

**Elaborato per il corso di Basi Di Dati  
A.A 2022/2023**

Ettore Farinelli  
ettore.fainelli@studio.unibo.it  
0001019995

18 luglio 2023

# Indice

<b>1</b>	<b>Analisi dei requisiti</b>	<b>2</b>
1.1	Intervista . . . . .	2
1.2	Definizioni . . . . .	3
1.2.1	Operazioni Amministratore . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Progettazione Concettuale</b>	<b>5</b>
2.1	Amministratore . . . . .	5
2.2	Lottatore . . . . .	5
2.3	Evento . . . . .	5
2.4	Scontro . . . . .	6
2.5	Schema concettuale finale . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Progettazione logica</b>	<b>8</b>
3.1	Stima del volume dei dati . . . . .	8
3.2	Descrizione delle operazioni principali e stima della loro frequenza . . . . .	9
3.3	Schemi di navigazione e tabelle degli accessi . . . . .	10
3.3.1	Registrazione nuovo lottatore . . . . .	10
3.3.2	Rimuovere un lottatore . . . . .	10
3.3.3	Registrazione/Rimozione nuovo team . . . . .	10
3.3.4	Registrare/Rimuovere un nuovo sponsor . . . . .	11
3.3.5	Registrare un evento . . . . .	11
3.3.6	Visualizzare la classifica . . . . .	12
3.3.7	Modificare dati di un partecipante . . . . .	12
3.4	Analisi delle ridondanze . . . . .	12
3.4.1	Campo Categoria nell'entità Lottatore . . . . .	12
3.5	Traduzione di entità e associazioni in relazioni . . . . .	14

# Capitolo 1

## Analisi dei requisiti

Si pone l'obiettivo di realizzare un database capace di gestire un organizzazione di arti marziali come può essere, per esempio, L'ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP, (UFC). La base di dati dovrà quindi essere capace di registrare nuovi **lottatori** e in caso rimuoverli (squalifica, infortunio, ritiro). Inoltre sarà possibile registrare **eventi**, dove i combattenti si scontreranno aggiornando (dopo gli **scontri**), gli **score** dei partecipanti e in caso le **classifiche**.

### 1.1 Intervista

A seguito di una prima intervista si sono ottenute le seguenti richieste:

Per ogni partecipante alla lega bisogna tenere traccia del nome, cognome, codice fiscale, data di nascita, peso e **arte marziale** in cui vuole lottare (più possibilità disponibili). Alla iscrizione di un nuovo lottatore esso verrà inserito all'ultimo posto nella classifica della propria categoria, e dovrà effettuare almeno un combattimento all'anno, oppure verrà squalificato dalla lega. Ci sarà la possibilità di registrare i **team** dei combattenti tenendo traccia di: nome, amministratore e origine. Saranno presenti diverse classifiche per ogni tipo di categoria dove i lottatori saranno ordinati in base ai loro **record** (V, P, S), dove le vittorie assegnano 3 punti, i pareggi 1 e le sconfitte 0.

Le categorie in cui verranno suddivisi i membri della lega sono: *Peso Piuma* (fino a 65kg), (65kg - 77kg), *Peso Medio* (77kg - 84kg) e *Pesi Massimi* (da 84kg in poi). Inoltre ci sarà una divisione in arti marziali: *MMA* (Mixed Martial Arts), *BJJ* (Brazilian Jiu Jitsu) e infine *Muay Thai*. Per ogni partecipante dovranno essere inserite le discipline di competenza possibilmente modificabili in futuro (sarà gestito in maniera analoga il peso). Inoltre, partecipanti appartenenti a una determinata categoria potranno scontrarsi

solo con altri membri della stessa. Gli eventi saranno costituiti da almeno 2 combattimenti ciascuno, bisognerà tener traccia del: nome dello stadio, luogo (indirizzo), costo noleggio stadio, spesa staff, data, orario inizio, orario fine, biglietti standard venduti, biglietti premium venduti, introiti netti, inoltre sarà necessario poter associare a un evento degli sponsor selezionabili tra quelli disponibili che hanno effettuato un contratto con la lega. Ogni lottatore partecipante riceverà un pagamento extra e verrà calcolata una quantità di guadagni tramite pubblicità, tutto in base al numero di biglietti venduti per l'evento, così da poter calcolare gli introiti dell'evento, il quale verrà aggiunto in una HISTORY dove si potranno visualizzare tutti gli eventi passati, avendo infine la possibilità di visualizzare i guadagni e le spese totali della lega.

