

# Basi di Dati

## Progetto sulla gestione delle competizioni di calisthenics

Docente :

Alfredo Pulvirenti

Studente :

Antonio Finocchiaro

1000006272

2022 / 2023

# Contents

<b>I</b>	<b>Introduzione</b>	<b>1</b>
1	Panoramica concettuale	1
<b>II</b>	<b>Progettazione concettuale</b>	<b>2</b>
2	Descrizione basi di dati	2
3	Glossario dei termini	5
4	Dettagli sui dati	6
5	Diagramma Entità-Relazione	7
<b>III</b>	<b>Progettazione Logica</b>	<b>14</b>
6	Ristrutturazione del diagramma intermedio	14
7	Dizionario dei dati	16
8	Analisi delle ridondanze	18
9	Mapping in modello logico	23
<b>IV</b>	<b>Progettazione Fisica</b>	<b>23</b>
10	Creazione tabelle in SQL	24
11	Inserimento righe	30
12	Creazione Trigger	36
13	Query in SQL	40
<b>V</b>	<b>Conclusioni</b>	<b>44</b>

## Part I

# Introduzione

## 1 Panoramica concettuale

Il progetto proposto consiste in una base di dati per gestire le informazioni relative alle competizioni di calisthenics.

Il calisthenics è una disciplina a corpo libero complementare alla ginnastica artistica; alcuni degli attrezzi utilizzati in questa disciplina sono: *parallele, anelli, sbarre etc....*. Essa sta prendendo sempre più piede in Italia e vi è un numero sempre maggiore di palestre adibite alla pratica.

Il seguente progetto si compone di varie parti :

- **Progettazione concettuale** in cui si individuano le funzionalità del sistema e si produce una descrizione dei dati coinvolti, delle relazioni tra di essi.

In questa fase si danno dei dettagli sulla descrizione delle entità partecipanti e si eliminano delle ambiguità come omonimie, sinonimie o conflitti di descrizione.

Si stilerà un glossario di termini, e verrà raffigurato un **Diagramma Entità-Relazione** per la base in esame con le dovute riflessioni come: la strategia di costruzione di esso, l'analisi di correttezza e completezza e altri dettagli di questa fase.

- **Progettazione logica** Questa è la fase successiva nella quale la struttura concettuale del database viene tradotta in un formato che può essere utilizzato dal DBMS scelto.

In questa fase vengono specificati i dettagli di implementazione del database, come la struttura delle tabelle e la definizione delle chiavi primarie e secondarie.

## Part II

# Progettazione concettuale

## 2 Descrizione basi di dati

La base di dati in oggetto gestisce l'organizzazione delle competizioni di Calisthenics.

- **Persona:** rappresenta una persona. Ha un codice fiscale univoco e altre informazioni come nome, cognome, telefono, residenza e CAP.  
Diverse persone ricoprono diversi ruoli, come atleti, allenatori, giudici e organizzatori.
- **Atleta:** rappresenta un atleta. Ha un id atleta, oltre a informazioni come genere, età, peso e altezza.
- **Allenatore:** rappresenta un allenatore. Ha un identificativo per sè stesso e gli id degli atleti che segue (tramite il campo "idAtleta"). Ha inoltre un riferimento al nome della palestra in cui lavora.
- **OrganizzatoreEvento:** rappresenta un organizzatore di eventi. Ha un riferimento alla persona e ad una competizione organizzata (tramite un campo "idComp"). Ha inoltre il numero di eventi organizzati, un campo su cui poter effettuare successivamente analisi di ridondanza.
- **Giudice:** rappresenta un giudice. Ha un riferimento alla persona e ad una gara in cui ha partecipato come giudice (tramite un campo "idGara").
- **Spettatore:** rappresenta uno spettatore. Ha un identificativo per la persona e uno per la competizione a cui prende parte.
- **Categoria:** rappresenta una categoria di atleti in una competizione di Calisthenics. Ha un id univoco e altre informazioni come il nome della categoria, il peso minimo e il peso massimo. Il nome della categoria può avere i seguenti valori :
  - **Beginner**
  - **Junior**
  - **Senior**

Ognuna di queste categorie può avere tre differenti sottocategorie, basate sul peso dell'atleta :

- Beginner 50-69Kg / Beginner 70-89Kg / Beginner 90-109Kg
- Junior 50-69Kg / Junior 70-89Kg / Junior 90-109Kg
- Senior 50-69Kg / Senior 70-89Kg / Senior 90-109Kg

L'id della categoria identifica tutte le combinazioni sopraelencate.

- **Competizione:** rappresenta un determinato evento. Ha un id univoco e un riferimento alla struttura dove si svolge (tramite un campo "idStruttura") e alla data in cui si svolge. Una competizione può essere organizzata da molteplici persone.
- **TipologiaGara:** rappresenta una tipologia di gara presente in una competizione. Ha un id univoco, un genere (M/F) per suddividere le gare maschili da quelle femminili ed un riferimento alla categoria (tramite un campo "idCategoria"). Ha inoltre il nome della tipologia con i seguenti valori:
  - **Skills**
  - **Strength**
  - **Endurance**

Ognuna di queste categorie può avere due differenti sottocategorie, basate sul genere dell'atleta :

- Skills M / Skills F
  - Endurance M / Endurance F
  - Strength M / Strength F
- **Gara:** rappresenta una gara di Calisthenics in una competizione. Ha un id univoco e un riferimento alla competizione in cui è presente e uno alla tipologia di gara a cui appartiene (tramite il campo "idTipologia") e all'atleta che partecipa (tramite il campo "idAtleta"). Ha inoltre il numero di partecipanti alla gara.
  - **Posizionamento:** rappresenta il posizionamento di un atleta in una gara. Ha un riferimento alla gara (tramite il campo "idGara") e all'atleta (tramite il campo "idAtleta"). Ha inoltre un campo "posizione" che indica il posizionamento dell'atleta nella gara e un punteggio ad egli associato.
  - **Regolamento:** rappresenta il regolamento di una tipologia di gara. Ha un id univoco e un riferimento alla tipologia di gara a cui appartiene e ad una categoria di atleti. Ha inoltre l'anno del regolamento.

