



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI
FEDERICO II

DOCUMENTAZIONE PER PROGETTAZIONE
BASE DI DATI

Progetto in Carico: Hackathon

CdL Triennale in Informatica

CORSO DI BASI DI DATI I

GIOELE MANZONI

N86004562

LUCA LUCCI

N86005180

JULY 15, 2025

ANNO ACCADEMICO: 2024/2025

Contents

1	Introduzione	3
1.1	Traccia del Progetto	3
2	Progettazione Concettuale	5
2.1	Analisi delle Entità e degli Attributi	5
2.1.1	Hackathon	5
2.1.2	Utente	5
2.1.3	Organizzatore	5
2.1.4	Giudice	5
2.1.5	Team	5
2.1.6	Documento	6
2.2	Analisi delle Relazioni	6
2.3	Ristrutturazione del Modello Concettuale	7
2.3.1	Analisi delle Ridondanze	7
2.3.2	Analisi delle Generalizzazioni/Gerarchie di Specializzazione	7
2.3.3	Analisi degli Attributi Multivalore	7
2.3.4	Analisi degli Attributi Strutturati	7
2.3.5	Partizionamento/Accorpamento di Entità e Relazioni	7
2.3.6	Analisi delle Chiavi	7
2.4	Class Diagram Ristrutturato	7
2.5	Dizionario delle Classi	8
2.6	Dizionario delle Associazioni	9
2.7	Dizionario dei Vincoli	11
3	Progettazione Logica	12
3.1	Schema Logico	12
4	Progettazione Fisica	13
4.1	Definizione Tabelle	13
4.1.1	Definizione di Organizzatore	13
4.1.2	Definizione di Utente	13
4.1.3	Definizione di Hackathon	13
4.1.4	Definizione di Giudice	14
4.1.5	Definizione di Team	14
4.1.6	Definizione di Documento	14
4.1.7	Definizione di Membership	14
4.1.8	Definizione di Voto	15
4.1.9	Definizione di Valutazione	15
4.1.10	Definizione di Invito Giudice	16
4.2	Implementazioni Vincoli	16
4.2.1	Implementazione Vincolo di Creazione Giudice su Accettazione Invito	16
4.2.2	Implementazione Vincolo di Controllo sull'unicità di un Utente come Giudice	16
4.2.3	Implementazione Vincolo di Controllo sulla Data di Adesione ad un Team	17
4.2.4	Implementazione Vincolo di Controllo sulla Data di Adesione ad un Team	17
4.2.5	Implementazione Vincolo di Controllo sul superamento della soglia massima di membri di un Team	18
4.2.6	Implementazione Vincolo di Controllo sul superamento della soglia massima di membri di un Team	19

1 Introduzione

Questa documentazione descriverà il processo di progettazione e sviluppo di un Database relazionale che gestirà il flusso di dati di un applicativo dedicato all'organizzazione di Hackathon. Questo è un progetto a cura degli studenti Gioele Manzoni e Luca Lucci del CdL di Informatica presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II".

1.1 Traccia del Progetto

Un hackathon, ovvero una "maratona di hacking", è un evento durante il quale team di partecipanti si sfidano per progettare e implementare nuove soluzioni basate su una certa tecnologia o mirate a un certo ambito applicativo. Ogni hackathon ha un titolo identificativo, si svolge in una certa sede e in un certo intervallo di tempo (solitamente 2 giorni) e ha un organizzatore specifico (registrato alla piattaforma). L'organizzatore seleziona un gruppo di giudici (selezionati tra gli utenti della piattaforma, invitandoli). Infine, l'organizzatore apre le registrazioni, che si chiuderanno 2 giorni prima dell'evento. Ogni evento avrà un numero massimo di iscritti e una dimensione massima del team. Durante il periodo di registrazione, gli utenti possono registrarsi per l'Hackathon di loro scelta (eventualmente registrandosi sulla piattaforma se non lo hanno già fatto). Una volta iscritti, gli utenti possono formare team. I team diventano definitivi quando si chiudono le iscrizioni. All'inizio dell'hackathon, i giudici pubblicano una descrizione del problema da affrontare. Durante l'hackathon, i team lavorano separatamente per risolvere il problema e devono caricare periodicamente gli aggiornamenti sui "progressi" sulla piattaforma come documento, che può essere esaminato e commentato dai giudici. Alla fine dell'hackathon, ogni giudice assegna un voto (da 0 a 10) a ciascun team e la piattaforma, dopo aver acquisito tutti i voti, pubblica le classifiche dei team.

Caratteristiche dell'Hackathon

Ogni Hackathon ha le seguenti caratteristiche:

- Un **titolo identificativo**;
- Una **sede** in cui si svolge;
- Un **intervallo di tempo**, solitamente di due giorni;
- Un **organizzatore specifico**, registrato sulla piattaforma.

Giudici e Registrazioni

- L'organizzatore seleziona un gruppo di **giudici**, invitandoli tra gli utenti registrati sulla piattaforma.
- L'organizzatore apre le **registrazioni**, che si chiudono due giorni prima dell'inizio dell'evento.
- Ogni evento prevede un **numero massimo di iscritti** e una **dimensione massima del team**.
- Durante il periodo di registrazione, gli utenti possono registrarsi all'Hackathon di loro scelta, previa registrazione sulla piattaforma se non ancora effettuata.

Formazione dei Team

- Una volta iscritti, gli utenti possono **formare team**.
- I team diventano **definitivi alla chiusura delle iscrizioni**.