## 1.2 Definizioni

- **Lottatore:** partecipante alla lega.
- **Organizzatore:** amministratore che ha l'accesso al database e le autorizzazioni per gestirlo.
- **Evento:** un insieme di scontri avente un luogo e una data.
- **Scontro:** un incontro tra due lottatori della stessa categoria.
- **Classifica:** lista numerata in ordine dal partecipante migliore al peggiore in base ai record personali.
- **Arte marziale:** disciplina frequentante da un partecipante.
- **Team:** associazione a cui possono far parte 1 o più combattenti, ha lo scopo di seguirli durante gli scontri e allenarli.
- **Record:** terna di vittorie, pareggi, sconfitte (V, P, S), ogni partecipante ha la sua che definisce la sua posizione in classifica.

### 1.2.1 Operazioni Amministratore

- Registrare un nuovo lottatore.
- Rimuovere un lottatore.
- Registrare un nuovo team.
- Rimuovere un team.

- Aggiungere/Rimuovere uno sponsor.
- Registrare uno evento.
- Visualizzare le classifiche.
- Modificare i dati dei partecipanti.

## Capitolo 2

# Progettazione Concettuale

### 2.1 Amministratore

L'amministratore è colui che utilizza effettivamente a livello di applicazione il database, quindi sarà lui che organizzerà tutte le altre parti principali del database come i lottatori, gli eventi, i team e le sponsorizzazioni.

### 2.2 Lottatore

I lottatori sono il cuore dell'intero database, per questo parte tutto dall'entità "lottatore" a cui sarà associata un'entità "record" creata in modo tale da poter tener traccia dello score di ogni combattente, inoltre i lottatore potranno o meno far parte di un team precedentemente registrato. Infine, ogni lottatore potrà partecipare a uno scontro per ogni evento, in questo caso non sono riuscito a gestire (a livello di schema concettuale) il vincolo per il quale due lottatori di categorie diverse non possono combattere.