- **Struttura:** rappresenta una struttura che ospita competizioni di sollevamento pesi. Ha un id univoco e il nome della struttura, il luogo in cui si trova e il numero di competizioni ospitate.

Alcune riflessioni in merito sono :

- Un atleta appartiene ad una categoria, crescendo (in termini di prestazioni e di peso) egli può appartenere ad una categoria differente. Ciò è possibile considerando le chiavi delle tabelle in maniera corretta in fase di progettazione.
- Una tipologia di gara è identificata dal suo id.
- Alcuni attributi come il numero di eventi organizzati da un organizzatore o il numero di partecipanti ad una gara, potranno essere analizzati successivamente dopo aver stimato i volumi, per definire se conviene o meno tenerli all'interno della progettazione.
- C'è il rischio che per un errore di inserimento, a più di un atleta venga assegnata la medesima posizione nella stessa gara, si vedrà in seguito la costruzione di un trigger per evitare questo errato inserimento.

### 3 Glossario dei termini

In questa sezione si continua con l'analisi dei requisiti attraverso la costruzione del **glossario dei termini**.

Esso serve ad evidenziare concetti espressi nei requisiti, all'interno di una tabella per:

- Individuare **omonimi** e **sinonimi**.
- Fornire una piccola **descrizione** sulle entità.
- Rendere esplicito il **collegamento** tra esse.

Esso è il secondo passo della progettazione concettuale e fornisce l'input per ciò che sarà il diagramma entità relazione.

Ecco in seguito, il glossario dei termini per la base di dati in esame:

<i>Termini</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Sinonimi</i>	<i>Collegamenti</i>
<b>Persona</b>	Informazioni personali sulle persone che ricoprono i vari ruoli, come gli allenatori, gli atleti, i giudici.	Individuo, Soggetto	Atleta, Allenatore, OrganizzatoreEvento, Giudice
<b>Atleta</b>	Partecipante alle gare, avente determinati attributi come : altezza, peso, età, appartenenti ad una categoria, allenati da un Allenatore.	Partecipante	Persona, Gara, Posizionamento
<b>Allenatore</b>	Professionista che allena uno o più atleti, lavora in una determinata struttura.	Coach, Trainer	Persona, Atleta, Struttura
<b>Spettatore</b>	Persona che appartiene al pubblico di una competizione.	Pubblico	Persona, Competizione
<b>OrganizzatoreEvento</b>	Persona che ha creato l'evento e ne ha diretto tutti gli aspetti organizzativi.	Coordinatore, Direttore	Persona, Competizione
<b>Giudice</b>	Professionista che si occupa di arbitrare i vari set degli atleti in gara.	Arbitro	Persona, Gara
<b>Categoria</b>	Insieme di atleti che soddisfano delle determinate caratteristiche in base anche al loro livello atletico.	Classe, Divisione	Atleta
<b>Competizione</b>	Evento organizzato da un organizzatore, contenente diverse gare, atleti, allenatori ecc...	Evento	OrganizzatoreEvento, Struttura
<b>TipologiaGara</b>	Descrizione sulle possibili tipologie di gara, generalmente contenente tre valori.	Genere, Ramo	Gara, Categoria, Atleta
<b>Gara</b>	Sottoinsieme della competizione, all'interno di quest'ultima vi sono diverse gare, suddivise in diverse tipologie.	Sfida, Incontro	TipologiaGara, Competizione, Atleta
<b>Posizionamento</b>	Posizione ottenuta da un determinato atleta, in una gara e il punteggio ad egli associato.	Piazzamento	Gara, Atleta
<b>Regolamento</b>	Descrive le regole di una specifica tipologia di gare.	Norma, Legge	TipologiaGara, Categoria
<b>Struttura</b>	Luogo ospitante una competizione, può essere all'aperto o al coperto.	Palestra, Area attrezzata	Competizione

## 4 Dettagli sui dati

Adesso, si esplicitano le varie entità partecipanti, dando per ognuna delle specifiche ed esplicitando le connessioni tra di esse:

Una **Persona** è identificata da un codice fiscale, può svolgere il ruolo di atleta, allenatore, organizzatore o giudice. Tra gli attributi vi è un campo numerico contenente il numero di telefono per garantirne la tracciabilità.

Un **Atleta** è identificato da un id, contiene delle informazioni utili per l'inserimento all'interno di una categoria/tipologia di gara.

Ogni atleta può avere al più un allenatore.

Esso può far parte di categoria differenti in archi temporali differenti, può competere in diversi eventi, in più gare di tipologie diverse e può ottenere in esse, diversi piazzamenti.

Un **allenatore** ha almeno un atleta che allena e una palestra di riferimento.

Un **OrganizzatoreEvento** è una persona che ha organizzato almeno un evento.

Un **Giudice** è una persona che può giudicare una o più gare, anche all'interno della stessa competizione, ma non può *naturalmente* giudicare più volte la stessa identica gara.

Uno **Spettatore** è una persona che partecipa passivamente ad una competizione.

Una **Categoria** ha all'interno delle classi di atleti, si differiscono principalmente i: Beginners/Junior/Senior e come detto in precedenza, ciascuna di essa può avere 3 diverse sottocategorie di peso.

Una **Competizione** rappresenta l'evento, organizzato da un organizzatore; in una determinata data.

Ogni **TipologiaGara** rappresenta i diversi rami di Calisthenics per cui un atleta gareggia. Una tipologia comprende un identificativo, il genere (M/F) e il suo nome.

Una **Gara** è contenuta all'interno di una competizione, vi possono essere più gare presenti all'interno dello stesso evento; è identificata da un id suo e come attributi sono presenti gli identificatori della categoria e della tipologia, per avere una descrizione dettagliata su una determinata gara.

Inoltre all'interno vi sono tutti gli atleti partecipanti e il numero totale di essi.

