**Relatório Trabalho Prático**

Football Data from Transfermarkt

14829, José Pedro Gomes

15708, Pedro Carvalho

15709, José Carreira

Barcelos, dezembro 2023

Índice

[1. Introdução 3](#_Toc151578257)

[1.1. Objetivos do Projeto 3](#_Toc151578258)

[1.2. Lista de recursos da Plataforma 4](#_Toc151578259)

[1.3. Volume de dados Plataforma 5](#_Toc151578260)

[2. Modelo de dados relacional — *SQL Server* 6](#_Toc151578261)

[2.1. Modelo de dados 6](#_Toc151578262)

[2.2. Importação de dados 8](#_Toc151578263)

[2.3. Ajustes e testes ao Modelo de dados 12](#_Toc151578264)

[2.4. Operações de manipulação de dados 17](#_Toc151578265)

[2.4.1. INSERT 17](#_Toc151578266)

[2.4.2. UPDATE 18](#_Toc151578267)

[2.4.3. DELETE 19](#_Toc151578268)

[3. Document-based data model — MongoDB 22](#_Toc151578269)

[3.1. Data model design 22](#_Toc151578270)

[3.2. Data model tuning and testing 22](#_Toc151578271)

[4. Graph-based data model — Neo4J 22](#_Toc151578272)

[4.1. Data model design 22](#_Toc151578273)

[4.2. Data model tuning and testing 22](#_Toc151578274)

[5. Discussion and conclusion 22](#_Toc151578275)

[References 23](#_Toc151578276)

[Contributions 23](#_Toc151578277)

[Annexes 24](#_Toc151578278)

[Annex 01 – <<Nome do Annex 01>> 24](#_Toc151578279)

[Annex 02 – <<Nome do Annex 02>> 24](#_Toc151578280)

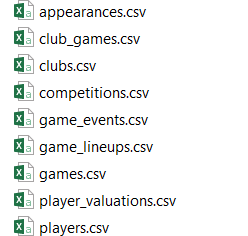
# Introdução

Este relatório é apresentado no âmbito do trabalho prático da unidade curricular de Bases de Dados Avançadas, do Mestrado de Engenharia Informática, lecionada pelo Professor Joaquim Silva. Esta UC tem como objetivo criar competências para o desenvolvimento e otimização de sistemas de armazenamento de dados relacionais e não relacionais, assim com análise de *performance* e persistência de dados. Também se pretende aumentar o conhecimento em relação a modelos e sistemas de dados orientados a documentos, *key/value* egrafos.

O desafio do trabalho prático consiste em criar bases de dados de tipologias diferentes: relacional, não relacional e grafos, modelar as bases de dados, fazer o *design*, implementar e monitorizar a sua *performance*. Pretende-se descrever o processo de cada base de dados, fazer comparações de resultados, conseguindo perceber as diferenças entre as BDs e quais seriam as melhores formas de otimizar cada uma delas, conseguindo identificar qual seria a melhor escolha para responder a determinadas perguntas.

## Objetivos do Projeto

O tema escolhido pelo grupo foi um dataset (constituído por vários ficheiros CSV) de estatísticas de futebol do Transfermarkt obtido no Kaggle (<https://www.kaggle.com/datasets/davidcariboo/player-scores>) com o nome “Football data from Transfermarkt”, com informação de várias competições nacionais e europeias desde 2012.

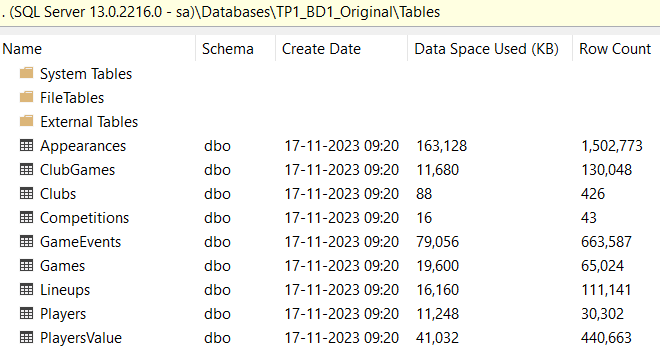


O objetivo passa por integrar todos os ficheiros *CSV,* pois cada ficheiro corresponde a determinada parte da informação, analisar o seu conteúdo e de seguida importar a informação para uma base de dados em *SQL*, para se conseguir ter melhor perceção do potencial, ou eventuais falhas, dos dados. Depois da análise de toda a informação disponível será normalizada a BD, serão validados e importados os dados e será testada a *performance* da BD, este trabalho também será efetuado em *MongoDB* e *Neo4j*.

