



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 16, 2025

ANNO ACCADEMICO: 2024/2025

---

# Contents

<b>1</b>	<b>Introduzione</b>	<b>3</b>
1.1	Traccia del Progetto . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Progettazione Concettuale</b>	<b>4</b>
2.1	Analisi delle Entità e degli Attributi . . . . .	4
2.1.1	Hackathon . . . . .	4
2.1.2	Utente . . . . .	4
2.1.3	Organizzatore . . . . .	4
2.1.4	Giudice . . . . .	4
2.1.5	Team . . . . .	4
2.1.6	Documento . . . . .	4
2.2	Analisi delle Relazioni . . . . .	4
<b>3</b>	<b>Ristrutturazione Modello Concettuale</b>	<b>6</b>
3.1	Ristrutturazione del Modello Concettuale . . . . .	6
3.1.1	Analisi delle Ridondanze . . . . .	6
3.1.2	Analisi delle Generalizzazioni/Gerarchie di Specializzazione . . . . .	6
3.1.3	Analisi degli Attributi Multivalore . . . . .	6
3.1.4	Analisi degli Attributi Strutturati . . . . .	6
3.1.5	Partizionamento/Accorpamento di Entità e Relazioni . . . . .	6
3.1.6	Analisi delle Chiavi . . . . .	7
3.2	Class Diagram Ristrutturato . . . . .	7
3.3	Dizionario delle Classi . . . . .	8
3.4	Dizionario delle Associazioni . . . . .	9
3.5	Dizionario dei Vincoli . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Progettazione Logica</b>	<b>12</b>
4.1	Schema Logico . . . . .	12
<b>5</b>	<b>Progettazione Fisica</b>	<b>13</b>
5.1	Definizione Tabelle . . . . .	13
5.1.1	Definizione di Organizzatore . . . . .	13
5.1.2	Definizione di Utente . . . . .	13
5.1.3	Definizione di Hackathon . . . . .	14
5.1.4	Definizione di Giudice . . . . .	14
5.1.5	Definizione di Team . . . . .	14
5.1.6	Definizione di Documento . . . . .	15
5.1.7	Definizione di Membership . . . . .	15
5.1.8	Definizione di Voto . . . . .	15
5.1.9	Definizione di Valutazione . . . . .	16
5.1.10	Definizione di Invito Giudice . . . . .	16
5.2	Implementazioni Vincoli . . . . .	17
5.2.1	Implementazione Vincolo di Creazione Giudice su Accettazione Invito . . . . .	17
5.2.2	Implementazione Vincolo di Controllo sull'unicità di un Utente come Giudice . . . . .	17
5.2.3	Implementazione Vincolo di Controllo sulla validità di Adesione di un Utente ad un Team . . . . .	18
5.2.4	Implementazione Vincolo di Controllo sui Team senza membri sufficienti . . . . .	19
5.2.5	Implementazione Vincolo di Controllo sui Team senza Documenti caricati . . . . .	19
5.2.6	Implementazione Funzione di Generazione della classifica finale con annessi vincoli sulla fine dell'evento e sul controllo dei giudici senza voto . . . . .	20
5.3	Implementazione Funzioni Aggiuntive . . . . .	22
5.3.1	Implementazione Funzione per la rimozione di un Utente da un Team . . . . .	22
5.3.2	Implementazione Funzione per la rimozione di un Team da un Hackathon . . . . .	22
5.3.3	Implementazione Funzione per l'inizializzazione del contatore degli iscritti . . . . .	23

---

# 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

### 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):**  
Relazione identificante per l'entità debole Documento, in quanto generato direttamente da un Team e non può esistere senza un associazione ad un Team.