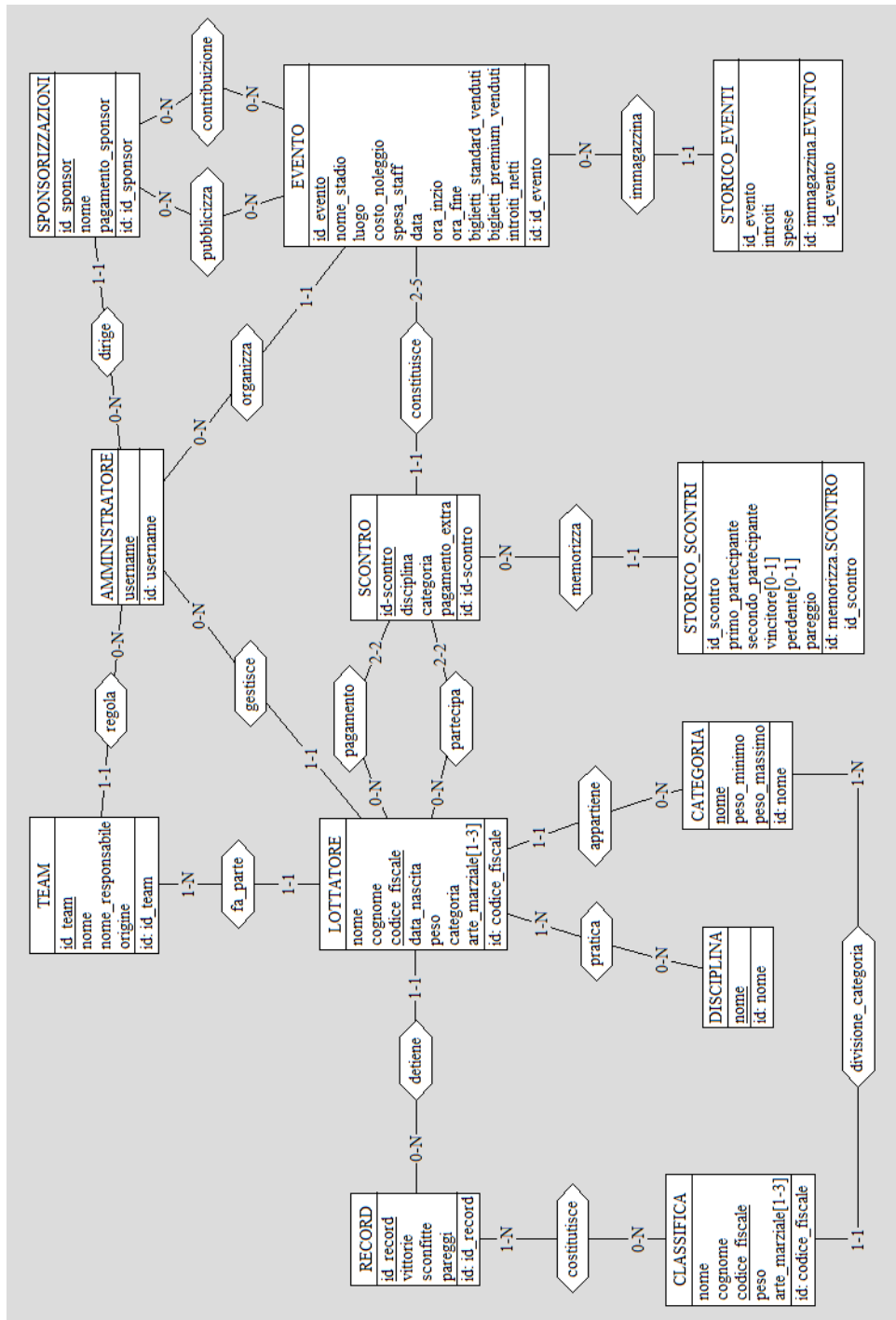
### 2.3 Evento

Gli eventi sono il principale elemento della lega dal quale proviene il profitto di quest'ultima. Quindi, è importante tenerne traccia con un'entità "Storico\_eventi" per poi realizzare a livello di frontend un grafico mostrante i guadagni generali, inoltre ogni evento potrà essere sponsorizzato da uno o più sponsor registrati nella lega.

## **2.4 Scontro**

Gli scontri costituiscono gli eveti e sono formati da due lottatori della stessa categoria, è importante anche che i due partecipanti a uno scontro ricevano un pagamento in base alle volontà dell'amministratore.

## 2.5 Schema concettuale finale





# Capitolo 3

## Progettazione logica

### 3.1 Stima del volume dei dati

- AMMINISTRATORE: E, 1
- LOTTATORE: E, 250
- CATEGORIA: E, 4
- DISCIPLINA: E, 3
- RECORD: E, 250
- CLASSIFICA: E, 250
- SCONTRO: E, 2000
- STORICO\_SCONTRI: E, 2000
- EVENTO: E, 700
- STORICO\_EVENTI: E, 700
- SPONSORIZZAZIONI: E, 15
- TEAM: E, 150
- DIRIGE: A, 20
- GESTISCE: A, 350
- REGOLA: A, 200
- ORGANIZZA: A, 700

- DETIENE: A, 250
- COSTITUISCE: A, 250
- MEMORIZZA: A, 2000
- DIVISIONE\_CATEGORIA: A, 4
- APPARTIENE: A, 250
- PRATICA: A, 375
- FA PARTE: A, 200
- PARTECIPA: A, 4000
- PAGAMENTO: A, 4000
- COSTITUISCE: A, 2000
- PUBBLICIZZA: A, 3000
- CONTRIBUZIONE: A, 3000
- IMMAGAZINA: A, 700

### **3.2 Descrizione delle operazioni principali e stima della loro frequenza**

- Registrazione nuovo lottatore: 1/10 g
- Rimuovere un lottatore: 1/15 g
- Registrazione nuovo team: 1/12 g
- Rimuovere un team: 1/18 g
- Registrare un nuovo sponsor: 1/120 g
- Rimuovere uno sponsor: 1/210 g
- Registrare un evento: 1/20 g
- Visualizzare la classifica: 3/ g
- Modificare dati di un partecipante: 1/5 g