Svolgimento dell'Hackathon

- All'inizio dell'evento, i giudici **pubblicano una descrizione del problema** da affrontare.
- Durante l'Hackathon, i team lavorano separatamente per risolvere il problema.
- I team devono **caricare periodicamente aggiornamenti sui progressi** tramite documenti sulla piattaforma.
- I documenti possono essere **esaminati e commentati dai giudici**.

Valutazione e Classifica

- Alla fine dell'Hackathon, ogni giudice assegna un **voto da 0 a 10** a ciascun team.
- La piattaforma, dopo aver acquisito tutti i voti, **pubblica le classifiche dei team**.

2 Progettazione Concettuale

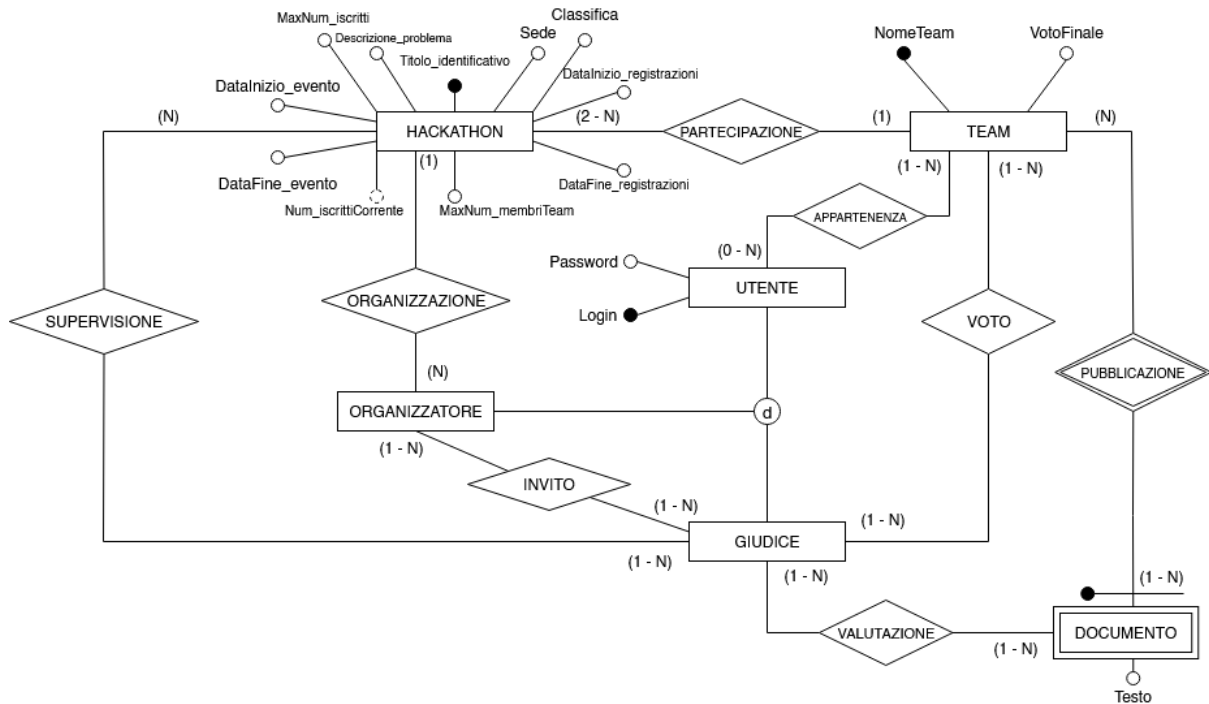


Figure 1: Grafico UML Concettuale

2.1 Analisi delle Entità e degli Attributi

Seguendo la traccia, nella fase di progettazione concettuale sono state trovate le suddette entità:

2.1.1 Hackathon

Entità dedicata a tutte le maratone di Hacking organizzate.

- **Hackathon** (*Titolo_identificativo*, *Descrizione_problema*, *Sede*, *Classifica*, *DataInizio_registrazioni*, *DataFine_registrazioni*, *DataInizio_Evento*, *DataFine_Evento*, *Num_iscrittiCorrente*, *MaxNum_membriTeam*, *MaxNum_iscritti*)

2.1.2 Utente

Generalizzazione dedicata a tutti i tipi di utenti che è possibile avere all'interno della piattaforma. La generalizzazione è considerata come **DISGIUNTA PARZIALE**, poiché è possibile avere utenti della piattaforma che non sono né organizzatori né giudici.

- **Utente** (*Login*, *Password*)

2.1.3 Organizzatore

Specializzazione dell'entità **Utente**, rappresentante gli organizzatori di maratone di Hacking. Non possiede alcun attributo specifico a sé stesso, la sua specializzazione definisce soltanto gli utenti con le giuste credenziali per poter gestire la piattaforma.

2.1.4 Giudice

Specializzazione dell'entità **Utente**, rappresentante i giudici che daranno le loro valutazioni ai documenti e supervisioneranno le Hackathon.

2.1.5 Team

Entità che definisce una squadra organizzata da un Utente e composta da N Utenti.

- **Conferenza** (*NomeTeam*, *VotoFinale*)

2.1.6 Documento

Entità debole che definisce un documento scritto da un team.

- **Documento** (*NomeTeam*, Testo)

2.2 Analisi delle Relazioni

Qui verranno descritte tutte le relazioni e le specializzazioni presenti all'interno della struttura concettuale non ancora ristrutturata.