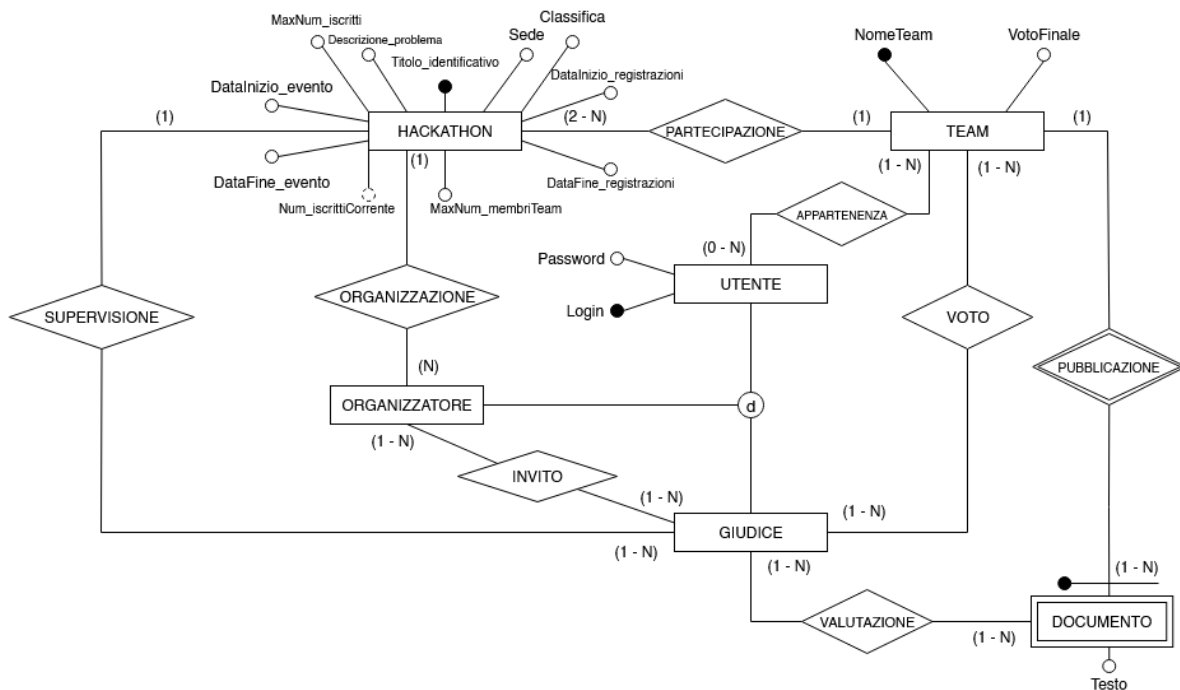


Figure 1: Grafico EER Concettuale

---

## 3 Ristrutturazione Modello Concettuale

### 3.1 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

#### 3.1.1 Analisi delle Ridondanze

- **Hackathon - MaxNum\_iscritti:**

Sebbene sia banalmente considerabile un attributo derivabile dal calcolo degli utenti iscritti ad un Hackathon è evidente che, per semplificarci la vita, sarebbe di gran lunga meglio avere a disposizione un attributo costantemente aggiornato che tenga traccia del numero totale degli iscritti a quell'Hackathon. In questo modo ci è possibile semplificare le operazioni di controllo sui limiti imposti dalla stessa per le iscrizioni.

#### 3.1.2 Analisi delle Generalizzazioni/Gerarchie di Specializzazione

- **Gerarchia Disgiunta Parziale: Utente > Organizzatore, Giudice:**

L'unica gerarchia all'interno della nostra progettazione è quella tra Utente, Organizzatore e Giudice. È definita come **disgiunta** in quanto un Utente non può essere sia Organizzatore che Giudice e come **parziale** in quanto possono esistere Utenti neutri che non siano specializzati in nessuno dei due titoli. Poiché abbiamo bisogno di fare una distinzione evidente tra i tre per livello di responsabilità si è deciso di renderle tre entità dipendenti: Organizzatore e Utente avranno entrambi il proprio metodo di accesso distinto (un Organizzatore può creare un account anche come Utente), mentre l'entità Giudice verrà gestita come una "promozione" concessa ad un Utente dopo aver accettato l'invito.

#### 3.1.3 Analisi degli Attributi Multivalore

Non sono stati riscontrati attributi con valori multipli all'interno della nostra struttura.

#### 3.1.4 Analisi degli Attributi Strutturati

Non sono stati riscontrati attributi con valori strutturati all'interno della nostra struttura.

#### 3.1.5 Partizionamento/Accorpamento di Entità e Relazioni

- **Invito (Organizzatore - Giudice [1..\* - 1..\*])**

Questa relazione ha subito più cambiamenti:

- È stata spostata da Giudice a Utente, in quanto adesso Giudice verrà trattato come un'entità debole che **estende** un Utente, e verrà creata solo all'accettazione dell'invito.
- La relazione è stata ridefinita come 1 a N: Un Utente può ricevere un solo invito a partecipare ad un Hackathon e non può riceverne altri finché l'Hackathon alla quale sta partecipando come Giudice non sarà conclusa.