Ogni **Posizionamento** è il piazzamento ottenuto da un atleta, in una specifica gara e il suo punteggio ottenuto.

Un atleta può apparire più volte in gare differenti.

Un **Regolamento** contiene i documenti che contengono i punteggi, l'elenco di skills, i vari circuiti ecc..

Vi è un regolamento per ogni tipologia di gara e categorie di atleti. Il regolamento viene ripubblicato ogni anno, con eventuali modifiche. Infine una **Struttura** appare se ha ospitato almeno una competizione.



## 5 Diagramma Entità-Relazione

Vi sono due approcci per la costruzione di un modello ER:

### 1. Strategia : **Top-down**

Esso parte dalle entità più generali e si sposta verso quelle più specifiche. In questo modo, si inizia definendo le entità di alto livello, quindi si scompongono in entità più specifiche man mano che si scende nei dettagli. Ad esempio, si potrebbe iniziare definendo un'entità "Persona" e poi scomporla in entità più specifiche come "Atleta" e "Allenatore".

### 2. Strategia : **Bottom-up**

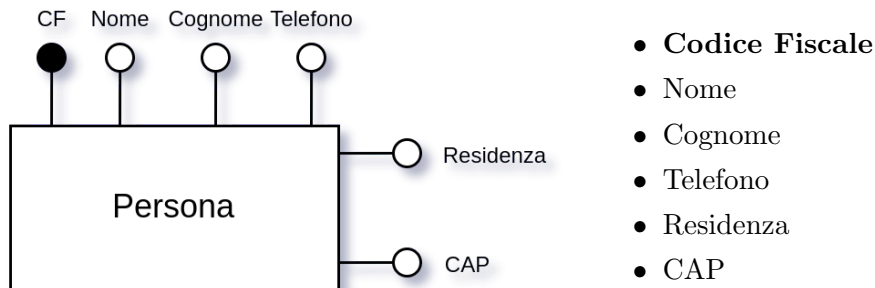
In questo caso invece, si parte dalle entità più specifiche e si sposta verso quelle più generali. In questo modo, si inizia definendo le entità di basso livello, quindi si raggruppano in entità più generali man mano che si sale nei dettagli. Ad esempio, si potrebbero definire le entità "Atleta" e "Allenatore" e poi raggrupparle in un'entità più generale come "Persona".

In questo progetto è stato stabilito un criterio **top-down**.

Si inizia subito mostrando i vari passi verso il diagramma finale. Prima di tutto, definiamo le entità, rappresentando per ciascuna di essa, le chiavi e i vari attributi :

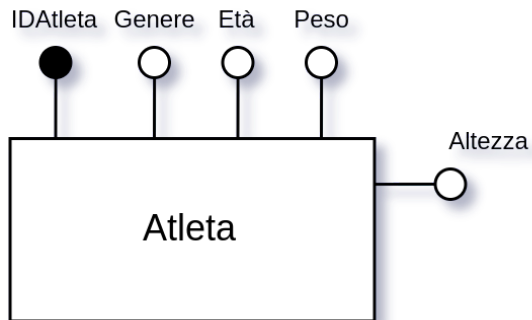
### Persona

Dall'astrazione persona, ricaviamo i seguenti attributi.



## Atleta

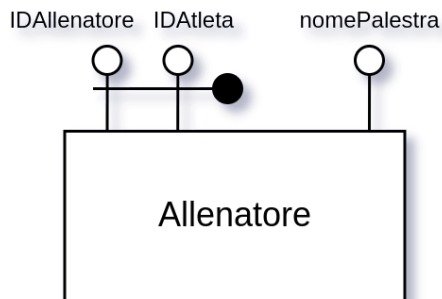
Dall'astrazione atleta, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDAtleta**
- **Genere**
- **Età**
- **Peso**
- **Altezza**

## Allenatore

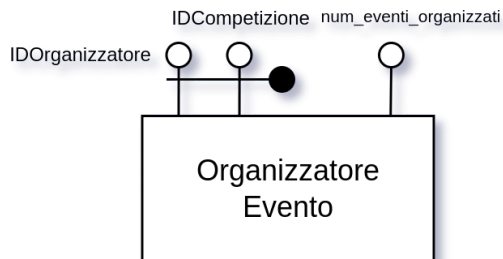
Dall'astrazione allenatore, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDAllenatore**
- **IDAtleta**
- **nomePalestra**

## OrganizzatoreEvento

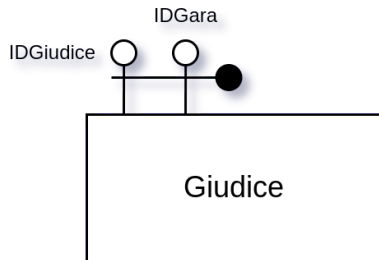
Dall'astrazione OrganizzatoreEvento, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDOrganizzatore**
- **IDCompetizione**
- **numEventiOrganizzati**

## Giudice

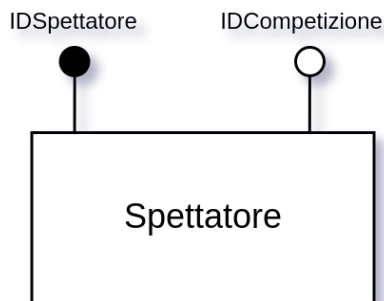
Dall'astrazione Giudice, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDGiudice**
- **IDGara**

## Spettatore

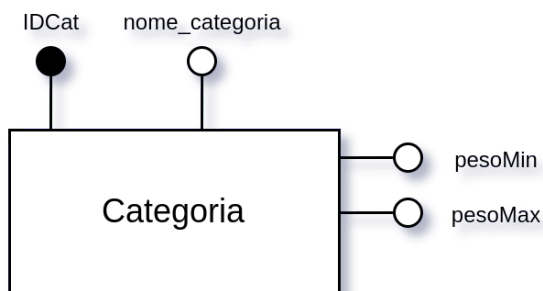
Dall'astrazione Spettatore, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDSpettatore**
- **IDCompetizione**

