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) Ruolo (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	Associa l'eventuale sponsor che promuove una gara	Gara (0, 1) Sponsor (0, N)	-
Registra	Associa un giro effettuato in una gara	Gara (1, N) Giro (1, 1)	-
Partecipa	Associa un pilota che partecipa ad una gara	Gara (20, 20) Pilota (0, N)	-
Investe	Associa l'eventuale sponsor che investe in una o più scuderie	Sponsor (0, N) Scuderia (0, N)	-
Chiamata	Associa il giro in cui il pilota viene chiamato per il pit stop	Pit stop (1, 1) Giro (0, 1)	-
Effettua	Associa il giro che viene effettuato dal pilota	Giro (1, 1) Pilota (0, N)	-
Penalizza	Associa la penalità al giro in cui viene commessa l'infrazione	Giro (0, N) Penalità (0, N)	Penalità (numero)
Opera	Associa i meccanici che lavorano durante la sosta al pit stop	Pit stop (1, N) Meccanico (0, N)	-
Stipula	Associa il contratto firmato da un pilota	Pilota (0, N) Contratto (1, 1)	-
Assegna	Associa l'auto assegnata nel contratto	Contratto (1, 1) Auto (0, N)	-
Emette	Associa la scuderia ai contratti che emette	Contratto (1, 1) Scuderia (0, N)	-
Lavora	Associa un meccanico a una scuderia per la quale lavora	Meccanico (1, 1) Scuderia (1, N)	-
Accerta	Associa un controllo che viene effettuato su un'auto	Auto (1, N) Controllo (1, 1)	-
Verifica	Associa un controllo che viene effettuato da un supervisore	Controllo (1, 1) Supervisore (0, N)	-

## 2.6 Regole aziendali [RIVEDERE]

### 2.6.1 Regole di vincolo

RV 1 Il numero di giri di una gara deve essere  $> 0$ .

RV 2 Data una gara, il numero di giri effettuato da un pilota, deve essere al più il numero di giri della gara.

Il numero di un giro deve essere quindi compreso tra  $[1, \text{numero di giri della gara}]$ .

RV 3 Il numero di posti e la lunghezza di una pista devono essere  $> 0$ .

RV 4 Il tempo di un giro deve essere  $> 0$ .

RV 5 Il tempo delle operazioni e tempo totale dei pit stop devono essere  $> 0$ .

RV 6 Il tempo della penalità deve essere  $> 0$ .

RV 7 La potenza e la velocità massima di un'auto deve essere  $> 0$ .

RV 8 In un dato istante, un pilota può avere attivo un solo contratto con una scuderia.

- RV 9 La data di inizio di un contratto deve essere antecedente alla data di fine.
- RV 10 I meccanici che operano ad un pit stop devono appartenere alla stessa scuderia del pilota che effettua il giro.
- RV 11 Un contratto deve avere come inizio una data antecedente a quella della fondazione della scuderia.

### 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
13	Poche volte all'anno

#### 3.3 Ristrutturazione dello schema concettuale

##### 3.3.1 Cambio chiave per l'entità Giro

La chiave dell'entità Giro comprende l'insieme degli attributi numero del giro, nome della gara e id del pilota. Inoltre, l'entità Pit stop utilizza come chiave l'associazione a Giro.

Tale approccio rende scomodo lavorare con le due entità, per tale ragione è stato deciso di introdurre un identificatore per l'entità Giro che svolge la funzione di chiave.

### 3.4 Normalizzazione

### 3.5 Traduzione verso il modello relazionale

Entità - Relazione	Traduzione
Pilota	Pilota( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita)
Meccanico	Meccanico( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita, ruolo, scuderia)
Supervisore	Supervisore( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita)
Scuderia	Scuderia( <u>ragione_sociale</u> , colore, nazione, anno_fondazione)
Sponsor	Sponsor( <u>ragione_sociale</u> , tipologia, nazione)
Contratto	Contratto( <u>numero</u> , data_inizio, data_fine, numero_pilota, pilota, scuderia, auto)
Auto	Auto( <u>id</u> , potenza, max_velocita)
Controllo	Controllo(auto, <u>data_ora</u> , esito, supervisore)
Gara	Gara( <u>nome</u> , data, num_giri, sponsor, pista)
Pista	Pista( <u>nome</u> , nazione, citta, lunghezza, num_posti)
Giro	Giro( <u>id</u> , numero, tempo, gara, pilota)
Infrazione	Infrazione( <u>nome</u> , descrizione)
Pit stop	Pitstop( <u>giro</u> , tempo_operazione, tempo_totale)
Svolge	Accorpato in Gara
Promuove	Accorpato in Gara
Registra	Accorpato in Giro
Partecipa	Partecipa(gara, pilota)
Investe	Investe( <u>sponsor</u> , <u>scuderia</u> )
Chiamata	Accorpata in Pit Stop
Effettua	Accorpata in Giro
Penalizza	Penalizza(giro, <u>infrazione</u> , penalita)
Opera	Opera(pitstop, <u>meccanico</u> )
Stipula	Accorpato in Contratto
Assegna	Accorpato in Contratto
Emette	Accorpato in Contratto
Lavora	Accorpato in Meccanico
Accerta	Accorpato in Controllo
Verifica	Accorpato in Controllo

Entità - Relazione	Traduzione
Pilota( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita)	-
Meccanico( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita, ruolo, scuderia)	scuderia → Scuderia.ragione_sociale
Supervisore( <u>codice_fiscale</u> , nome, cognome, data_nascita, luogo_nascita)	-
Scuderia( <u>ragione_sociale</u> , colore, nazione, anno_fondazione)	-
Sponsor( <u>ragione_sociale</u> , tipologia, nazione)	-
Contratto( <u>numero</u> , data_inizio, data_fine, numero_pilota, pilota, scuderia, veicolo)	pilota → Pilota.codice_fiscale scuderia → Scuderia.ragione_sociale auto → Auto.id
Veicolo( <u>id</u> , nome, potenza, max_velocita)	-
Controllo( <u>veicolo</u> , <u>data_ora</u> , esito, supervisore)	veicolo → Veicolo.id supervisore → Supervisore.codice_fiscale
Gara( <u>nome</u> , data_ora, num_giri, sponsor, pista)	sponsor → Sponsor.ragione_sociale pista → Pista.nome
Pista( <u>nome</u> , nazione, citta, lunghezza, num_posti)	-
Giro( <u>id</u> , numero, tempo, gara, pilota)	gara → Gara.nome pilota → Pilota.codice_fiscale
Infrazione( <u>nome</u> , descrizione)	-
Pitstop( <u>giro</u> , tempo_operazione, tempo_totale)	giro → Giro.id
Partecipa( <u>gara</u> , <u>pilota</u> )	gara → Gara.nome pilota → Pilota.codice_fiscale
Investe( <u>sponsor</u> , <u>scuderia</u> )	sponsor → Sponsor.ragione_sociale scuderia → Scuderia.ragione_sociale
Penalizza( <u>giro</u> , <u>infrazione</u> , penalita)	giro → Giro.id infrazione → Infrazione.nome
Opera( <u>pitstop</u> , <u>meccanico</u> )	pitstop → Pitstop.giro meccanico → Meccanico.codice_fiscale

## 4 Codifica SQL

### 4.1 Definizione dello schema

### 4.2 Codifica delle operazioni

## 5 Testing