- **Voto (Giudice - Team [1..\* - 1..\*])**

La relazione è stata spezzata con l'ausilio di un'entità associativa chiamata **Voto** che conserverà il punteggio dato dal Giudice al proprio interno. Un Team può ricevere più Voti da più Giudici, ma un Voto è deciso da un solo Giudice per un solo Team.

- **Appartenenza (Utente - Team [0..\* - 1..\*])**

La relazione è stata spezzata con l'ausilio di un'entità associativa chiamata **Membership** che definisce l'appartenenza di un Utente ad un Team. Un Team è composto da più Membership di più Team, ma una Membership definisce la relazione tra un solo Utente con un solo Team.

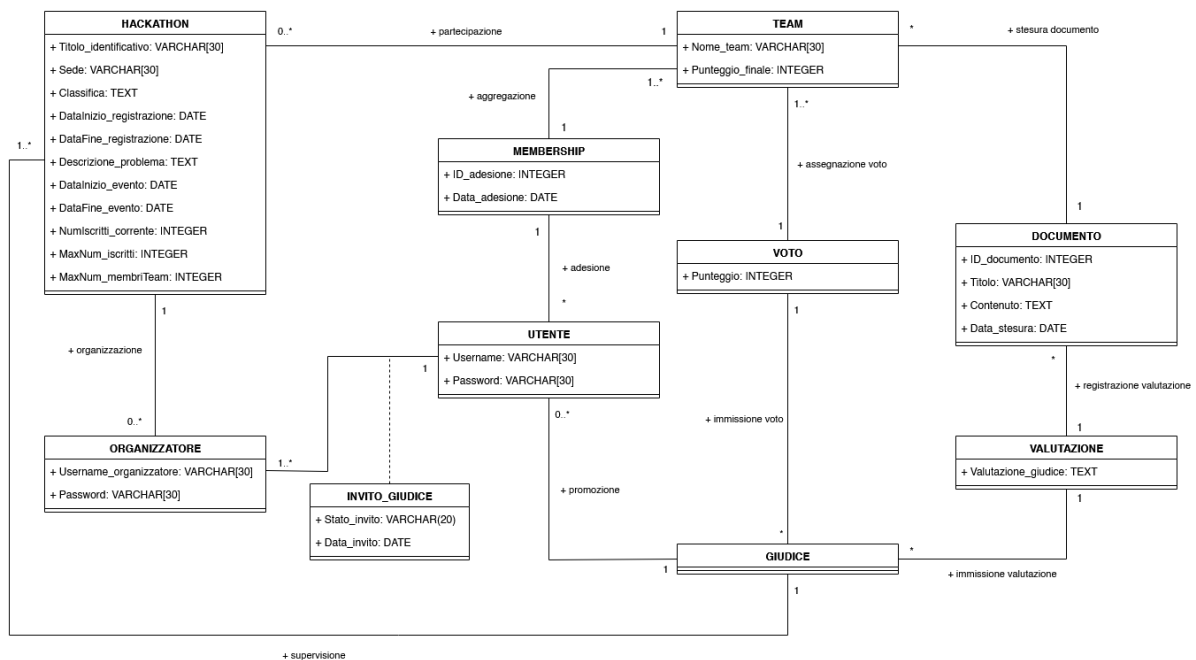
- **Valutazione** (*Giudice - Documento* [1..\* - 1..\*])

La relazione è stata spezzata con l'ausilio di un'entità associativa chiamata **Valutazione** che definisce la singola valutazione di un Giudice verso un Documento. Un Documento può essere valutato da più Giudici, ma la Valutazione è singola per il Documento.