- **Organizzazione (Hackathon - Organizzatore: 1 - N):**
Un Hackathon può essere organizzata da un solo organizzatore. Un organizzatore può organizzare più Hackathon.
- **Partecipazione (Team - Hackathon: 1 - 2..N):**
Un Team può partecipare ad una sola Hackathon. Un Hackathon, per essere valida, deve avere un minimo di 2 Team fino ad un massimo di N.
- **Supervisione (Giudice - Hackathon: 1..N - N):**
Un Giudice può supervisionare N Hackathon. Un Hackathon deve essere monitorata da almeno un giudice.
- **Appartenenza (Utente - Team: 0..N - 1..N):**
Un Utente può partecipare ad uno o più team, o può non parteciparci affatto. Un Team deve essere composto da un minimo di un Utente fino ad un massimo di N (il limite di utenti appartenenti ad un Team è deciso dall'Hackathon alla quale si partecipa).
- **Invito (Giudice - Hackathon: 1..N - 1..N):**
Un giudice deve invitare un minimo di un utente fino ad un massimo di N utenti per essere giudici. Un giudice, per ricevere un invito, deve riceverlo da almeno un organizzatore.
- **Voto (Giudice - Team: 1..N - 1..N):**
Un Giudice può esprimere una votazione ad un minimo di un Team. Un team può ricevere voti da almeno un giudice.
- **Valutazione (Giudice - Documento: 1..N - 1..N):**
Un Giudice deve esprimere una valutazione per almeno un documento. Un documento deve ottenere una valutazione da almeno un giudice.
- **Pubblicazione (Documento - Team: 1..N - N):**
Relazione identificante per l'entità debole Documento, in quanto generato direttamente da un Team e non può esistere senza un associazione ad un Team.

2.3 Ristrutturazione del Modello Concettuale

Dopo aver analizzato i requisiti, le entità e le relazioni ed aver prodotto uno schema concettuale passeremo alla sua Ristrutturazione, seguendo i passaggi necessari elencati nelle prossime sottosezioni, ordinate in:

- Analisi delle Ridondanze
- Analisi delle Generalizzazioni/Gerarchie di Specializzazione
- Analisi degli Attributi Multivalore
- Analisi degli Attributi Strutturati
- Partizionamento/Accorpamento di Entità e Relazioni
- Analisi delle Chiavi

2.3.1 Analisi delle Ridondanze

2.3.2 Analisi delle Generalizzazioni/Gerarchie di Specializzazione

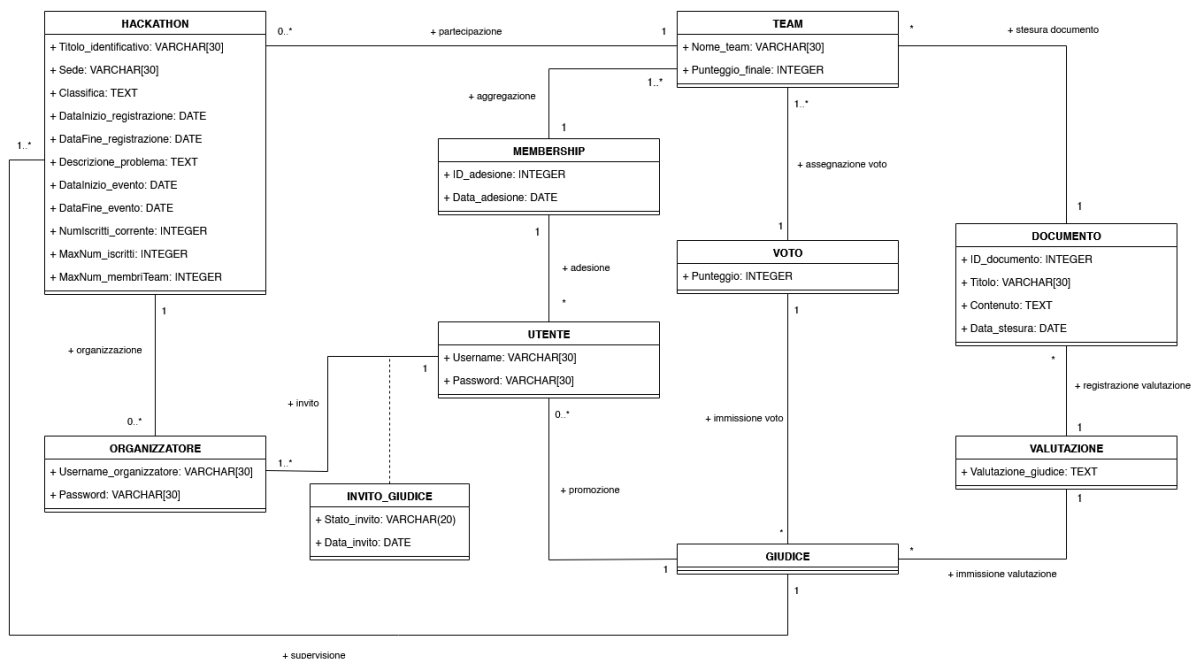
2.3.3 Analisi degli Attributi Multivalore