## Categoria

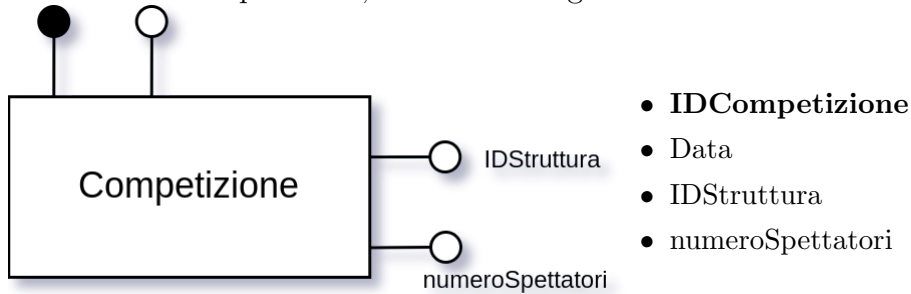
Dall'astrazione Categoria, ricaviamo i seguenti attributi.



- **IDCategoria**
- **nomeCategoria**
- **pesoMin**
- **pesoMax**

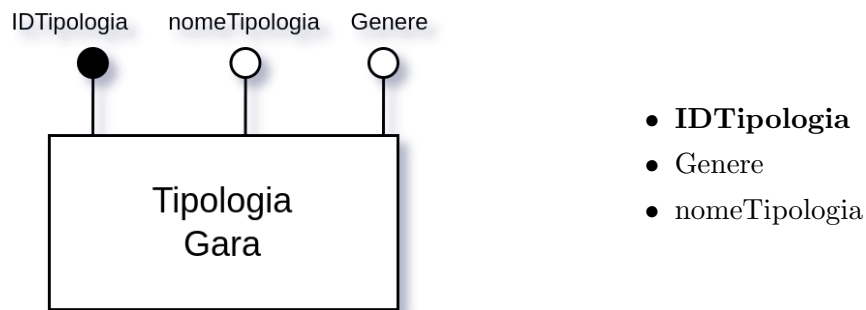
## Competizione

Dall'astrazione Competizione, ricaviamo i seguenti attributi.



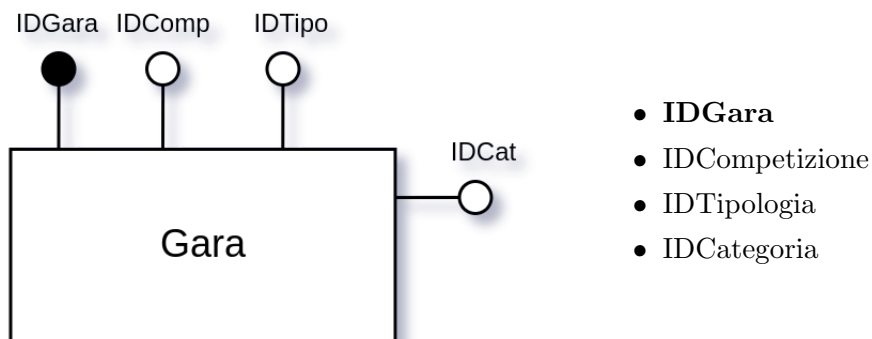
## TipologiaGara

Dall'astrazione TipologiaGara, ricaviamo i seguenti attributi.



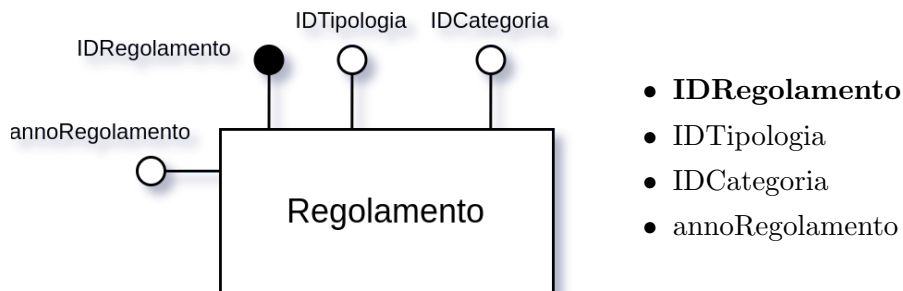
## Gara

Dall'astrazione Gara, ricaviamo i seguenti attributi.



## Regolamento

Dall'astrazione Regolamento, ricaviamo i seguenti attributi.



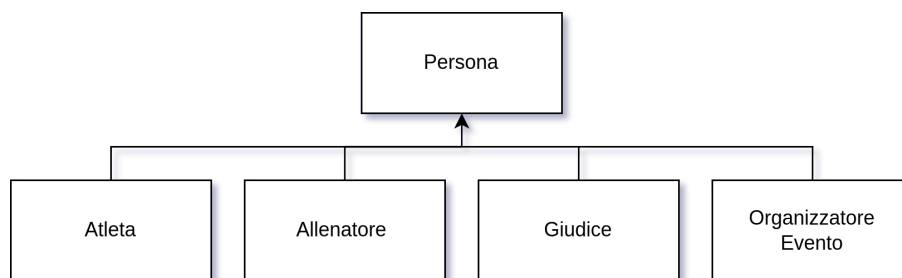
## Struttura

Dall'astrazione Struttura, ricaviamo i seguenti attributi.



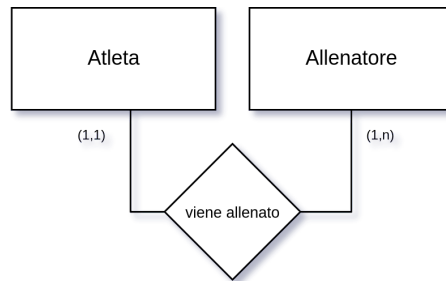
Una volta ottenute le entità andiamo a definire le relazioni che vi sono tra di esse.

Una prima relazione è una gerarchia e si ha tra Persona e Atleta, Giudice, Organizzatore, Allenatore e Spettatore.