## Lista de recursos da Plataforma

De seguida será explicada a estrutura de informação disponível, que deverá ser capaz de dar respostas às necessidades de uma plataforma de resultados, com informação detalhada dos jogos, jogadores e equipas.

A estrutura do *dataset* original foi importada para uma base de dados em *SQL* (“TP1\_BD1\_Original”), tendo sido criadas tabelas diretamente a partir de cada ficheiro *CSV* disponível. Como é visível na imagem abaixo, o *dataset* abrange informação variada em relação aos jogos, competições e intervenientes, contém alguma complexidade a relacionar as várias informações disponíveis e possui um volume de registos relativamente elevado, o que deverá permitir as análises pretendidas.



* *Appearances*, detalhe de cada jogador presente no jogo (golos, cartões, etc.);
* *ClubGames,* informação de cada jogo de determinada equipa;
* *Clubs,* informação de cada equipa;
* *Competitions,* competições disponíveis (campeonatos, taças nacionais, competições europeias, etc.);
* *GameEvents,* detalhe deeventos do jogo (golos, substituições, cartões, etc.);
* *Games,* informação de cada jogo;
* *Lineups,* onze inicial e substitutos que entraram no jogo;
* *Players,* informação relacionada com os jogadores;
* *PlayersValue,* detalhe das avaliações de cada jogador.

A partir desta informação pretende-se ser capaz efetuar análises detalhadas de competições, jogos, equipas, jogadores, treinadores, árbitros e estádios. O objetivo do grupo passará por estruturar de forma correta toda esta informação, para se conseguir desenvolver uma base de dados capaz de dar as respostas necessárias, de forma rápida e assertiva.

## Volume de dados Plataforma

O *dataset* depois de ser importado para *SQL* na BD “TP1\_BD1\_Original” permitiu ter a noção da dimensão de cada tabela. A análise da informação disponível permitiu chegar a algumas conclusões em relação aos totais de registos por época (tendo por base os registos disponíveis desde 2012):

* Cada época tem entre 5.5k e 6k registos de jogos;
* Os registos de eventos por jogo variam entre 46k e 73k registos;
* A informação relacionada com os detalhes do jogador em cada jogo varia entre 120k e 145k.

As operações mais frequentes deverão estar relacionadas com informação dos jogos, equipas, jogadores e eventos do jogo. Pelo que uma correta modelação da BD, armazenamento dos dados e a otimização no acesso a estes dados seja fundamental.

# Modelo de dados relacional — *SQL Server*

Depois de se analisar os dados chegou-se à conclusão que havia muita redundância de informação e que seria necessário partir a informação em várias entidades, de forma a garantir a integridade e a normalização dos dados.

Foram identificadas as principais tabelas:

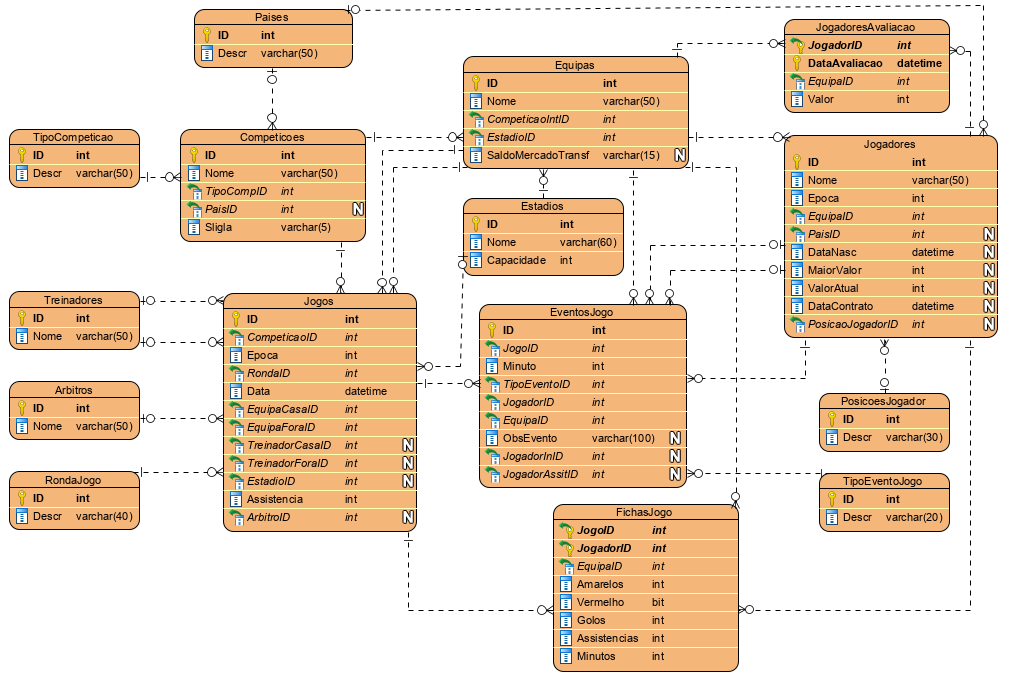
* Competições;
* Equipas;
* Jogos;
* Eventos do Jogo;
* Ficha de Jogo;
* Jogadores;
* Avaliação dos Jogadores;