2.3.4 Analisi degli Attributi Strutturati

2.3.5 Partizionamento/Accorpamento di Entità e Relazioni

2.3.6 Analisi delle Chiavi

2.4 Class Diagram Ristrutturato



2.5 Dizionario delle Classi

Classe	Descrizione	Attributi
HACKATHON	Evento organizzato a cui partecipano team.	<ul style="list-style-type: none">▪ Titolo_identificativo (VARCHAR[30]): Titolo univoco che identifica un Hackathon;▪ Sede (VARCHAR[30]): Sede dove si svolgerà l'Hackathon;▪ Classifica (TEXT): Classifica finale con i posizionamenti dei Team, in ordine di punteggio complessivo;▪ DataInizio_registrazione (DATE);▪ DataFine_registrazione (DATE);▪ Descrizione_problema (TEXT): Descrizione del problema da risolvere offerta dai giudici;▪ DataInizio_evento (DATE);▪ DataFine_evento (DATE);▪ NumIscritti_corrente (INTEGER): Numero degli iscritti all'Hackathon aggiornato fino alla chiusura delle iscrizioni o al raggiungimento del tetto massimo;▪ MaxNum_iscritti (INTEGER): Numero massimo di iscritti per un Hackathon;▪ MaxNum_membriTeam (INTEGER): Numero massimo di membri per team iscritti ad una determinata Hackathon;
UTENTE	Utente registrato nel sistema.	<ul style="list-style-type: none">▪ Username (VARCHAR[30]): Nome utente univoco;▪ Password (VARCHAR[30])
ORGANIZZATORE	Utente con ruolo di organizzatore.	<ul style="list-style-type: none">▪ Username_organizzatore (VARCHAR[30]): Nome utente univoco per organizzatore;▪ Password (VARCHAR[30])
GIUDICE	Utente con ruolo di giudice.	
TEAM	Team partecipante a un hackathon.	<ul style="list-style-type: none">▪ Nome_team (VARCHAR[30]): Nome univoco che identifica un team;▪ Punteggio_finale (INTEGER): Punteggio complessivo del team dato dalla somma di tutti i punteggi ottenuti dai giudici;
MEMBERSHIP	Adesione di un utente a un team.	<ul style="list-style-type: none">▪ ID_adesione (INTEGER): Codice identificativo per la singola adesione ad un Team;▪ Data_adesione (DATE)
VOTO	Voto assegnato da un giudice a un team.	<ul style="list-style-type: none">▪ Punteggio (INTEGER)
DOCUMENTO	Documento prodotto da un team.	<ul style="list-style-type: none">▪ ID_documento (INTEGER): Codice identificativo per il singolo documento;▪ Titolo (VARCHAR[30]): Titolo del documento per riassumerne il contenuto;▪ Contenuto (TEXT): Testo del documento;▪ Data_stesura (DATE)
VALUTAZIONE	Valutazione scritta da un giudice.	<ul style="list-style-type: none">▪ Valutazione_giudice (TEXT): Valutazione di un giudice per un documento;

Classe	Descrizione	Attributi
INVITO_GIUDICE	Invito a diventare Giudice da parte di un Organizzatore verso un Utente	<ul style="list-style-type: none"> Stato_invito (VARCHAR[20]): Stato di un invito, diviso in tre stati: L'invito è stato inviato all'utente e attende risposta (<i>Inviato</i>), l'invito è stato accettato (<i>Accettato</i>), L'invito è stato rifiutato (<i>Rifiutato</i>); Data_invito (DATE);

2.6 Dizionario delle Associazioni

Nome Associazione	Entità Associate	Descrizione Associazione
Partecipazione	HACKATHON ↔ TEAM	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [0..1 - *] Un Hackathon può avere più Team partecipanti. Un Team deve partecipare ad un Hackathon Chiave esterna: Titolo_hackathon in TEAM Vincolo: Ogni Team partecipa a un solo Hackathon
Organizzazione	ORGANIZZATORE ↔ HACKATHON	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [0..* - 1] Un organizzatore può organizzare più Hackathon, o può non organizzarne. Un Hackathon è organizzata da un solo organizzatore Chiave esterna: Username_organizzatore in ORGANIZZATORE Vincolo: Ciascun Hackathon può essere organizzata da una sola persona
Supervisione	HACKATHON ↔ GIUDICE	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [1..* - 1] Un Hackathon può avere più Giudici assegnati Chiave esterna: Titolo_hackathon in GIUDICE Vincolo: Ogni Giudice è assegnato a un solo Hackathon
Invito	ORGANIZZATORE ↔ UTENTE	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [1..* - 1] Un organizzatore deve invitare almeno un utente a diventare giudice Vincolo: Un utente può ricevere un solo invito alla volta per essere giudice di un Hackathon
Aggregazione	TEAM ↔ MEMBERSHIP	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [1..* - 1] Un Team può avere più adesioni (Membership) Chiave esterna: Nome_team in MEMBERSHIP Vincolo: Ogni Membership è per un solo Team
Adesione	UTENTE ↔ MEMBERSHIP	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [* - 1] Un Utente può appartenere a più Team (tramite Membership) Chiave esterna: Username_utente in MEMBERSHIP Vincolo: Ogni Membership è di un solo Utente ed è rivolta ad un solo Team

Nome Associazione	Entità Associate	Descrizione Associazione
Stesura Documento	TEAM ↔ DOCUMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [* - 1] Un Team può produrre più Documenti Chiavi esterne: Nome_team e Titolo_hackathon in DOCUMENTO Vincolo: Ogni Documento è prodotto da un solo Team
Registrazione Valutazione	DOCUMENTO ↔ VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [* - 1] Un Documento può ricevere più Valutazioni Chiave esterna: ID_documento in VALUTAZIONE Vincolo: Ogni Valutazione è per un solo Documento
Immissione Valutazione	GIUDICE ↔ VALUTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [* - 1] Un Giudice può scrivere più Valutazioni Chiavi esterne: ID_giudice e Username_giudice in VALUTAZIONE Vincolo: Ogni Valutazione è scritta da un solo Giudice
Immissione Voto	GIUDICE ↔ VOTO	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [* - 1] Un Giudice può assegnare più Voti Chiavi esterne: ID_giudice e Username_giudice in VOTO Vincolo: Ogni Voto è assegnato da un solo Giudice
Assegnazione Voto	TEAM ↔ VOTO	<ul style="list-style-type: none"> Tipo: Uno-a-molti [1..* - 1] Un Team può ricevere più Voti Chiavi esterne: Nome_team e Titolo_hackathon in VOTO Vincolo: Ogni Voto è assegnato a un solo Team