La gerarchia è totale (ciò significa che ogni istanza dell'entità padre deve far parte di una delle entità figlie) ed esclusiva (ogni istanza del padre deve far parte di una sola delle entità figlie).

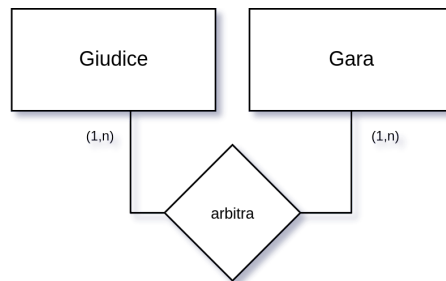
Vi è inoltre una relazione di associazione tra Atleta e Allenatore in quanto il primo, è **allenato** dal secondo.



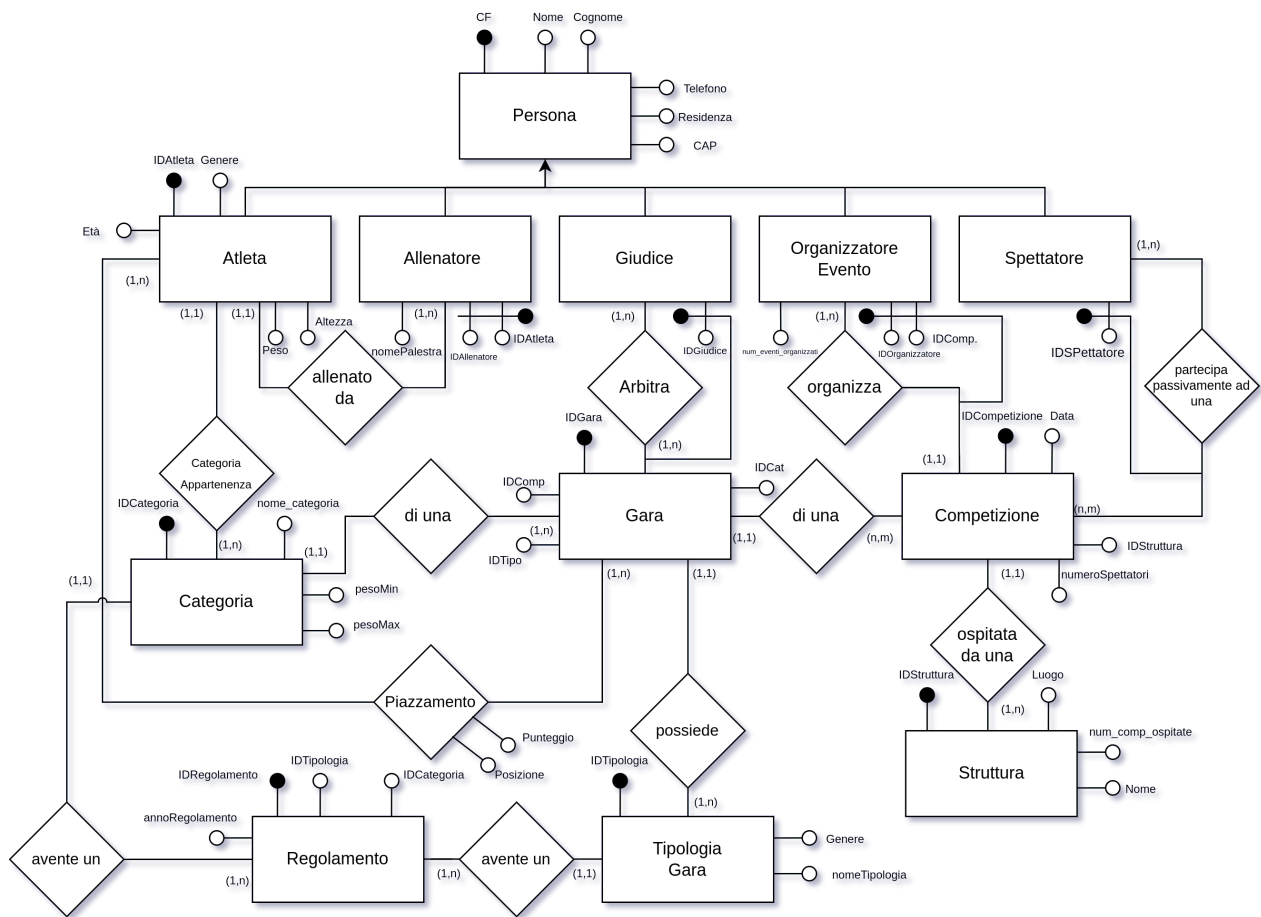
Vi sono tante altre relazioni tra le varie entità, ad esempio il posizionamento che ottiene un atleta dopo aver gareggiato in una gara.

In questa, l'associazione eredita le chiavi delle due entità e al suo interno si definisce l'attributo Posizione.

Un altro esempio è l'associazione che si ha tra l'entità Giudice e Gara.



Per motivi di praticità, è stato stilato un Diagramma intermedio, con tutte le relazioni incluse. Esso tuttavia non è pronto alla conversione in Progettazione logica ma possiede comunque un primo livello di significato.



## Part III

# Progettazione Logica

## 6 Ristrutturazione del diagramma intermedio

Lo schema attuale non può essere convertito in schema logico poichè vi è presente una gerarchia. Essa può essere risolta attraverso due criteri:

- **Collasso verso l'alto**
- **Collasso verso il basso**

Poichè il collasso verso l'alto ha come conseguenza un'unica relazione con la quale stabilire a quale sottoclasse fare riferimento (solitamente viene introdotto un selettore); ciò nel caso in questione introdurrebbe tanti valori nulli poichè i valori obbligatori delle classi figlie, diventerebbero opzionali.

Pertanto, si opta per un collasso verso il basso in cui si elimina l'entità padre trasferendone gli attributi su tutte le entità figlie.

Questa soluzione introdurrebbe un'enorme quantità di attributi all'interno di ogni entità, pertanto non conviene considerare ultimato il diagramma a seguito di questa trasformazione.