### 3.3 Schemi di navigazione e tabelle degli accessi

#### 3.3.1 Registrazione nuovo lottatore

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
LOTTATORE	E	1	W
GESTISCE	A	1	R
<i>TOTALE</i>		4	

#### 3.3.2 Rimuovere un lottatore

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
LOTTATORE	E	1	W
GESTISCE	A	1	R
<i>TOTALE</i>		4	

#### 3.3.3 Registrazione/Rimozione nuovo team

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
TEAM	E	1	W
REGOLA	A	1	R
<i>TOTALE</i>		4	

### 3.3.4 Registrare/Rimuovere un nuovo sponsor

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
SPONSORIZZAZIONI	E	1	W
DIRIGE	A	1	R
<i>TOTALE</i>		4	

### 3.3.5 Registrare un evento

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
EVENTO	E	1	W
SCONTRO	E	3	W
SPONSORIZZAZIONI	E	3	R
STORICO_SCONTRI	E	3	W
STORICO_EVENTI	E	1	W
LOTTATORE	E	6	R
CATEGORIA	E	6	R
PUBBLICIZZA	A	3	R
PARTECIPA	A	6	R
CONSTITUISCE	A	3	R
APPARTIENE	A	6	R
CONTRIBUZIONE	A	3	R
ORGANIZZA	A	1	R
IMMAGAZINA	A	1	R
STORICO_SCONTRI	A	3	R
PAGAMENTO	A	6	R
<i>TOTALE</i>		64	

### 3.3.6 Visualizzare la classifica

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
CLASSIFICA	E	1	R
CATEGORIA	E	1	R
DIVISIONE.CATEGORIA	A	1	R
<i>TOTALE</i>		3	

### 3.3.7 Modificare dati di un partecipante

Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
LOTTATORE	E	1	R
LOTTATORE	E	1	W
RECORD	E	1	R
RECORD	E	1	W
CATEGORIA	E	1	R
CATEGORIA	E	1	W
DISCIPLINA	E	1	R
DISCIPLINA	E	1	W
TEAM	E	1	R
TEAM	E	1	W
FA PARTE	A	1	R
PRATICA	A	1	R
GESTISCE	A	1	R
APPARTIENE	A	1	R
DETIENE	A	1	R
<i>TOTALE</i>		21	

## 3.4 Analisi delle ridondanze

### 3.4.1 Campo Categoria nell'entità Lottatore

Il campo categoria all'interno di lottatore mi permette di non controllare la categoria di quest'ultimo attraverso il peso nella fase di creazione di uno scontro.

### Caso senza ridondanza

#### Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
EVENTO	E	1	W
SCONTRO	E	3	W
SPONSORIZZAZIONI	E	3	R
STORICO_SCONTRI	E	3	W
STORICO_EVENTI	E	1	W
LOTTATORE	E	6	R
CATEGORIA	E	6	R
PUBBLICIZZA	A	3	R
PARTECIPA	A	6	R
CONSTITUISCE	A	3	R
APPARTIENE	A	6	R
CONTRIBUZIONE	A	3	R
ORGANIZZA	A	1	R
IMMAGAZINA	A	1	R
STORICO_SCONTRI	A	3	R
PAGAMENTO	A	6	R
<i>TOTALE</i>		64	

$$\frac{1}{20g} \times 64R = 3, 2\frac{R}{g} \quad (3.1)$$

### Caso con ridondanza

#### Tavola degli accessi

Concetto	Costrutto	Accessi	Tipo
AMMINISTRATORE	E	1	R
EVENTO	E	1	W
SCONTRO	E	3	W
SPONSORIZZAZIONI	E	3	R
STORICO_SCONTRI	E	3	W
STORICO_EVENTI	E	1	W
LOTTATORE	E	6	R
PUBBLICIZZA	A	3	R
PARTECIPA	A	6	R
CONSTITUISCE	A	3	R
CONTRIBUZIONE	A	3	R
ORGANIZZA	A	1	R
IMMAGAZINA	A	1	R
STORICO_SCONTRI	A	3	R
PAGAMENTO	A	6	R
<i>TOTALE</i>		52	

$$\frac{1}{20g} \times 52R = 2,6 \frac{R}{g} \quad (3.2)$$

Concludo quindi che devo preservare la ridondanza.

### 3.5 Traduzione di entità e associazioni in relazioni