2.7 Dizionario dei Vincoli

Nome Vincolo	Descrizione
Password Sicura	La password di un utente deve avere almeno una lettera maiuscola, una lettera minuscola, un carattere numerico, un carattere speciale e che non sia più breve di 8 caratteri
Chiusura Registrazioni	Le registrazioni devono chiudersi 2 giorni prima dell'evento: $\text{DataFine_registrazione} = \text{DataInizio_evento} - 2 \text{ giorni}$
Coerenza Date	Il periodo di registrazione all'evento non può né combaciare né susseguire il periodo di durata dell'evento stesso. Le registrazioni possono avvenire solo prima dell'evento e si chiudono esattamente due giorni prima. Le date devono essere di per sé coerenti anche nei singoli casi: l'apertura delle registrazioni non può avvenire dopo la sua chiusura e viceversa, discorso analogo per l'evento.
Coerenza Data di Adesione	Non può esserci una data di adesione in membership che vada oltre la chiusura delle registrazioni o prima dell'apertura delle registrazioni.
Range Voti	I voti assegnati dai giudici devono essere interi compresi tra 0 e 10
Numero Minimo Membri Team	Ogni team deve avere almeno 2 membri per essere valido
Numero Massimo Membri Team	Un team non può superare il numero massimo di membri definito nell'Hackathon
Documentazione Obbligatoria	Ogni team deve aver caricato almeno un documento per essere valutato
Temporalità Documenti	I documenti possono essere caricati solo durante l'Hackathon
Unicità Voto Giudice	Un giudice non può votare più volte lo stesso team
Classifica Automatica	La classifica deve essere generata automaticamente come media dei voti
Singolo Ruolo	Un utente non può essere contemporaneamente organizzatore e giudice nello stesso Hackathon
Completezza Valutazioni	Tutti i giudici devono aver votato prima della pubblicazione della classifica
Blocco Team	I team non possono essere modificati dopo la chiusura delle registrazioni

3 Progettazione Logica

3.1 Schema Logico

- Hackathon(Titolo_identificativo, Username_organizzatore, Sede, Classifica, DataInizio_registrazione, DataFine_registrazione, Descrizione_problema, DataInizio_evento, DataFine_evento, NumIscritti_corrente, MaxNum_iscritti, MaxNum_membriTeam)

Username_organizzatore \Rightarrow Organizzatore.Username_organizzatore

- Utente(Username, Password)
- Organizzatore(Username_organizzatore, Password)
- Giudice(Username_utente, Titolo_hackathon)

Username_utente \Rightarrow Utente.Username

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

- Team(Nome_team, Titolo_hackathon, Punteggio_finale)

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

- Documento(ID_documento, Nome_team, Titolo_hackathon, Titolo, Contenuto, Data_stesura)

Nome_team \Rightarrow Team.Nome_team

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

- Invito_giudice(Username_organizzatore, Username_utente, Titolo_hackathon, Stato_invito, Data_invito)

Username_organizzatore \Rightarrow Organizzatore.Username_organizzatore

Username_utente \Rightarrow Utente.Username

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

- Membership(ID_adesione, Username_utente, Nome_team, Titolo_hackathon, Data_adesione)

Username_utente \Rightarrow Utente.Username

Nome_team \Rightarrow Team.Nome_team

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

- Voto(Username_giudice, Titolo_hackathon, Nome_team, Punteggio)

Username_giudice \Rightarrow Utente.Username

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

Nome_team \Rightarrow Team.Nome_team

- Valutazione(Username_giudice, Titolo_hackathon, Nome_team, ID_documento, Valutazione_giudice)

Username_giudice \Rightarrow Utente.Username

Titolo_hackathon \Rightarrow Hackathon.Titolo_identificativo

Nome_team \Rightarrow Team.Nome_team

ID_documento \Rightarrow Documento.ID_documento

4 Progettazione Fisica

4.1 Definizione Tabelle

In questa sezione verranno elencate le definizioni di tutte le tabelle che comporranno la nostra struttura.

4.1.1 Definizione di Organizzatore

```
1 CREATE TABLE ORGANIZZATORE
2 (
3     Username_org VARCHAR(30) PRIMARY KEY,
4     Password VARCHAR(30) NOT NULL,
5     -- Controllo validita password
6     CONSTRAINT chk_password_complexity
7     CHECK (
8         -- Lunghezza minima 8 caratteri
9         LENGTH>Password) >= 8 AND
10        -- Almeno una lettera maiuscola
11        Password ~ '[A-Z]' AND
12        -- Almeno una lettera minuscola
13        Password ~ '[a-z]' AND
14        -- Almeno un numero
15        Password ~ '[0-9]' AND
16        -- Almeno un carattere speciale tra quelli consentiti
17        Password ~ '[@#$$%^&*()\_-+={};:;<.>/?]'
18    )
19 );
```

4.1.2 Definizione di Utente

```
1 CREATE TABLE UTENTE
2 (
3     Username VARCHAR(30) PRIMARY KEY,
4     Password VARCHAR(30) NOT NULL,
5     -- Controllo validita password
6     CONSTRAINT chk_password_complexity
7     CHECK (
8         -- Lunghezza minima 8 caratteri
9         LENGTH>Password) >= 8 AND
10        -- Almeno una lettera maiuscola
11        Password ~ '[A-Z]' AND
12        -- Almeno una lettera minuscola
13        Password ~ '[a-z]' AND
14        -- Almeno un numero
15        Password ~ '[0-9]' AND
16        -- Almeno un carattere speciale tra quelli consentiti
17        Password ~ '[@#$$%^&*()\_-+={};:;<.>/?]'
18    )
19 );
```