Como tabelas auxiliares foram identificadas as seguintes tabelas:

* Árbitros;
* Estádios;
* Países;
* Posições de Jogador;
* Ronda/Jornada do Jogo;
* Tipo de Competição;
* Tipo de evento do Jogo.

## Modelo de dados

Foi efetuado o processo de normalização da estrutura do *dataset,* com o objetivo de eliminar redundância e eventuais anomalias do modelo de dados. O seguinte diagrama ER deu origem à base de dados “TP1\_BD1”, estruturada de forma a permitir ao modelo de dados dar as respostas necessárias ao negócio.



Foram definidas chaves primárias em todas as tabelas e algumas chaves estrangeiras. Alguns campos que não são obrigatórios foram definidos como *null*, houve especial atenção na definição do tipo de dados e tamanho dos campos *varchar,* para garantir a integridade e consistência de dados, e controlar o crescimento do tamanho de armazenamento da base de dados.

Em relação aos *IDs* das tabelas Equipas, Jogadores e Jogos, optou-se por continuar a utilizar o valor de *ID* (correspondente à informação em causa) disponível no *dataset* para se conseguir relacionar melhor a informação, em vez dos nomes/descrições, pois foram detetados casos em que o mesmo nome existe mais do que uma vez, aumentando significativamente a margem de erro no cruzamento da informação. Nas restantes tabelas os *IDs* são todos do tipo *int* com *identity increment* de1.

## Importação de dados

Como explicado no capítulo anterior, a informação disponível nos CSV foi importada para a BD “TP1\_BD1\_Original”, esta base de dados serviu como fonte de dados para a base de dados normalizada “TP1\_BD1”. Depois de profunda análise dos dados, identificou-se algumas particularidades nos registos:

* Jogadores com o mesmo nome (usou-se o *playerID* como ID de tabela);
* Mesmo estádio utilizado por mais do que uma equipa, sendo que as equipas mencionam capacidade diferente (usou-se a maior capacidade indicada);
* Estádios que apesar de não terem a capacidade disponível, têm a informação da afluência nos jogos (nesses casos utilizou-se o maior valor);
* Equipas que são mencionadas em jogos, mas não existem na tabela das equipas, provavelmente equipas de escalões inferiores em jogos de taça (estes jogos não foram importados);
* Competições com o mesmo nome em diferentes países (utilizou-se a sigla da competição para efetuar as comparações);
* Nem todos os jogadores têm avaliação disponível;
* Tabela *Lineups* só tem dados disponíveis desde 2021 (excluiu-se os dados desta tabela no modelo de dados final).

De seguida será explicado detalhadamente o processo de popular as tabelas da base de dados “TP1\_BD1”.

As primeiras tabelas a serem populadas logicamente foram as auxiliares:

* Paises



* TipoCompeticao



* Estadios



* Treinadores



* Arbitros



* RondaJogo



* PosicoesJogador



* TipoEventoJogo



*Queries* utilizadas na importação de dados para as tabelas principais:

* Competicao



* Equipas



* Jogadores



* JogadoresAvaliacao



* Jogos



* FichasJogo

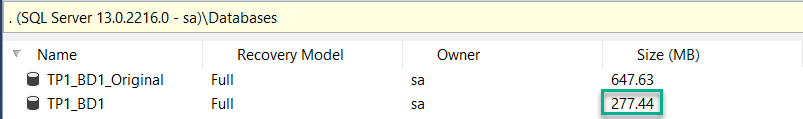


* EventosJogo



O processo de importação de dados ajudou a identificar problemas e oportunidades, daí surgiram pequenos ajustes na estruturação das tabelas: tipos de dados, tamanho máximo definido, campos não obrigatórios e em alguns casos (já explicados anteriormente) deixar de usar ID de auto incremento.