### 3.1.6 Analisi delle Chiavi

- **Utente:** Si cambia il nome della chiave in Username poiché più appropriato. Rimane sufficiente per definire l'entità.
- **Organizzatore:** Discorso analogo a quello di Utente.
- **Hackathon:** Si mantiene il Titolo Identificativo come chiave principale, tenendo l'Username dell'organizzatore come chiave esterna. L'Hackathon sarà identificata anche dal proprio organizzatore.
- **Giudice:** Sarà un'entità debole definita sia dall'Utente al quale è legato che all'Hackathon per la quale l'Utente ha ricevuto l'invito. La sua chiave sarà composta dalle chiavi esterne delle due entità sopra citate.
- **Team:** Il nome del Team sarà parte della chiave composta, unita alla chiave esterna dell'Hackathon alla quale parteciperà.
- **Documento:** Nonostante sia essenzialmente un'entità debole generata dal Team al momento della sua stesura, si è comunque vista la necessità di una chiave surrogata (ID Autoincrementante, con l'ausilio del *SERIAL* di *Postgre*) per poter distinguere i vari documenti di un singolo Team. Sarà identificato tramite il Nome del Team e il Titolo dell'Hackathon come chiavi esterne.
- **Invito Giudice:** Questa entità verrà definita dalle chiavi dell'Organizzatore, l'Utente invitato e il Titolo dell'Hackathon alla quale l'utente parteciperà come Giudice.
- **Membership:** Questa entità verrà definita dalle chiavi dell'Utente e del Team, insieme ad una chiave surrogata (ID Autoincrementante, con l'ausilio del *SERIAL* di *Postgre*) che permetterà di distinguere le singole membership di un Team.
- **Voto:** Questa entità verrà definita dalle chiavi del Giudice e del Team.
- **Membership:** Questa entità verrà definita dalle chiavi del Giudice, del Team e del Documento da valutare.

## 3.2 Class Diagram Ristrutturato



### 3.3 Dizionario delle Classi

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



Classe	Descrizione	Attributi
INVITO_GIUDICE	Invito a diventare Giudice da parte di un Organizzatore verso un Utente	<ul style="list-style-type: none"> <li>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>);</li> <li>Data_invito (DATE);</li> </ul>

### 3.4 Dizionario delle Associazioni

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

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

---

### 3.5 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 per Data	Le registrazioni devono chiudersi 2 giorni prima dell'evento: $\text{DataFine\_registrazione} = \text{DataInizio\_evento} - 2 \text{ giorni}$
Chiusura Registrazioni per Limite	Le registrazioni devono chiudersi quando viene raggiunto il limite massimo di iscritti all'Hackathon
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
Unicità Voto Giudice	Un giudice non può votare più volte lo stesso team
Classifica Automatica	La classifica deve essere generata automaticamente come somma dei punteggi
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

---

## 4 Progettazione Logica

### 4.1 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

---

## 5 Progettazione Fisica

### 5.1 Definizione Tabelle

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

#### 5.1.1 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 );
```

#### 5.1.2 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 );
```

### 5.1.3 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
19    -- Vincolo: la registrazione termina almeno 2 giorni prima dell'inizio dell'
20    -- evento
21    CHECK (DataFine_registrazione <= DataInizio_evento - INTERVAL '2 days'),
22
23    -- Vincolo: l'intera registrazione deve avvenire prima dell'evento
24    CHECK (DataFine_registrazione < DataInizio_evento AND DataInizio_registrazione
25        < DataInizio_evento),
26
27    -- Vincolo: le date devono risultare coerenti
28    CHECK (DataInizio_registrazione < DataFine_registrazione AND DataInizio_evento
29        < DataFine_evento)
30 );
```

### 5.1.4 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 );
```

### 5.1.5 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 );
```

---

### 5.1.6 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 );
```

### 5.1.7 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 );
```

### 5.1.8 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 );
```

### 5.1.9 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  );
```

### 5.1.10 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
13         DELETE CASCADE,
14     FOREIGN KEY (Username_utente) REFERENCES UTENTE(Username) ON DELETE CASCADE,
15     FOREIGN KEY (Titolo_hackathon) REFERENCES HACKATHON(Titolo_identificativo) ON
16         DELETE CASCADE
17  );
```



## 5.2 Implementazioni Vincoli

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

### 5.2.1 Implementazione Vincolo di Creazione Giudice su Accettazione Invito

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

### 5.2.2 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 $$
4  DECLARE
5      nuovo_inizio DATE;
6      nuovo_fine DATE;
7      conteggio INTEGER;
8  BEGIN
9      -- Recupera le date dell'evento hackathon per cui l'utente sta diventando
10         giudice
11         SELECT h.DataInizio_evento, h.DataFine_evento
12         INTO nuovo_inizio, nuovo_fine
13         FROM HACKATHON h
14         WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
15
16         -- Verifica se l'utente e' gia' giudice per un altro hackathon con date
17         sovrapposte
18         SELECT COUNT(*)
19         INTO conteggio
20         FROM GIUDICE g
21         JOIN HACKATHON h ON g.Titolo_hackathon = h.Titolo_identificativo
22         WHERE g.Username_utente = NEW.Username_utente
23         AND g.Titolo_hackathon <> NEW.Titolo_hackathon
24         AND (
25             -- Verifica sovrapposizione date
26             (h.DataInizio_evento <= nuovo_fine AND h.DataFine_evento >= nuovo_inizio)
27         );
28
29         -- Se c'e' sovrapposizione, genera un errore
30         IF conteggio > 0 THEN
31             RAISE EXCEPTION 'L''utente % non puo'' essere giudice per questo hackathon
32                 perche'' e'' gia'' giudice per un hackathon con date sovrapposte',
33                 NEW.Username_utente;
34         END IF;
35
36         RETURN NEW;
37     END;
38 $$ LANGUAGE plpgsql;
39
40 -- Trigger per controllare la sovrapposizione quando un utente diventa giudice
```

