

M.E.R

Em um cenário de um jogo de basquete, a aplicação deve prover um controle de dados armazenados destas partidas, por tanto segue as seguintes explicações.

O Apoio, que é um cargo da entidade Ator, cadastrada um novo time, registra seus jogadores e registra as partidas no banco de dados mas para isso ele precisa estar cadastrado. O Técnico, que é um dos cargos da entidade Ator, sede a informação de seu nome para o time, por isso há um relacionamento entre o time e o Ator. As informações do jogo como registro de pontos, é feita pelo Auxiliar técnico, que é um cargo da entidade Ator, e o Técnico visualiza todo o resumo da partida. Senhas são atributos compostos por senha atual e senha passada. Os relacionamentos ternários ocorrem entre jogadores, partidas e time, já que através do jogo os jogadores fazem parte do time e os times jogam entre si, nas partidas. Outro relacionamento ternário é entre jogadores, pontos e partidas, pois os jogadores fazem pontos ao acertar a bola na cesta e esses pontos variam a partir de seu tipo, esses pontos contabilizam um placar em cada sets, esses por sua vez são 4 que duram ao longo da partida.

Entidades:

- Ator(**cpf**, nomeUser, email, nomeCompleto, tel, end, cargo, senha[senhaAtual, senhaPassada])
- Jogador(**cpf**, nome, time, nCamisa, tel, idade)
- Partida(**id**,data,hora,local,nomeTime,timeAdversario, nomeArbitro, nomeAuxiliar, nomeApoio)
- Time(**nome**, nomeTecnico, origem)
- Pontos(**id**,partida, pSet, valorPontos, jogador, tipo)