O que foi possível constatar de imediato, e que não foi surpresa para o grupo, foi a diferença de tamanho no armazenamento da informação entre as duas bases de dados, a original (após importação dos *CSV*) e a normalizada:



A base de dados “TP1\_BD1” ficou com 43% do tamanho em comparação com a BD original.

## Ajustes e testes ao Modelo de dados

O modelo de dados desenvolvido deverá ser capaz de dar resposta a uma plataforma de consulta de resultados, detalhes de jogos, equipa, jogadores, etc. daí terem sido testadas algumas *queries* para dar resposta a algumas questões que previsivelmente poderão ser colocadas por utilizadores, desde as questões mais simples às consultas mais criativas ou originais. Algumas das questões possíveis poderão ser:

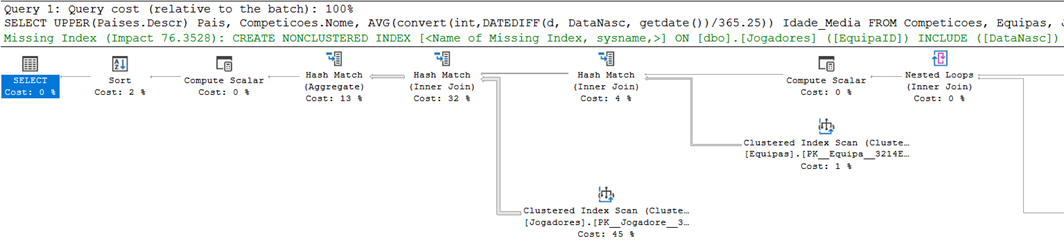
* Qual a idade média de jogadores das várias ligas nacionais? (Apresentar os resultados mais baixos primeiro)



Executando a *query* acima representada obtemos o seguinte resultado:



Ao analisar o *execution plan* desta *query* podemos verificar que indica a necessidade de criação de *index:*



Como sugerido no *execution plan* foi criado um *non clustered index:*

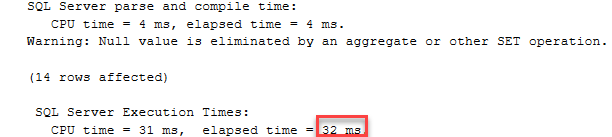


Para se conseguir verificar o tempo de execução da *query* em milissegundos, antes da sintaxe da *query* (para calcular a média de idades) colocou-se o seguinte comando:

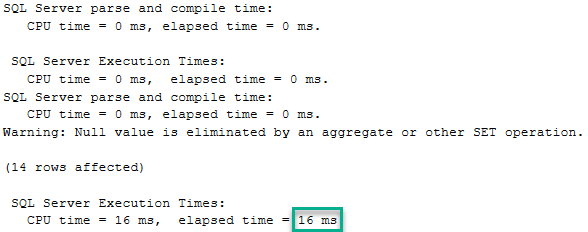


Isso permitiu obter um resultado mais detalhado em relação ao tempo de execução. Podemos abaixo verificar a diferença do tempo de execução das duas queries:

* Resultados de *query* **sem** *index* criado:



* Resultados de *query* **com** *index* criado:



Neste caso concreto a criação do *index* resultou num aumento de *performance* da *query*, pois o tempo de execução diminuiu (passou de 32 para 16 ms).

Outras possíveis questões que este modelo de dados deverá conseguir responder são:

* Da lista de 100 Jogadores com maior valor de mercado qual tem menos presenças em jogos nos últimos 2 anos?





* Por época qual o nº médio de golos marcado em campeonatos nacionais, desde a época 2020/2021?





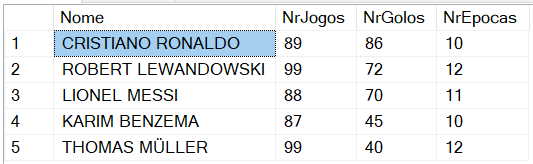
* Qual o arbitro (com pelos menos 10 jogos) que mostrou mais cartões vermelhos na Liga Europa?