4.1.3 Definizione di Hackathon

```
1 CREATE TABLE HACKATHON
2 (
3     Titolo_identificativo VARCHAR(30) PRIMARY KEY,
4     Organizzatore VARCHAR(30) NOT NULL,
5     Sede VARCHAR(30) NOT NULL,
6     Classifica TEXT,
7     DataInizio_registrazione DATE NOT NULL,
8     DataFine_registrazione DATE NOT NULL,
9     DataInizio_evento DATE NOT NULL,
10    DataFine_evento DATE NOT NULL,
11    Descrizione_problema TEXT NOT NULL,
12    NumIscritti_corrente INTEGER,
13    MaxNum_iscritti INTEGER NOT NULL,
14    MaxNum_membriTeam INTEGER NOT NULL,
```

```

15
16     FOREIGN KEY (Organizzatore) REFERENCES ORGANIZZATORE (Username_org) ON DELETE
17         RESTRICT,
18     -- Vincolo: la registrazione termina almeno 2 giorni prima dell'inizio dell'
19     evento
20     CHECK (DataFine_registrazione <= DataInizio_evento - INTERVAL '2 days'),
21     -- Vincolo: l'intera registrazione deve avvenire prima dell'evento
22     CHECK (DataFine_registrazione < DataInizio_evento AND DataInizio_registrazione
23         < DataInizio_evento),
24     -- Vincolo: le date devono risultare coerenti
25     CHECK (DataInizio_registrazione < DataFine_registrazione AND DataInizio_evento
26         < DataFine_evento)
27 );

```

4.1.4 Definizione di Giudice

```

1  CREATE TABLE GIUDICE
2  (
3      Username_utente VARCHAR(30) NOT NULL,
4      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
5
6      PRIMARY KEY (Username_utente, Titolo_hackathon),
7
8      FOREIGN KEY (Username_utente) REFERENCES UTENTE (Username)
9      ON DELETE CASCADE,
10     FOREIGN KEY (Titolo_hackathon) REFERENCES HACKATHON (Titolo_identificativo)
11     ON DELETE CASCADE
12 );

```

4.1.5 Definizione di Team

```

1  CREATE TABLE TEAM
2  (
3      Nome_team VARCHAR(30) UNIQUE NOT NULL,
4      Punteggio_finale INTEGER,
5      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
6
7      PRIMARY KEY (Nome_team, Titolo_hackathon),
8
9      FOREIGN KEY (Titolo_hackathon) REFERENCES HACKATHON (Titolo_identificativo)
10     ON DELETE CASCADE
11 );

```

4.1.6 Definizione di Documento

```

1  CREATE TABLE DOCUMENTO
2  (
3      ID_documento SERIAL PRIMARY KEY,
4      Nome_team VARCHAR(30) NOT NULL,
5      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
6      Titolo_doc VARCHAR(30) NOT NULL,
7      Contenuto TEXT NOT NULL,
8      Data_stesura DATE,
9
10     FOREIGN KEY (Nome_team, Titolo_hackathon) REFERENCES TEAM (Nome_team,
11         Titolo_hackathon)
12     ON DELETE CASCADE
13 );

```

4.1.7 Definizione di Membership

```

1  CREATE TABLE MEMBERSHIP
2  (
3      ID_adesione SERIAL PRIMARY KEY,
4      Username_utente VARCHAR(30) NOT NULL,
5      Team_appartenenza VARCHAR(30) NOT NULL,
6      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
7      Data_adesione DATE NOT NULL,
8
9      UNIQUE (Username_utente, Team_appartenenza,
10             Titolo_hackathon),
11
12     FOREIGN KEY (Username_utente)
13         REFERENCES UTENTE (Username)
14         ON DELETE CASCADE,
15     FOREIGN KEY (Team_appartenenza, Titolo_hackathon)
16         REFERENCES TEAM (Nome_team, Titolo_hackathon)
17         ON DELETE CASCADE
18 );

```

4.1.8 Definizione di Voto

```

1  CREATE TABLE VOTO
2  (
3      Username_giudice VARCHAR(30) NOT NULL,
4      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
5      Team_votato VARCHAR(30) NOT NULL,
6      Punteggio INTEGER,
7
8      UNIQUE (Username_giudice, Titolo_hackathon,
9             Team_votato),
10
11     FOREIGN KEY (Username_giudice, Titolo_hackathon)
12         REFERENCES GIUDICE (Username_utente, Titolo_hackathon)
13         ON DELETE CASCADE,
14     FOREIGN KEY (Team_votato, Titolo_hackathon)
15         REFERENCES TEAM (Nome_team, Titolo_hackathon)
16         ON DELETE CASCADE,
17
18     CHECK (Punteggio >= 0 AND Punteggio <= 10)
19 );

```

4.1.9 Definizione di Valutazione

```

1  CREATE TABLE VALUTAZIONE
2  (
3      ID_documento INTEGER,
4      Username_giudice VARCHAR(30) NOT NULL,
5      Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
6      Team_valutato VARCHAR(30) NOT NULL,
7      Valutazione_giudice TEXT,
8
9      UNIQUE (ID_documento, Username_giudice,
10             Titolo_hackathon, Team_valutato),
11
12     FOREIGN KEY (ID_documento)
13         REFERENCES DOCUMENTO (ID_documento)
14         ON DELETE CASCADE,
15     FOREIGN KEY (Team_valutato, Titolo_hackathon)
16         REFERENCES TEAM (Nome_team, Titolo_hackathon)
17         ON DELETE CASCADE,
18     FOREIGN KEY (Username_giudice, Titolo_hackathon)
19         REFERENCES GIUDICE (Username_utente, Titolo_hackathon)
20         ON DELETE CASCADE
21 );