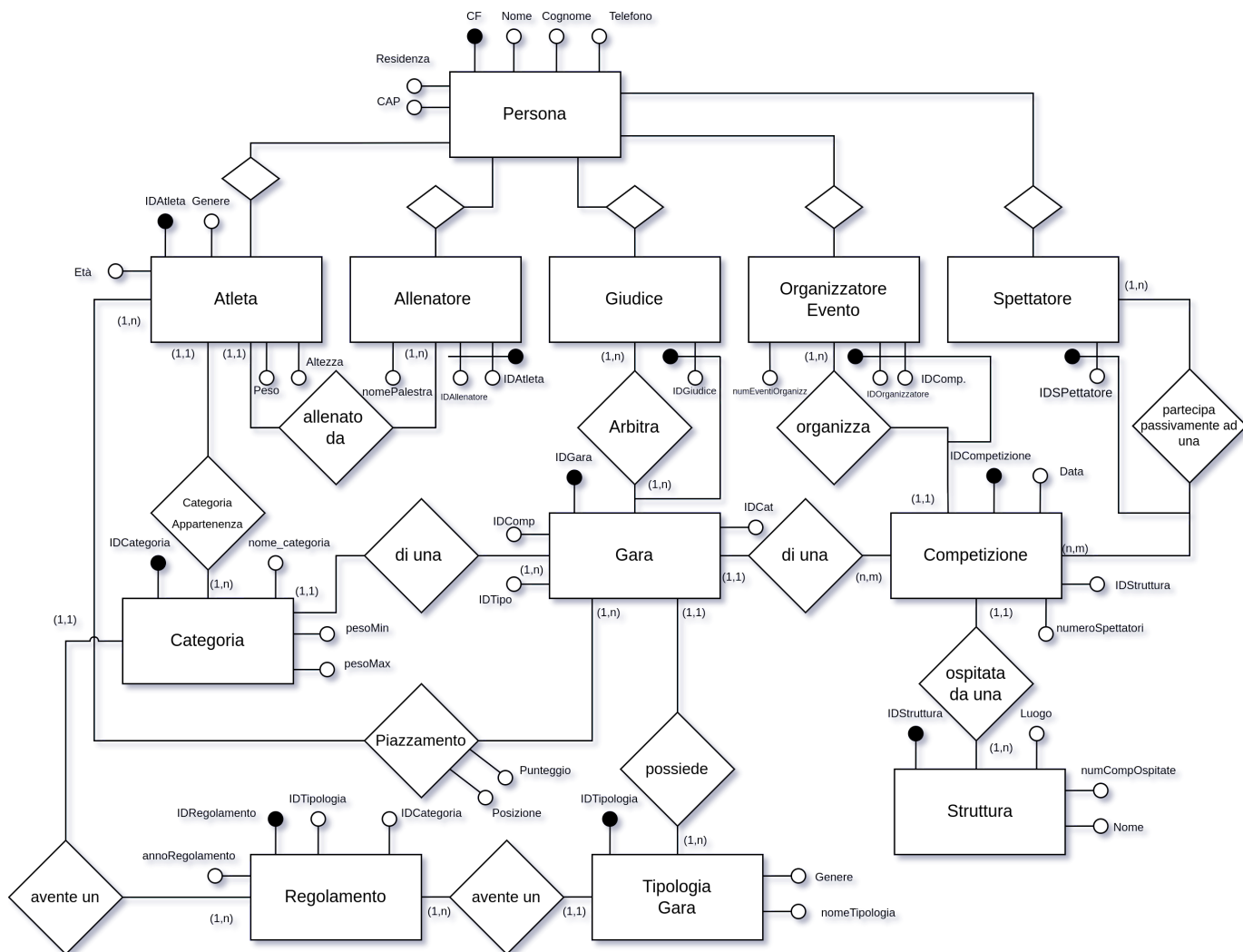
Si utilizza un **partizionamento verticale**. Esso è una tecnica che consiste nel suddividere i dati di una tabella in più partizioni, dove ogni partizione contiene solo una parte delle colonne della tabella originale.

Lo si applicherà alle entità Atleta, Allenatore, Giudice, OrganizzatoreEvento e Spettatore; partizionando le loro informazioni personali in una tabella Persona.

Il partizionamento verticale viene solitamente utilizzato per migliorare le prestazioni delle query in un database, poiché permette di ridurre il numero di colonne da caricare in memoria durante l'esecuzione di una query. Inoltre, il partizionamento verticale può essere utile per gestire meglio la scalabilità di un database, poiché permette di distribuire i dati su più server o su più dischi.

Ecco lo schema a seguito della trasformazione :





## 7 Dizionario dei dati

Prima di passare alla traduzione in modello logico, vengono visualizzate le due tabelle valide come **Dizionario delle entità** e **Dizionario delle relazioni** inerenti all'ultimo schema proposto:

Ecco il dizionario delle entità :

<i>Entità</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Attributi</i>	<i>Chiave</i>
<b>Persona</b>	Individuo ricoprente un singolo ruolo	Nome, Cognome, Telefono, Residenza, CAP	CF
<b>Atleta</b>	Professionista della disciplina	Genere, Età, Peso, Altezza	IDAtleta
<b>Allenatore</b>	Insegnante della disciplina	nomePalestra	IDAllenatore, IDAtleta
<b>Giudice</b>	Arbitro di gara	-	IDGiudice, IDGara
<b>OrganizzatoreEvento</b>	Direttore di una competizione	numEventiOrganizzati	IDOrganizzatore, IDCompetizione
<b>Spettatore</b>	Individuo che ricopre un ruolo passivo in una competizione	-	IDSpettatore, IDCompetizione
<b>Categoria</b>	Classe di suddivisione degli atleti	nomeCategoria, pesoMin, pesoMax	IDCategoria
<b>Competizione</b>	Evento	Data, IDStruttura, numeroSpettatori	IDCompetizione
<b>TipologiaGara</b>	Classe di suddivisione delle gare	Genere, nomeTipologia	IDTipologia
<b>Gara</b>	Performance di atleti di una tipologia e categoria	IDCompetizione, IDTipologia, IDCategoria	IDGara
<b>Struttura</b>	Luogo adibito ad ospitare gli eventi	Nome, Luogo, competizioniOspitate	IDStruttura
<b>Regolamento</b>	Documento contenente informazioni sulle regole di una determinata tipologia di gara	IDTipologia, IDCategoria, annoRegolamento	IDRegolamento

Ed ecco il dizionario delle relazioni in cui l'unica relazione ad avere un attributo è Piazzamento. In essa l'attributo Posizione è fondamentale per risalire al numero in classifica dell'atleta.