* Qual o top 5 de jogadores com mais golos na *Champions* (mas que nunca jogaram o *qualifying* da *Champions*)?





* Qual o jogador que a entrar como substituto tem melhor média de golos (nos jogos em que entrou) por época?





* Qual o jogador que jogou mais jogos ao lado do Cristiano Ronaldo?





* Quais as competições onde a média de substituições por jogo é menor?





## Operações de manipulação de dados

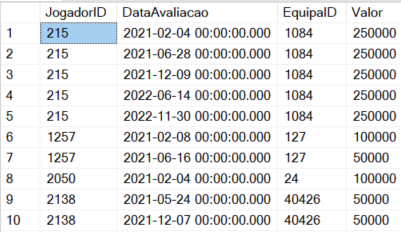
Além dos testes na execução de *queries*, também se testou as operações manipulação de dados: *Insert, Update* e *Delete*.

O desafio assumido pelo grupo foi efetuar estes testes sem afetar os dados disponíveis na base de dados (pois já estão validados e são fidedignos), pelo que se usou uma estratégia que passou por selecionar os registos da tabela “JogadoresAvalicao” as avaliações disponíveis referentes a 2021 e 2022 (a este intervalo de tempo estão alocados 90.149 registos).

Query desenvolvida para identificar os registos em causa:



Resultados obtidos:

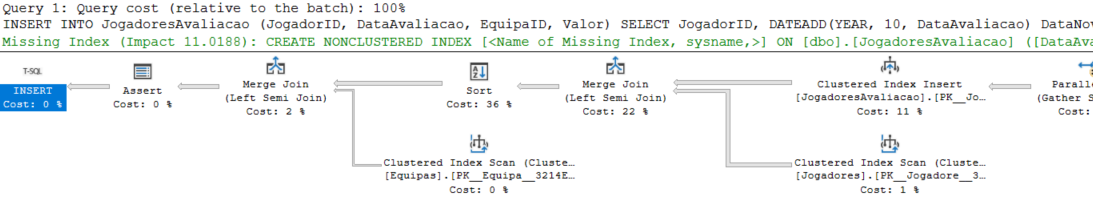


## INSERT

Inserir os registos identificados acima somando 10 anos à data de avaliação do registo, a *query* desenvolvida foi a seguinte:



A análise do *execution plan* da *query* identificou anecessidade de criar um *index*:

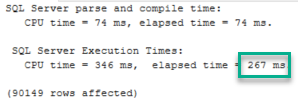


Sintaxe da criação do index:

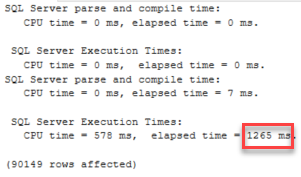


Foram ambas as situações testadas, *INSERT* sem *index* criadoe com *index* criado, de forma a conseguir-se perceber quais as diferenças de *performance*.

Sem *index* criado:



Com *index* criado:



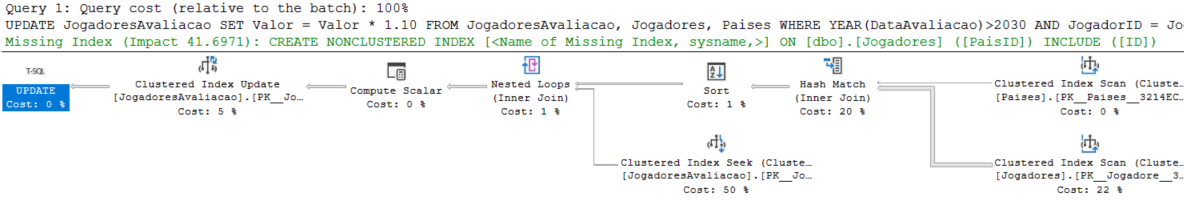
Perante os resultados obtidos pudemos comprovar que a inserção de registos tem tempos de execução diferentes com e sem *index*, como seria de esperar. Esta operação é mais rápida quando a tabela não tem *index* criado, o que já era expectável pois quando as tabelas têm *indexes,* além deinserir os dados, também tem de atualizar os *indexes* da tabela, para garantir a consistência de dados na tabela e em todos os *indexes* relacionados. No final desta operação foi eliminado o index para não afetar os restantes testes.