```

4.1.10 Definizione di Invito Giudice

```
1 CREATE TABLE INVITO_GIUDICE
2 (
3     Username_organizzatore VARCHAR(30) NOT NULL,
4     Username_utente VARCHAR(30) NOT NULL,
5     Titolo_hackathon VARCHAR(30) NOT NULL,
6     Data_invito DATE NOT NULL DEFAULT CURRENT_DATE,
7     Stato_invito VARCHAR(20) NOT NULL
8     CHECK (Stato_invito IN ('Inviato', 'Accettato', 'Rifiutato')),
9
10    PRIMARY KEY (Username_utente, Titolo_hackathon),
11
12    FOREIGN KEY (Username_organizzatore) REFERENCES ORGANIZZATORE(Username_org) ON
        DELETE CASCADE,
13    FOREIGN KEY (Username_utente) REFERENCES UTENTE(Username) ON DELETE CASCADE,
14    FOREIGN KEY (Titolo_hackathon) REFERENCES HACKATHON(Titolo_identificativo) ON
        DELETE CASCADE
15 );
```

4.2 Implementazioni Vincoli

In questa sezione verranno riportate le implementazioni dei vincoli più complessi che non sono già stati indicati nelle definizioni delle tabelle.

4.2.1 Implementazione Vincolo di Creazione Giudice su Accettazione Invito

```
1 CREATE OR REPLACE FUNCTION aggiungi_giudice()
2 RETURNS TRIGGER AS $$
3 BEGIN
4     -- Controlla se lo stato dell'invito e' diventato 'Accettato'
5     IF NEW.Stato_invito = 'Accettato' THEN
6         -- Inserisce il nuovo giudice, solo se non esiste gia'
7         INSERT INTO GIUDICE (Username_utente, Titolo_hackathon)
8         VALUES (NEW.Username_utente, NEW.Titolo_hackathon)
9         ON CONFLICT DO NOTHING; -- evita errore se gia' presente
10    END IF;
11
12    RETURN NEW;
13 END;
14 $$ LANGUAGE plpgsql;
15
16 CREATE TRIGGER trigger_aggiungi_giudice
17 AFTER UPDATE ON INVITO_GIUDICE
18 FOR EACH ROW
19 WHEN (OLD.Stato_invito IS DISTINCT FROM NEW.Stato_invito AND NEW.Stato_invito = '
    Accettato')
20 EXECUTE FUNCTION aggiungi_giudice();
```

4.2.2 Implementazione Vincolo di Controllo sull'unicità di un Utente come Giudice

```
1 -- Funzione per verificare la sovrapposizione di date tra hackathon
2 CREATE OR REPLACE FUNCTION verifica_giudice_sovrapposizione()
3 RETURNS TRIGGER AS $$
4 DECLARE
5     nuovo_inizio DATE;
6     nuovo_fine DATE;
7     conteggio INTEGER;
8 BEGIN
9     -- Recupera le date dell'evento hackathon per cui l'utente sta diventando
        giudice
10    SELECT h.DataInizio_evento, h.DataFine_evento
11    INTO nuovo_inizio, nuovo_fine
12    FROM HACKATHON h
13    WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
14
```



```

15  -- Verifica se l'utente e' gia' giudice per un altro hackathon con date
    sovrapposte
16  SELECT COUNT(*)
17  INTO conteggio
18  FROM GIUDICE g
19  JOIN HACKATHON h ON g.Titolo_hackathon = h.Titolo_identificativo
20  WHERE g.Username_utente = NEW.Username_utente
21  AND g.Titolo_hackathon <> NEW.Titolo_hackathon
22  AND (
23      -- Verifica sovrapposizione date
24      (h.DataInizio_evento <= nuovo_fine AND h.DataFine_evento >= nuovo_inizio)
25  );
26
27  -- Se c'e' sovrapposizione, genera un errore
28  IF conteggio > 0 THEN
29      RAISE EXCEPTION 'L'utente % non puo' essere giudice per questo hackathon
        perche' e' gia' giudice
        per un hackathon con date sovrapposte', NEW.Username_utente;
30  END IF;
31
32  RETURN NEW;
33  END;
34  $$ LANGUAGE plpgsql;
35
36  -- Trigger per controllare la sovrapposizione quando un utente diventa giudice
37  CREATE TRIGGER trigger_verifica_giudice_sovrapposizione
38  BEFORE INSERT OR UPDATE ON GIUDICE
39  FOR EACH ROW
40  EXECUTE FUNCTION verifica_giudice_sovrapposizione();

```

4.2.3 Implementazione Vincolo di Controllo sulla Data di Adesione ad un Team

```

1  -- Funzione trigger
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION verifica_data_adesione()
3  RETURNS TRIGGER AS $$
4  DECLARE
5      data_inizio DATE;
6      data_fine DATE;
7  BEGIN
8      -- Recupera le date di registrazione dall'Hackathon associato al team
9      SELECT h.DataInizio_registrazione, h.DataFine_registrazione
10     INTO data_inizio, data_fine
11     FROM HACKATHON h
12     WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
13
14     -- Verifica se la Data_adesione e' compresa tra le due date
15     IF NEW.Data_adesione < data_inizio OR NEW.Data_adesione > data_fine THEN
16         RAISE EXCEPTION 'Data_adesione fuori dall''intervallo di registrazione dell''
            hackathon (% - %)',
            data_inizio, data_fine;
17     END IF;
18
19     RETURN NEW;
20  END;
21  $$ LANGUAGE plpgsql;
22
23  -- Trigger sulla tabella MEMBERSHIP
24  CREATE TRIGGER trigger_verifica_data_adesione
25  BEFORE INSERT OR UPDATE ON MEMBERSHIP
26  FOR EACH ROW
27  EXECUTE FUNCTION verifica_data_adesione();

