

Relazione per il progetto di
“Basi di Dati”

Linda Fabbri,
Federico Raffoni,
Simone Rega

26 maggio 2021

Indice

1	Introduzione	3
2	Analisi dei Requisiti	4
2.1	Requisiti in linguaggio naturale	4
2.2	Estrazione dei concetti fondamentali	5
3	Progettazione Concettuale	7
3.1	Anteprima Schema Scheletro	7
3.2	Anteprima sviluppo delle "Persone"	7
3.3	Anteprima sviluppo dei "Videogiochi"	7
3.4	Anteprima sviluppo delle "Partite"	7
3.5	Anteprima sviluppo dei "Tornei"	7
3.6	Schema Generale	7
4	Progettazione Logica	13
4.1	Stima del volume dei dati	13
4.2	Descrizione delle operazioni principali e stima della loro frequenza	13
4.3	Schemi di navigazione e tabelle degli accessi	14
4.4	Raffinamento dello schema	14
4.4.1	Eliminazione Gerarchie	14
4.4.2	Eliminazione attributi composti	14
4.4.3	Scelta delle Chiavi	14
4.5	Analisi delle ridondanze	14
4.6	Traduzione di entità e associazioni in relazioni	14
4.7	Schema relazionale finale	14
5	Progettazione Fisica	15
5.1	Traduzione in SQL	15

6	Progettazione dell'Applicazione	16
6.1	Descrizione della scelta del linguaggio e del DBMS	16
6.2	Descrizione dell'architettura	16
6.3	Interfaccia Utente	16
6.3.1	Amministratore Torneo	16
6.3.2	Giocatore	16

Capitolo 1

Introduzione

Il progetto consiste nella realizzazione di un sistema database che funga da supporto alla creazione di Tornei Internazionali di Videogiochi. Il database ha l'obiettivo principale di immagazzinare le informazioni relative a: videogiochi, giocatori e partite. L'applicazione permetterà la creazione di vari tornei in tutto il mondo consultando statistiche dei giocatori nei vari videogiochi e cercando il luogo migliore in cui ospitarli, ovvero con strutture adeguatamente attrezzate e tenendo conto dell'audience e sponsor locali.

Capitolo 2

Analisi dei Requisiti

La seguente descrizione riporta in linguaggio naturale i requisiti per il nostro sistema informativo, per poi poterne estrarre i principali concetti fondamentali:

2.1 Requisiti in linguaggio naturale

”Jeff Kaplan, prima di lasciare le redini del videogioco Overwatch, ha deciso di commissionare un sistema informativo di supporto per la gestione di tornei internazionali di cui finanzierà i premi. Si vuole creare una applicazione che dia la possibilità ai giocatori di iscriversi ad un torneo o venir reclutati in una squadra. Ogni giocatore può partecipare a più squadre contemporaneamente di giochi diversi, così come un Coach può allenare più squadre contemporaneamente. Ogni Squadra è allenata da un Coach e ha un numero massimo di Player che possono aderire ad essa e gioca ad un singolo Videogioco; il numero di adesioni è determinato dal Videogioco in questione. Si vuole tenere traccia dei Player iscritti, memorizzando di ognuno il nome, cognome, nickname, codice fiscale, stato in cui risiede, mail e statistiche di gioco (per statistiche si intendono il numero di partite vinte e giocate). Una Squadra può partecipare a uno o più Tornei purché il Videogioco su cui esso si basa è lo stesso giocato dalla Squadra. Per quanto riguarda i Tornei si vuole memorizzare: Stato, Città e Arena in cui si svolge, numero di squadre totali, videogioco per cui si disputa il torneo in questione e lo Sponsor che finanzierà il torneo stesso. Di ogni Videogioco si vuole tener traccia del Nome, della data di creazione, della sua azienda produttrice, della tipologia di gioco e del numero di componenti di ogni squadra. In ogni Arena possono assistere alle Partite un numero massimo di Spettatori, i quali per poter assistere dovranno-

no pagare un Biglietto nominativo; ogni partita sarà visionata da un Arbitro e commentata da uno Speaker.