Tutte le relazioni nella tabella hanno due entità coinvolte.

<i>Relazione</i>	<i>Descrizione</i>	<i>Entità coinvolte</i>	<i>Attributi</i>
<b>allenatoDa</b>	Atleta allenato da un allenatore	Atleta, Allenatore	-
<b>CategoriaAppartenenza</b>	Categoria a cui appartiene un atleta	Atleta, Categoria	-
<b>diUna</b>	Categoria di una gara	Categoria, Gara	-
<b>diUna</b>	Gara presente in una competizione	Gara, Competizione	-
<b>ospitataDaUna</b>	Competizione tenuta in una struttura	Competizione, Struttura	-
<b>Possiede</b>	Tipologia posseduta da una gara	Gara, TipologiaGara	-
<b>Organizza</b>	Un organizzatore crea un evento	OrganizzatoreEvento, Competizione	-
<b>partecipaPassivamente</b>	Presenza di una persona tra gli spalti	Spettatore, Competizione	-
<b>Posizionamento</b>	Posizione ottenuta da un atleta in una gara e il suo punteggio	Atleta, Gara	Posizione, Punteggio
<b>aventeUn</b>	Tipologia Gara avente un Regolamento per essa	Regolamento, TipologiaGara	-
<b>aventeUn</b>	Categoria avente un Regolamento per essa	Regolamento, Categoria	-
<b>Arbitra</b>	Lavoro svolto da un giudice in una gara	Giudice, Gara	-

## 8 Analisi delle ridondanze

Nel diagramma soprastante, sono presenti alcune entità con degli attributi da analizzare.

L'analisi che si effettuerà ha il ruolo di stabilire se in base a dei volumi stimati, è corretto mantenere la ridondanza o meno, in termini di Operazioni/ArcoTemporale.

Prima di procedere, vengono allegate due tabella contenente i volumi e le operazioni effettuabili.

I seguenti volumi sono stati stimati e in fase di progettazione fisica possono chiaramente variare in base alle esigenze.

<i><b>Concetto</b></i>	<i><b>Tipo</b></i>	<i><b>Volume</b></i>
<b>Persona</b>	E	115.600
<b>Atleta</b>	E	10.000
<b>Allenatore</b>	E	500
<b>Spettatore</b>	E	100.000
<b>Organizzatore</b>	E	100
<b>Giudice</b>	E	5.000
<b>Categoria</b>	E	9
<b>Competizione</b>	E	1.000
<b>Tipologia Gara</b>	E	6
<b>Gara</b>	E	20.000
<b>Regolamento</b>	E	60
<b>Struttura</b>	E	500
<b>AllenatoDa</b>	R	20
<b>Arbitra</b>	R	4
<b>Organizza</b>	R	10
<b>PartecipaPassivamente</b>	R	100
<b>Piazzamento</b>	R	20.000
<b>CategoriaAppartenenza</b>	R	1110
<b>GareCompetizione</b>	R	20
<b>CategorieGare</b>	R	3330

Ed in seguito un insieme di operazioni che potrebbero essere svolte :

<i>Operazione</i>	<i>Frequenza</i>	<i>Tipo</i>
Visualizzazione del nome degli atleti in nelle gare di Skills tenute nelle competizioni nella struttura di nome "FitnessAndFight"	20/w	I
Visualizzazione del numero di eventi ospitati da una struttura	50/w	I
Inserimento di una competizione in una struttura	40/w	I
Visualizzazione dell'allenatore con più allievi	2/m	B
Inserimento di un nuovo spettatore ad un evento	50/w	I
Visualizzazione di tutti i posizionamenti ottenuti dall'atleta "Emanuele Majeli" in tutte le gare effettuate	500/w	I
Visualizzazione il numero di eventi organizzati da un organizzatore	5/w	I
Inserimento di un nuovo evento creato da un organizzatore	4/w	I
Visualizzazione del numero di spettatori in un evento	100/w	I
Calcolo, per ogni categoria di atleti, l'atleta con peso maggiore a quello medio	2/m	B
Inserimento di un nuovo regolamento	1/a	B
Visualizzazione del nome e cognome dell'atleta che ha gareggiato in almeno una gara di Endurance e il quale nome inizi per M e del suo allenatore	5/m	B

Grazie ad un'attenta analisi iniziale che ha portato a mantenere nelle entità, attributi essenziali di carattere semantico; si è limitato l'insieme di attributi da analizzare. Le operazioni osservate saranno prelevate dalla Tabella delle operazioni.

Si inizia lo studio dall'attributo **numeroEventiOrganizzati** da un organizzatore.

I seguenti volumi sono stimati :

- 100 organizzatori
- 1000 competizioni

In media dunque, 1 organizzatore, crea 10 eventi.

**Operazione 7** : contare il numero di eventi organizzati da un organizzatore, 5 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su OrganizzatoreEvento} \times 5 = 5 \text{ OP/w}$ .
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su Organizza} \times 10 \times 5 = 50L = 50 \text{ OP/w}$ .

**Operazione 8** : inserire un nuovo evento all'interno dell'entità OrganizzatoreEvento, 4 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1S \text{ OrganizzatoreEvento} + 1S \text{ Organizza} = 4L \times 4 = 16 \text{ OP/w}$
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1S \text{ Organizza} = 2L \times 4 = 8 \text{ OP/w}$

Con i dati presupposti si avrebbe, 17 OP/w in presenza della ridondanza, 18 OP/w in assenza di essa.