```

4.2.4 Implementazione Vincolo di Controllo sulla Data di Adesione ad un Team

```

1  -- Funzione per verificare se un'adesione e' valida
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION verifica_adesione_valida()
3  RETURNS TRIGGER AS $$
4  DECLARE
5      data_fine_registrazione DATE;

```

```

6      num_membri_attuali INTEGER;
7      max_membri INTEGER;
8  BEGIN
9      -- Recupera la data di fine registrazione dell'hackathon
10     SELECT h.DataFine_registrazione
11     INTO data_fine_registrazione
12     FROM HACKATHON h
13     WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
14
15     -- Verifica se la data attuale e' successiva alla data di fine registrazione
16     IF CURRENT_DATE > data_fine_registrazione THEN
17         RAISE EXCEPTION 'Non e'' possibile aderire al team: le registrazioni per l''
18             hackathon "%" sono chiuse dal %',
19             NEW.Titolo_hackathon, data_fine_registrazione;
20     END IF;
21
22     -- Conta il numero di membri attuali nel team
23     SELECT COUNT(*)
24     INTO num_membri_attuali
25     FROM MEMBERSHIP m
26     WHERE m.Team_appartenenza = NEW.Team_appartenenza
27     AND m.Titolo_hackathon = NEW.Titolo_hackathon;
28
29     -- Recupera il numero massimo di membri per team dell'hackathon
30     SELECT h.MaxNum_membriTeam
31     INTO max_membri
32     FROM HACKATHON h
33     WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
34
35     -- Verifica se il team e' gia' al completo
36     IF num_membri_attuali >= max_membri THEN
37         RAISE EXCEPTION 'Non e'' possibile aderire al team "%":
38             il team ha gia'' raggiunto il numero massimo di membri (%)',
39             NEW.Team_appartenenza, max_membri;
40     END IF;
41
42     -- Se tutte le verifiche sono passate, permetti l'inserimento
43     RETURN NEW;
44 END;
45 $$ LANGUAGE plpgsql;
46
47 -- Trigger per controllare l'adesione al team
48 CREATE TRIGGER trigger_verifica_adesione_valida
49 BEFORE INSERT ON MEMBERSHIP
50 FOR EACH ROW
51 EXECUTE FUNCTION verifica_adesione_valida();

```

4.2.5 Implementazione Vincolo di Controllo sul superamento della soglia massima di membri di un Team

```

1  -- Funzione per verificare che un team non superi il numero massimo di membri
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION verifica_max_membri_team()
3  RETURNS TRIGGER AS $$
4  DECLARE
5      num_membri_attuali INTEGER;
6      max_membri INTEGER;
7  BEGIN
8      -- Conta il numero di membri attuali nel team (includendo il nuovo membro)
9      SELECT COUNT(*)
10     INTO num_membri_attuali
11     FROM MEMBERSHIP m
12     WHERE m.Team_appartenenza = NEW.Team_appartenenza
13     AND m.Titolo_hackathon = NEW.Titolo_hackathon;
14
15     -- Incrementa di 1 per l'inserimento in corso
16     num_membri_attuali := num_membri_attuali + 1;
17
18     -- Recupera il numero massimo di membri per team dall'hackathon
19     SELECT h.MaxNum_membriTeam
20     INTO max_membri
21     FROM HACKATHON h

```

```

22     WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
23
24     -- Verifica se l'aggiunta del nuovo membro supererebbe il limite
25     IF num_membri_attuali > max_membri THEN
26         RAISE EXCEPTION 'Impossibile aggiungere il membro al team "%":
27             il numero massimo di membri consentito (%) sarebbe superato',
28             NEW.Team_appartenenza, max_membri;
29     END IF;
30
31     -- Se la verifica e' passata, permetti l'inserimento
32     RETURN NEW;
33 END;
34 $$ LANGUAGE plpgsql;
35
36 -- Trigger per controllare il numero massimo di membri
37 CREATE TRIGGER trigger_verifica_max_membri_team
38 BEFORE INSERT ON MEMBERSHIP
39 FOR EACH ROW
40 EXECUTE FUNCTION verifica_max_membri_team();

```

4.2.6 Implementazione Vincolo di Controllo sui Team senza membri sufficienti

```

1  -- Funzione per verificare e cancellare team incompleti
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION elimina_team_incompleti()
3  RETURNS void AS $$
4  DECLARE
5      hackathon_record RECORD;
6  BEGIN
7      -- Trova solo gli hackathon la cui data di fine registrazione e' OGGI
8      FOR hackathon_record IN (
9          SELECT h.Titolo_identificativo
10         FROM HACKATHON h
11        WHERE h.DataFine_registrazione = CURRENT_DATE
12      ) LOOP
13          -- Elimina direttamente i team con meno di 2 membri
14          DELETE FROM TEAM t
15         WHERE t.Titolo_hackathon = hackathon_record.Titolo_identificativo
16        AND (
17            SELECT COUNT(*)
18            FROM MEMBERSHIP m
19             WHERE m.Team_appartenenza = t.Nome_team
20             AND m.Titolo_hackathon = t.Titolo_hackathon
21          ) < 2;
22
23          RAISE NOTICE 'Eliminati tutti i team incompleti per l''hackathon "%",
24             hackathon_record.Titolo_identificativo;
25      END LOOP;
26
27      RETURN;
28  END;
29  $$ LANGUAGE plpgsql;

```