2.2 Estrazione dei concetti fondamentali

Soggetto	Descrizione	Sinonimi
Player	Colui che gioca ad almeno un videogioco e si iscrive ad un Torneo previ adesione ad una Squadra	Videogiocatore
Squadra	Gruppo di persone che giocano allo stesso videogioco, la sua grandezza è determinata dal videogioco stesso	Team
Coach	Colui che allena la Squadra	Allenatore
Arbitro	Colui che regolamenta e visiona le partite del torneo	-
Speaker	Colui che commenta in tempo reale le partite del torneo	Commentatore
Spettatore	Colui che compra un biglietto per assistere ad una partita di un torneo	-
Biglietto	Ticket univoco e nominativo che permette la visualizzazione di un partita di un torneo ad uno spettatore in una precisa data	Ticket
Videogioco	Software videoludico a cui giocano i player e su cui si basano i tornei	Videogame
Azienda Videogioco	Software house che sviluppa il videogioco	Casa Produttrice
Sponsor	Aziende o compagnie che sponsorizzano il torneo e lo finanziano	-
Arena	Luogo fisico dove si svolgono tutte le partite di un determinato torneo	Stadio
Partita	Insieme di scontri virtuali tra due squadre	Game, Match

A seguito della lettura e comprensione dei requisiti, si procede redigendo un testo che ne riassume tutti i concetti e in particolare ne estragga quelli principali eliminando le ambiguità sopra rilevate:

Per ogni **Player** si memorizzano: Codice Fiscale, nickname, nome e cognome, genere, mail e data di nascita. Ogni Player può partecipare ad una sola squadra per volta. Ogni **Player** può giocare a più Videogiochi.

Per ogni **Videogame** si memorizzano: nome, data di creazione.

Per ogni **Squadra** si memorizzano: IdSquadra, nome e data di creazione. Una specifica squadra può giocare a più videogiochi. La **Squadra** è composta da 5 **Player** ed *eventualmente* 1 **Coach**. La **Squadra** può iscriversi a più **Tornei** contemporaneamente.

Per ogni **Torneo** si memorizzano : la data di inizio, la data di fine e il numero massimo di iscrizioni. Il **Torneo** si svolge interamente in una singola **Arena** e può essere finanziato da uno **Sponsor**. Il **Torneo** inoltre riguarda un singolo **Videogioco** e prevede diverse **Partite**. In ogni **Torneo** partecipano 32 squadre che si sfidano ad eliminazione diretta (*chi perde è fuori*).

Per ogni **Partita** si memorizzano: le due squadre che si sfidano e la data dell'incontro.

Per ogni **Biglietto** si memorizzano: il costo, la Partita e l'Arena in cui si disputa.

Per ogni **Spettatore** si vuole memorizzare: Codice Fiscale, nome e cognome, genere, mail e data di nascita. Ogni **Spettatore** può comprare un solo **Biglietto** per una determinata **Partita**.

Segue un elenco delle principali azioni richieste:

- Aggiunta di un nuovo Player
- Aggiunta di un Player ad una Squadra
- Creazione di un Torneo
- Iscrizione di una Squadra ad un Torneo
- Creazione di nuove Partite
- Acquisto di Biglietti