```

39 CREATE TRIGGER trigger_verifica_giudice_sovrapposizione
40 BEFORE INSERT OR UPDATE ON GIUDICE
41 FOR EACH ROW
42 EXECUTE FUNCTION verifica_giudice_sovrapposizione();

```

### 5.2.3 Implementazione Vincolo di Controllo sulla validità di Adesione di un Utente 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      num_iscritti_corrente INTEGER;
9      max_iscritti INTEGER;
10 BEGIN
11     -- Recupera tutti i dati necessari dall'hackathon
12     SELECT h.DataFine_registrazione, h.MaxNum_membriTeam,
13            COALESCE(h.NumIscritti_corrente, 0), h.MaxNum_iscritti
14     INTO data_fine_registrazione, max_membri, num_iscritti_corrente, max_iscritti
15     FROM HACKATHON h
16     WHERE h.Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
17
18     -- Verifica se la data attuale e' successiva alla data di fine registrazione
19     IF CURRENT_DATE > data_fine_registrazione THEN
20         RAISE EXCEPTION 'Non e' possibile aderire al team:
21             le registrazioni per l''hackathon "%" sono chiuse dal %',
22             NEW.Titolo_hackathon, data_fine_registrazione;
23     END IF;
24
25     -- Verifica se e' stato raggiunto il numero massimo
26     -- di iscritti all'hackathon
27     IF num_iscritti_corrente >= max_iscritti THEN
28         RAISE EXCEPTION 'Non e' possibile aderire al team:
29             l''hackathon "%" ha raggiunto il numero massimo di partecipanti (%)',
30             NEW.Titolo_hackathon, max_iscritti;
31     END IF;
32
33     -- Conta il numero di membri attuali nel team
34     SELECT COUNT(*)
35     INTO num_membri_attuali
36     FROM MEMBERSHIP m
37     WHERE m.Team_appartenenza = NEW.Team_appartenenza
38     AND m.Titolo_hackathon = NEW.Titolo_hackathon;
39
40     -- Verifica se il team e' gia' al completo
41     IF num_membri_attuali >= max_membri THEN
42         RAISE EXCEPTION 'Non e' possibile aderire al team "%":
43             il team ha gia' raggiunto il numero massimo di membri (%)',
44             NEW.Team_appartenenza, max_membri;
45     END IF;
46
47     -- Tutto ok, incrementa il contatore di iscritti
48     UPDATE HACKATHON
49     SET NumIscritti_corrente = COALESCE(NumIscritti_corrente, 0) + 1
50     WHERE Titolo_identificativo = NEW.Titolo_hackathon;
51
52     -- Se tutte le verifiche sono passate, permetti l'inserimento
53     RETURN NEW;
54 END;
55 $$ LANGUAGE plpgsql;
56
57 -- Trigger per controllare l'adesione al team
58 CREATE TRIGGER trigger_verifica_adesione_valida
59 BEFORE INSERT ON MEMBERSHIP
60 FOR EACH ROW
61 EXECUTE FUNCTION verifica_adesione_valida();

```

## 5.2.4 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;
```

## 5.2.5 Implementazione Vincolo di Controllo sui Team senza Documenti caricati