## UPDATE

Utilizando os mesmos registos gerados no ponto anterior (registos inseridos com datas de 2031 e 2032) foi testada a operação *UPDATE*, desta vez cruzando com a tabela dos Jogadores e Países, pois o objetivo será alterar (para os jogadores provenientes de Portugal) o valor da avaliação e aumentá-lo em 10%:



A análise do *execution plan* da *query* identificou anecessidade de criar um *index*:

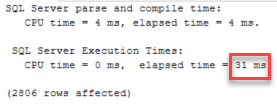


Sintaxe da criação do *index:*

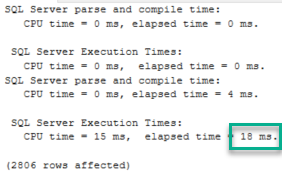


Testou-se novamente a execução da *query* com e sem a criação do *index*:

Sem *index* criado:



Com *index* criado:



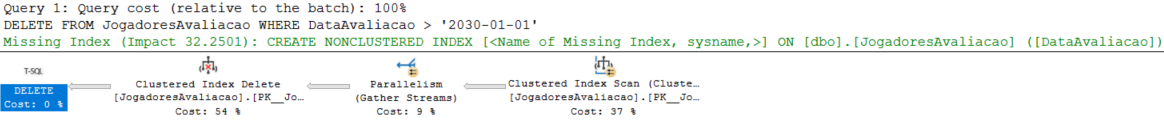
A criação do *index* resultou numa melhoria de performance da *query,* passando de 31 para 18 milissegundos após a criação do *index*. No final desta operação foi eliminado o index para não afetar os restantes testes.

## DELETE

Novamente utilizando os registos obtidos no ponto 2.4.1, desta vez o objetivo será testar a operação *DELETE*, de forma a remover os registos inseridos e posteriormente alterados, para que a tabela volte a ter os dados originais. Sintaxe utilizada para eliminar os registos:



A análise do *execution plan* da *query* identificou anecessidade de criar um *index*:

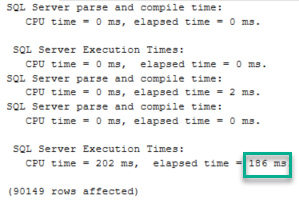


Sintaxe da criação do *index*:

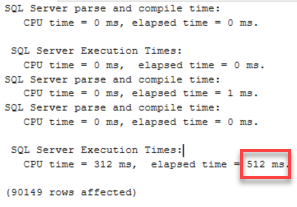


A execução da *query* foi testada com e sem a criação do *index*:

Sem *index* criado:



Com *index* criado:

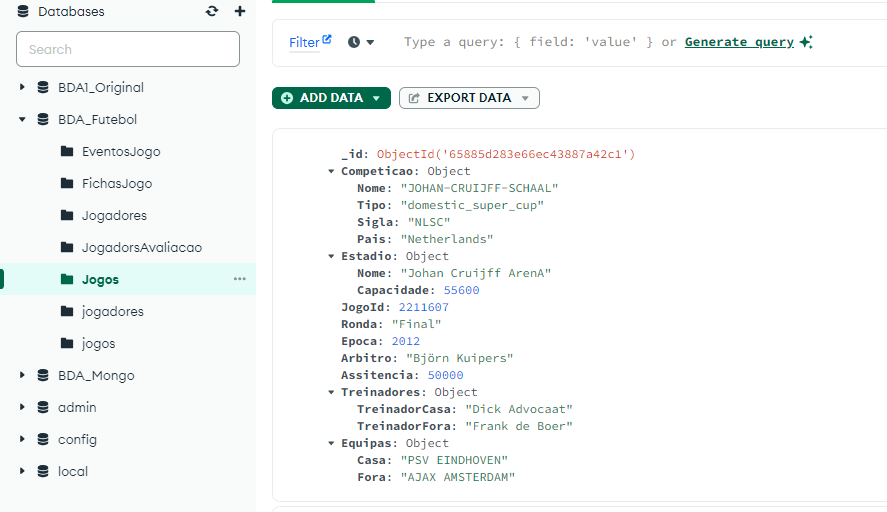


A obtenção destes resultados permitiu comprovar que a eliminação de registos tem tempos de execução diferentes com e sem *index*, sem *index* tem melhor *performance* do que com.