Capitolo 3

Progettazione Concettuale

3.1 Anteprima Schema Scheletro

3.2 Anteprima sviluppo delle "Persone"

bla bla bla

3.3 Anteprima sviluppo dei "Videogiochi"

bla bla bla

3.4 Anteprima sviluppo delle "Partite"

bla bla bla

3.5 Anteprima sviluppo dei "Tornei"

bla bla bla

3.6 Schema Generale

bla bla bla

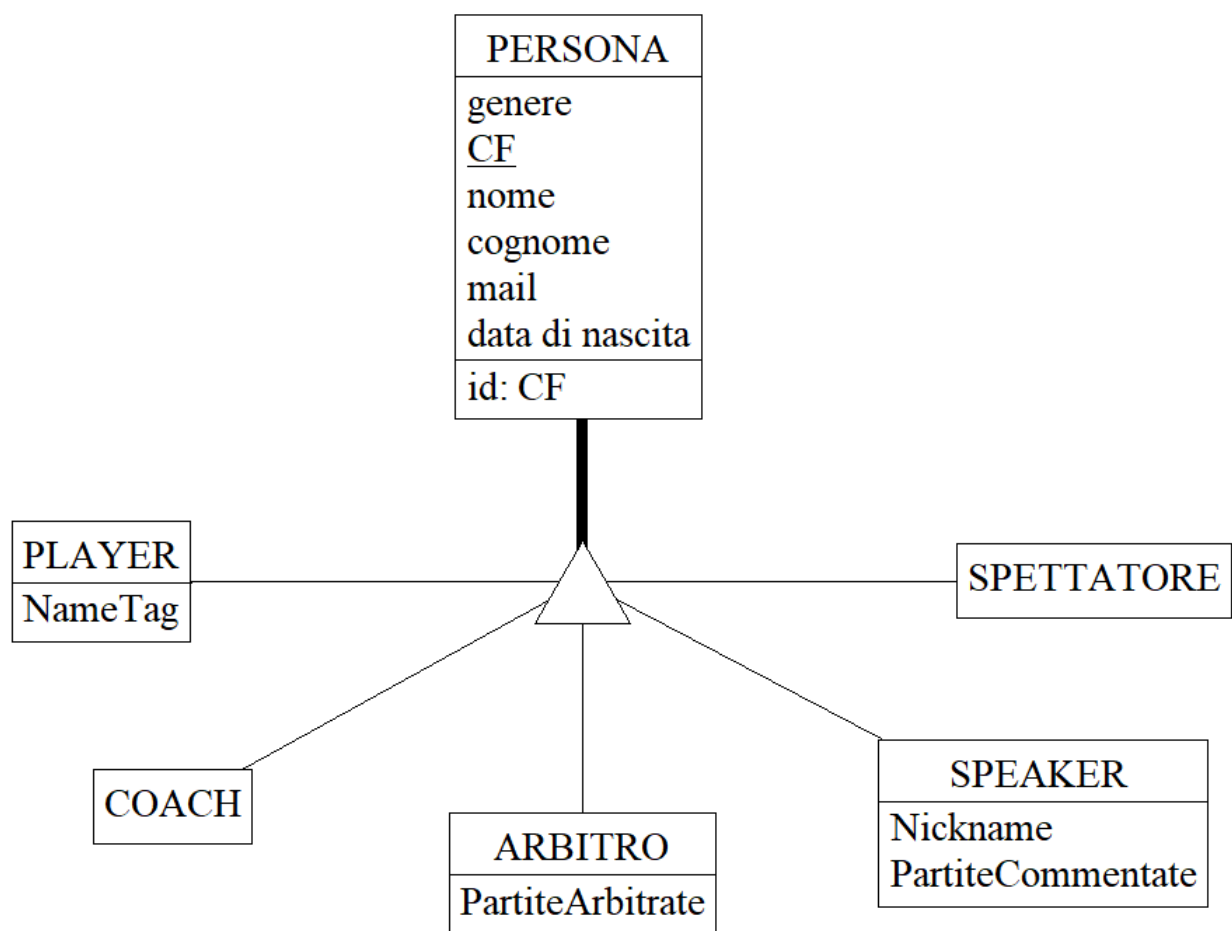


Figura 3.1: Schema ER che espone le principali caratteristiche delle Persone

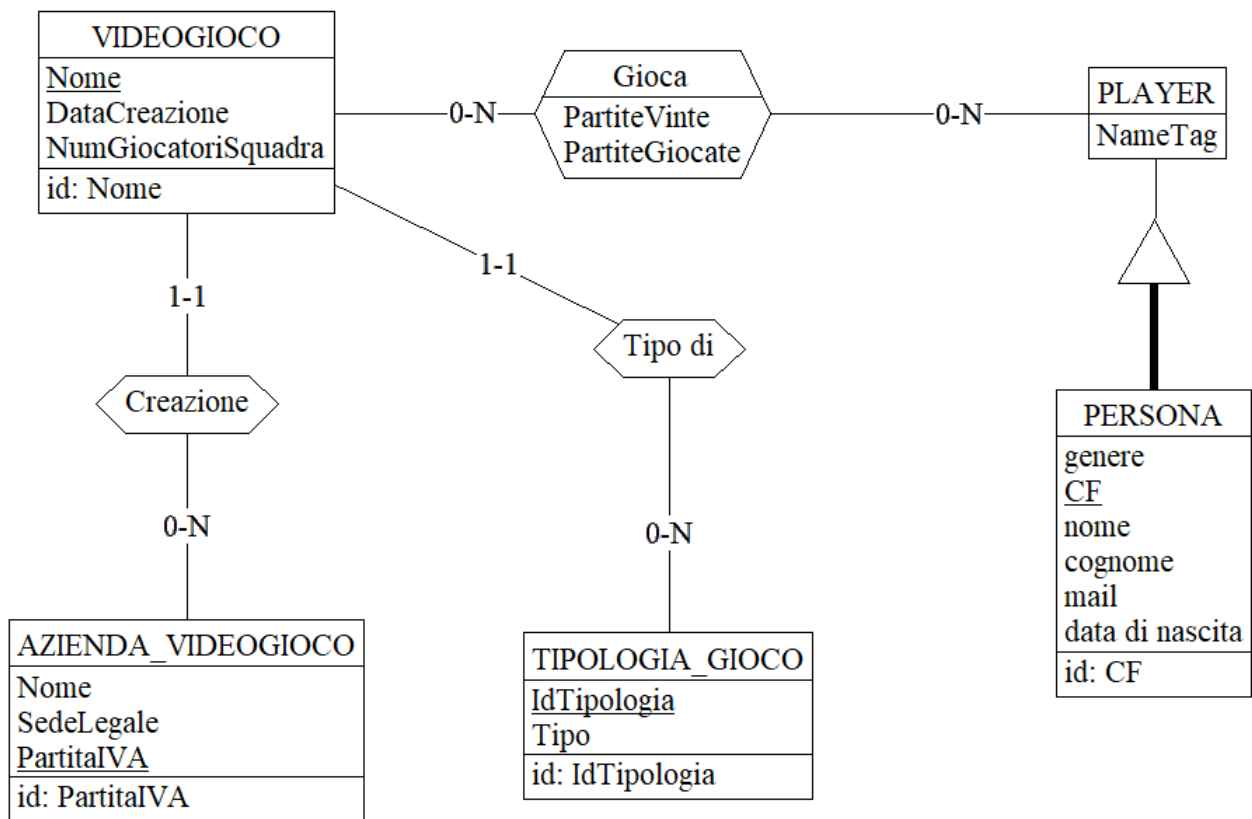


Figura 3.2: Schema ER che espone le principali caratteristiche dei Videogiochi

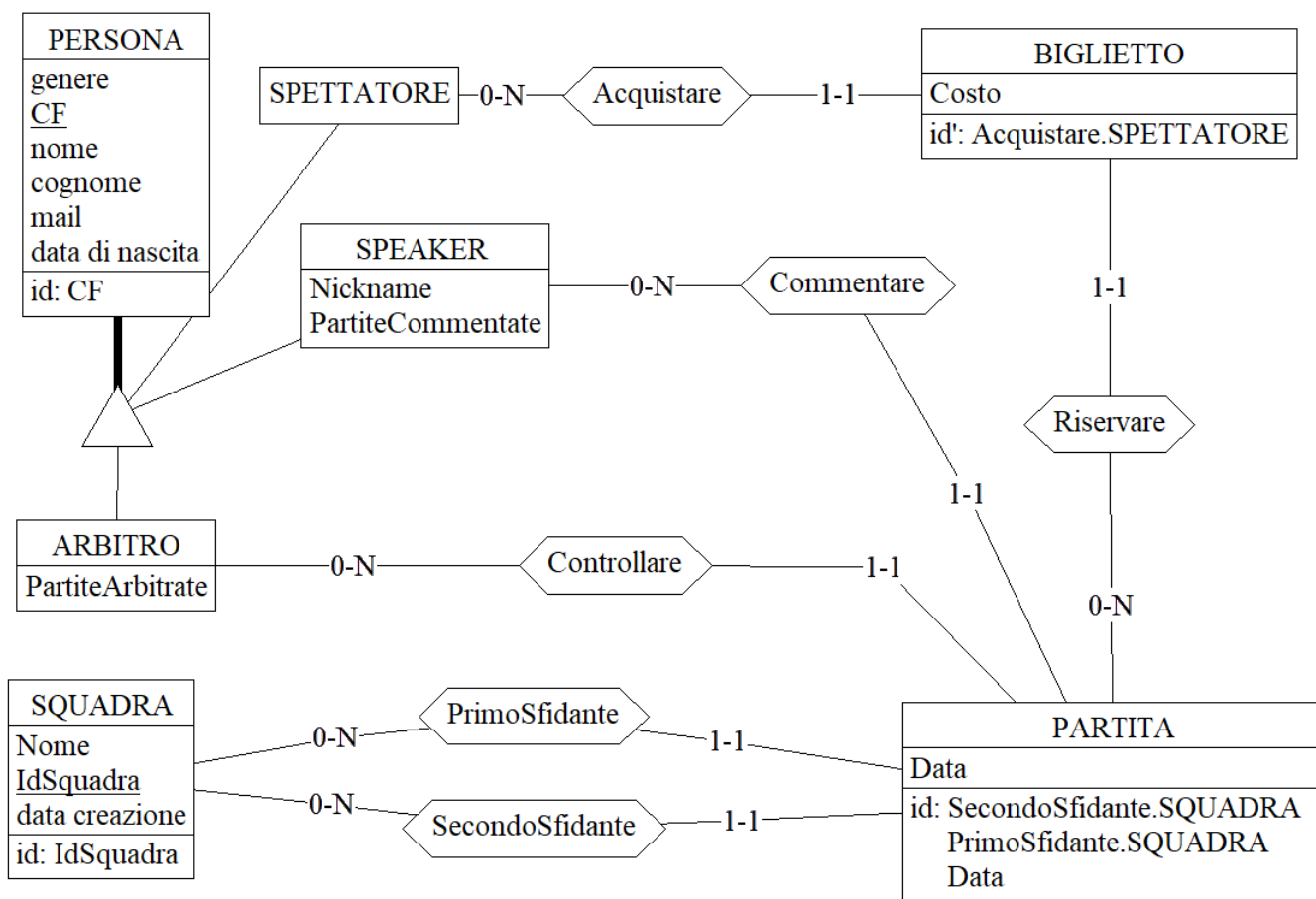