```
1  -- Funzione per verificare che un team abbia caricato
2  -- almeno un documento prima di ricevere un voto
3  CREATE OR REPLACE FUNCTION verifica_documento_caricato()
4  RETURNS TRIGGER AS $$
5  DECLARE
6      documenti_count INTEGER;
7  BEGIN
8      -- Conta quanti documenti ha caricato il team
9      SELECT COUNT(*)
10     INTO documenti_count
11     FROM DOCUMENTO d
12    WHERE d.nome_team = NEW.team_votato
13    AND d.Titolo_hackathon = NEW.Titolo_hackathon;
14
15      -- Se il team non ha caricato alcun documento,
16      -- impedisci l'inserimento del voto
17      IF documenti_count = 0 THEN
18          RAISE EXCEPTION 'Impossibile votare il team "%":
19            non ha caricato alcun documento per l''hackathon "%"',
20            NEW.team_votato, NEW.Titolo_hackathon;
21      END IF;
22
23      -- Se la verifica e' passata, permetti l'inserimento del voto
24      RETURN NEW;
25  END;
26  $$ LANGUAGE plpgsql;
27
28  -- Trigger per controllare che un team abbia
29  -- caricato documenti prima di ricevere un voto
30  CREATE TRIGGER trigger_verifica_documento_caricato
31  BEFORE INSERT ON VOTO
32  FOR EACH ROW
33  EXECUTE FUNCTION verifica_documento_caricato();
```

### 5.2.6 Implementazione Funzione di Generazione della classifica finale con annessi vincoli sulla fine dell'evento e sul controllo dei giudici senza voto

```
1  -- Funzione per generare la classifica finale dell'hackathon
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION genera_classifica_hackathon(titolo_hack VARCHAR(30))
3  RETURNS TEXT AS $$
4  DECLARE
5      classifica_text TEXT := '';
6      team_record RECORD;
7      posizione INTEGER := 1;
8      data_fine_evento DATE;
9      num_giudici INTEGER;
10     num_team INTEGER;
11     num_voti INTEGER;
12     voti_attesi INTEGER;
13 BEGIN
14     -- Verifica che l'hackathon esista
15     IF NOT EXISTS (SELECT 1 FROM HACKATHON WHERE Titolo_identificativo =
16                     titolo_hack) THEN
17         RETURN 'Errore: Hackathon non trovato';
18     END IF;
19
20     -- Recupera la data di fine evento dell'hackathon
21     SELECT DataFine_evento INTO data_fine_evento
22     FROM HACKATHON
23     WHERE Titolo_identificativo = titolo_hack;
24
25     -- Verifica che l'hackathon sia terminato
26     IF CURRENT_DATE < data_fine_evento THEN
27         RETURN 'Errore: Non e'' possibile generare la classifica prima della fine
28             dell'hackathon';
29     END IF;
30
31     -- Conta il numero di giudici per questo hackathon
32     SELECT COUNT(*) INTO num_giudici
33     FROM GIUDICE
34     WHERE Titolo_hackathon = titolo_hack;
35
36     -- Conta il numero di team per questo hackathon
37     SELECT COUNT(*) INTO num_team
38     FROM TEAM
39     WHERE Titolo_hackathon = titolo_hack;
40
41     -- Conta il numero totale di voti espressi
42     SELECT COUNT(*) INTO num_voti
43     FROM VOTO
44     WHERE Titolo_hackathon = titolo_hack;
45
46     -- Calcola il numero di voti attesi (ogni giudice deve votare ogni team)
47     voti_attesi := num_giudici * num_team;
48
49     -- Verifica se tutti i giudici hanno espresso il proprio voto per tutti i team
50     IF num_voti < voti_attesi THEN
51         RETURN 'Errore: Non e'' possibile generare la classifica.
52             Mancano ' || (voti_attesi - num_voti) || ' voti su '
53             || voti_attesi || ' attesi.
54             Tutti i giudici devono votare tutti i team.';
55     END IF;
56
57     -- Aggiorna il punteggio finale di ciascun team
58     UPDATE TEAM t
59     SET Punteggio_finale = (
60         SELECT COALESCE(SUM(v.Punteggio), 0)
61         FROM VOTO v
62         WHERE v.Team_votato = t.Nome_team
63         AND v.Titolo_hackathon = t.Titolo_hackathon
64     )
65     WHERE t.Titolo_hackathon = titolo_hack;
66
67     -- Costruisce la stringa della classifica
68     FOR team_record IN (
69         SELECT Nome_team, Punteggio_finale
70         FROM TEAM
```