Enquanto que se a tabela não tiver *index* criado, o SQL apenas procede à eliminação dos registos. Enquanto que se a tabela tiver *index* criado, além da eliminação dos registos também os *indexes* terão de ser atualizados, de forma a garantir a consistência de dados na tabela e em todos os *indexes* relacionados. Isso pode fazer com que a operação seja mais lenta pois existe o trabalho adicional de reorganização de *indexes*.

# Document-based data model — MongoDB

## Modelo de Dados



## Importação dados

Uma vez que os dados tinham sido ajustados para o modelo relacional e tinham sofrido pequenos ajustes, foi utilizada a base de dados relacional como fonte de origem para a importação. Foi utilizada a ferramenta *Navicat* para a importação direta, a base de dados ficou com o nome “BDA1\_Original”.

Print

As *collections* criadas a partir das importadas foram as seguintes:

Jogos,

Jogadores,

EventosJogo,

FichasJogo,

JogadoresAvaliacao;

As *collections* foram criadas com base em *scripts*/ *queries* em que o resultado era armazenado numa nova base de dados-*collection* (“BDA\_Futebol”)

Jogos: 

Jogadores:



EventosJogo:



FichasJogo: 

## Ajustes e testes ao Modelo de dados

Para testar a base de dados e garantir que responde corretamente utilizamos as mesmas *queries* que foram utilizadas para o modelo relacional. A primeira questão as ser testada foi:

* Qual a idade média de jogadores das várias ligas nacionais? (Apresentar os resultados mais baixos primeiro)

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamenteUma vez que no modelo de dados criado não existe uma *collection* que garante que determinado jogador pertence a uma determinada equipa, fez se a relação entre a equipa da casa nos e a equipa a que o jogador utilizando as *collections* “Jogos” e “Jogadores”.

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O resultado obtido sem a criação de qualquer *index* já passava os 400 segundos por isso foram criados dois *index* com os seguintes comandos:



Voltou-se a executar a *querie* e o tempo de execução foi de 42 segundos.

Uma imagem com Software de multimédia, software, Software gráfico, Edição

Descrição gerada automaticamente

* Da lista de 100 Jogadores com maior valor de mercado qual tem menos presenças em jogos nos últimos 2 anos?

Para responder a esta pergunta, foi necessário ter uma tabela de dados intermedia, a solução passou por criar uma *collection* temporária chamada “top100”

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamenteUma imagem com texto, captura de ecrã, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

Nesta *collection* ficaram os 100 jogadores com mais valor de mercado. De seguida foi utilizada para cruzar informação coma as *collections* de Jogos, FichasJogo onde obtivemos os resultado pretendido. Na primeira execução sem criação de *indexes* o tempo de execução já ultrapassava os 400 segundos

Foram então criados índices com os seguintes comandos:

Uma imagem com texto, Tipo de letra, captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

O tempo conforme figura anterior passou para 6.4 segundos.

* Por época qual o nº médio de golos marcado em campeonatos nacionais, desde a época 2020/2021?

Uma imagem com texto, captura de ecrã, software, Software de multimédia

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem com texto, captura de ecrã, número, Tipo de letra

Descrição gerada automaticamente

# Graph-based data model — Neo4J

<<Include here the tasks performed and its results. >>

## Data model design

<< Identify the entities and their relationships. **Design and** **implement** the Graph-based data model. **Populate the database** with meaningful data. The database should have enough size to draw conclusions about the performance and suitability of the data model.>>

## Data model tuning and testing

<<Test and evaluate some scenarios for the database system. **Execute** operations previously described. **Implement solutions** to improve the operations performance, e. g., the creation of indexes. Results, performance metrics, and the conclusions **should be properly documented**.>>

# Discussion and conclusion

<< Taking into account the results and conclusions, please provide a grounded recommendation for the database model that should be adopted. >>

# References

<< In this section, should be presented in APA format the list of bibliographic sources that were relevant the execution of the work. All the references must be cited on the report.>>

# Contributions

<<Here must be reported the **individual contributions** of each student. For each project task, identify the students that have actively participated.>>

# Annexes

<< The annexes should be used for the inclusion of additional information needed for a better understanding of the report or to complement it. The annexes created should be numbered, start at the top of a new page and be cited in the body text of the report.>>

## Annex 01 – <<Nome do Annex 01>>

## Annex 02 – <<Nome do Annex 02>>

Etc.