Figura 3.3: Schema ER che espone le principali caratteristiche delle Partite

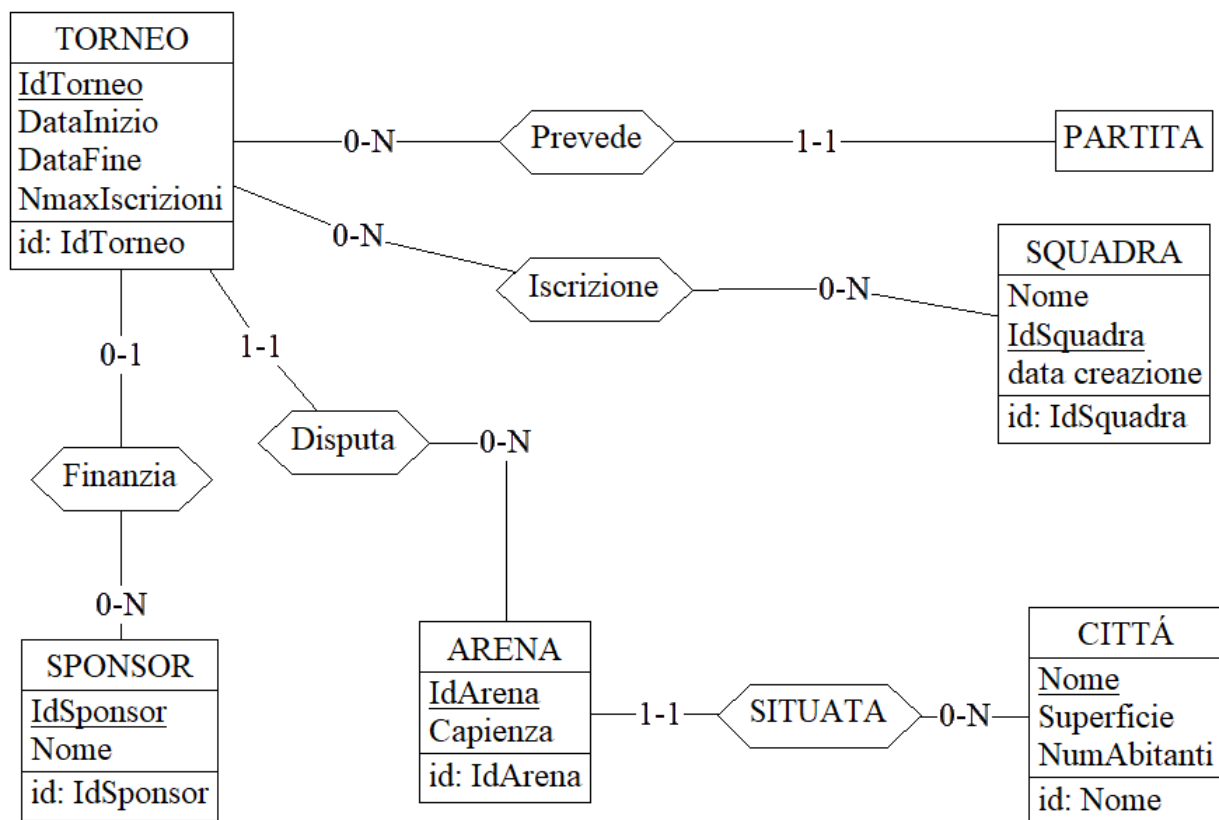


Figura 3.4: Schema ER che espone le principali caratteristiche dei Tornei

Capitolo 4

Progettazione Logica

4.1 Stima del volume dei dati

Soggetto	Tipo	Volume	Soggetto	Tipo	Volume
Player	E	500.000	Speaker	E	1.000
Videogiochi	E	10	Arbitro	E	1.000
Gioca	A	1.000.000	Spettatori	E	1.000.000.000
Azienda Videogioco	E	5	Acquisto Biglietto	E	200.000.000
Squadra	E	100.000	Sponsor	E	100
Coach	E	50.000	Tornei	E	10.000
Adesione Player	E	150.000	Partite	E	310.000