```

69     WHERE Titolo_hackathon = titolo_hack
70     ORDER BY Punteggio_finale DESC, Nome_team ASC
71 ) LOOP
72     classifica_text := classifica_text ||
73     posizione || ' ' ||
74     team_record.Nome_team || ' ' ||
75     COALESCE(team_record.Punteggio_finale, 0) || E'\n';
76     posizione := posizione + 1;
77 END LOOP;
78
79 -- Rimuovi l'ultimo carattere newline se la classifica non e' vuota
80 IF LENGTH(classifica_text) > 0 THEN
81     classifica_text := SUBSTRING(classifica_text, 1, LENGTH(classifica_text) - 1)
82     ;
83 END IF;
84
85 -- Aggiorna il campo Classifica nella tabella HACKATHON
86 UPDATE HACKATHON
87 SET Classifica = classifica_text
88 WHERE Titolo_identificativo = titolo_hack;
89
90 -- Registra l'utente e la data/ora di generazione della classifica
91 RAISE NOTICE 'Classifica generata da % il % UTC',
92 CURRENT_USER, TO_CHAR(
93     CURRENT_TIMESTAMP AT TIME ZONE 'UTC', 'YYYY-MM-DD HH24:MI:SS'
94 );
95
96 RETURN classifica_text;
97 END;
98 $$ LANGUAGE plpgsql;

```

## 5.3 Implementazione Funzioni Aggiuntive

### 5.3.1 Implementazione Funzione per la rimozione di un Utente da un Team

```
1  -- Funzione per decrementare il contatore
2  -- quando un utente viene rimosso da un team
3  CREATE OR REPLACE FUNCTION gestisci_rimozione_iscritto()
4  RETURNS TRIGGER AS $$
5  BEGIN
6      -- Decrementa il contatore degli iscritti correnti
7      UPDATE HACKATHON
8      SET NumIscritti_corrente = GREATEST(COALESCE(NumIscritti_corrente, 0) - 1, 0)
9      WHERE Titolo_identificativo = OLD.Titolo_hackathon;
10
11     RETURN OLD;
12 END;
13 $$ LANGUAGE plpgsql;
14
15 -- Crea trigger per decrementare il contatore quando un membro viene rimosso
16 CREATE TRIGGER trigger_gestisci_rimozione_iscritto
17 AFTER DELETE ON MEMBERSHIP
18 FOR EACH ROW
19 EXECUTE FUNCTION gestisci_rimozione_iscritto();
```

### 5.3.2 Implementazione Funzione per la rimozione di un Team da un Hackathon

```
1  -- Funzione per gestire l'eliminazione di team completi
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION gestisci_eliminazione_team()
3  RETURNS TRIGGER AS $$
4  DECLARE
5      num_membri INTEGER;
6  BEGIN
7      -- Conta quanti membri ha il team
8      SELECT COUNT(*) INTO num_membri
9      FROM MEMBERSHIP
10     WHERE Team_appartenenza = OLD.Nome_team
11     AND Titolo_hackathon = OLD.Titolo_hackathon;
12
13     -- Decrementa il contatore degli iscritti per ogni membro del team
14     -- Nota: facciamo l'update direttamente qui perche' il team
15     -- e tutti i suoi membri verranno eliminati insieme
16     -- a causa del vincolo ON DELETE CASCADE
17     UPDATE HACKATHON
18     SET NumIscritti_corrente = GREATEST(COALESCE(NumIscritti_corrente, 0) -
19     num_membri, 0)
20     WHERE Titolo_identificativo = OLD.Titolo_hackathon;
21
22     RETURN OLD;
23 END;
24 $$ LANGUAGE plpgsql;
25
26 -- Crea trigger per gestire l'eliminazione di team completi
27 CREATE TRIGGER trigger_gestisci_eliminazione_team
28 BEFORE DELETE ON TEAM
29 FOR EACH ROW
30 EXECUTE FUNCTION gestisci_eliminazione_team();
```

---

### 5.3.3 Implementazione Funzione per l'inizializzazione del contatore degli iscritti

```
1  -- Funzione per inizializzare il contatore degli iscritti
2  CREATE OR REPLACE FUNCTION inizializza_contatore_iscritti()
3  RETURNS TRIGGER AS $$
4  BEGIN
5      -- Imposta il contatore degli iscritti a 0 se e' NULL
6      NEW.NumIscritti_corrente := 0;
7      RETURN NEW;
8  END;
9  $$ LANGUAGE plpgsql;
10
11 -- Trigger per inizializzare il contatore
12 CREATE TRIGGER trigger_inizializza_contatore_iscritti
13 BEFORE INSERT ON HACKATHON
14 FOR EACH ROW
15 EXECUTE FUNCTION inizializza_contatore_iscritti();
```