Adesione Coach	E	75.000	Previste	A	310.000
			Iscrizioni Torneo	A	320.000

4.2 Descrizione delle operazioni principali e stima della loro frequenza

Le operazioni da effettuare sono quelle già elencate nella fase di analisi. Segue una tabella riportante la loro descrizione e relativa frequenza:

Codice	Descrizione Operazione	Frequenza
1	Aggiunta di un nuovo Player	69.420.000
2	Aggiunta di un Player ad una Squadra	69.420.000
3	Creazione di un Torneo	69.420.000
4	Iscrizione di una Squadra ad un Torneo	69.420.000
5	Creazione di nuove Partite in un Torneo	69.420.000
6	Acquisto di un nuovo Biglietto	69.420.000.000

4.3 Schemi di navigazione e tabelle degli accessi

4.4 Raffinamento dello schema

4.4.1 Eliminazione Gerarchie

4.4.2 Eliminazione attributi composti

4.4.3 Scelta delle Chiavi

4.5 Analisi delle ridondanze

4.6 Traduzione di entità e associazioni in relazioni

4.7 Schema relazionale finale

Capitolo 5

Progettazione Fisica

5.1 Traduzione in SQL

Capitolo 6

Progettazione dell'Applicazione

6.1 Descrizione della scelta del linguaggio e del DBMS

6.2 Descrizione dell'architettura

6.3 Interfaccia Utente

6.3.1 Amministratore Torneo

6.3.2 Giocatore