I due valori sono circa pari, tutta via sarebbe ottimo mantenerla poichè in presenza di una maggiore mole di dati, questa differenza potrebbe aumentare.

Una seconda analisi verrà effettuata sull'attributo **numeroSpettatori** all'interno dell'entità Competizione.

I seguenti volumi sono stimati :

- 1000 eventi
- 100000 spettatori

In media dunque, ad 1 evento, partecipano 1000 spettatori, i volumi sono maggiori rispetto alla precedente analisi.

**Operazione 9** : contare il numero di spettatori presenti ad una competizione, 100 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su Competizione} = 10 L \times 100 = 1000 \text{ OP/w}$ .
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su Partecipa} \times 1000 = 1000L \times 100 = 100000 \text{ OP/w}$ .

**Operazione 5** : inserire un nuovo spettatore all'interno dell'entità **Competizione**, 50 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1S \text{ Competizione} + 1S \text{ Partecipa} = 4L \times 50 = 200 \text{ OP/w}$
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1S \text{ Organizza} = 2L \times 50 = 100 \text{ OP}$

Con i dati presupposti si avrebbe, 1200 OP/w in presenza della ridondanza, 100100 OP/w in assenza di essa.

Questo è un chiaro caso in cui conviene mantenere la ridondanza, la differenza è sostanziale.

Un'ultima analisi verrà condotta sull'attributo **numeroCompetizioniOspitate** dell'entità **Struttura** :

Si stimano stavolta, volumi leggermente differenti rispetto ai precedenti ricavati dagli schemi :

- 50 eventi
- 10 strutture

In media dunque, 1 struttura ospita 5 eventi.

**Operazione 2** : contare il numero di competizioni ospitate da una struttura , 50 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su Struttura.} = 10 L \times 50 = 10 \text{ OP/w.}$
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1 \text{ Lettura su Ospita} \times 5 = 5L \times 50 = 250 \text{ OP/w.}$

**Operazione 3** : inserire un nuova **Competizione** all'interno di una **Struttura**, 40 volte a settimana.

- **Analisi con la ridondanza** :  $1S \text{ Struttura} + 1S \text{ Ospita} = 4L \times 5 = 20L \times 40 = 800 \text{ OP/w}$
- **Analisi senza la ridondanza** :  $1S \text{ Organizza} = 2L \times 5 = 10 L \times 40 = 400 \text{ OP/w}$

Con i volumi stimati si avrebbero 810 OP/w in presenza della ridondanza, 650 OP/w in assenza di essa.

In questo caso, a differenza dei precedenti è conveniente rimuovere la ridondanza dallo schema.

Sono state esaminate operazioni **interattive**, ovvero operazioni che vengono eseguite in modo interattivo, in risposta ad un input dell'utente.

Ad esempio, quando si utilizza un'interfaccia grafica per eseguire una query su un database, si sta eseguendo un'operazione interattiva.

Le interazioni **batch**, al contrario, sono quelle che vengono eseguite in modo automatico, senza intervento dell'utente.

Ad esempio, uno script che esegue una serie di operazioni su un database in modo automatico è un'interazione batch.



## 9 Mapping in modello logico

In questa sezione verrà effettuata la traduzione in schema logico.

Quest'operazione consiste nel tradurre il modello ER in un formato che può essere utilizzato per creare un database fisico. Nelle precedenti sezioni, sono già state fatte delle operazioni preliminari come :

- Lo schema concettuale è stato ristrutturato, eliminando la gerarchia presente
- E' stato stilato un dizionario dei dati, contenente le entità e le relazioni partecipanti
- Sono stati analizzati gli attributi che avrebbero potuto introdurre ridondanza.

*Osservazione* : nonostante secondo le analisi l'attributo numEventiOrganizzati non introduce un aumento delle operazioni, si è preferito rimuoverlo nella progettazione fisica per evitare di doverlo inserire nelle tabelle manualmente.

Il Modello entità relazione è stato tradotto nel seguente DBMS :

Persona(**CF**, Nome, Cognome, Telefono, Residenza, CAP)

Atleta(**IDAtleta**, Genere, Età, Peso, Altezza)

Allenatore(**IDAllenatore**, **IDAtleta**, nomePalestra)

Spettatore(**IDSpettatore**, **IDCompetizione**)

OrganizzatoreEvento(**IDOrganizzatore**, **IDCompetizione**)

Giudice(**IDGiudice**, **IDGara**)

Categoria(**IDCategoria**, nomeCategoria, pesoMin, pesoMax)

CategoriaAppartenza(**IDCategoria**, **IDAtleta**)

Competizione(**IDCompetizione**, Data, **IDStruttura**, numeroSpettatori)

TipologiaGara(**IDTipologia**, genere, nomeTipologia)

Gara(**IDGara**, **IDCompetizione**, **IDTipologia**, **IDCategoria**)

Posizionamento(**IDGara**, **IDAtleta**, Posizione, Punteggio)

Regolamento(**IDRegolamento**, **IDTipologia**, **IDCategoria**, annoRegolamento)

Struttura(**IDStruttura**, Nome, Luogo)

## Part IV

# Progettazione Fisica

La progettazione fisica di un database è il processo di creazione di una struttura fisica per archiviare e gestire i dati all'interno del database. Si tratta di un passaggio importante nella progettazione, poiché la struttura fisica del database influisce sulla velocità e sulla efficienza delle operazioni di accesso ai dati.

Verrà eseguita sul modello logico estratto precedentemente.

Il primo passo da effettuare è quello della creazione delle tabelle, siano esse entità o relazioni.

In seguito viene riportato il codice per la creazione di ognuna delle tabelle.

## 10 Creazione tabelle in SQL

### Persona

```
1
2 CREATE TABLE `Persona` (
3     `CF` varchar(16) NOT NULL,
4     `Nome` varchar(20) NOT NULL,
5     `Cognome` varchar(20) NOT NULL,
6     `Telefono` int(10) NOT NULL,
7     `Residenza` varchar(40) NOT NULL,
8     `CAP` int(5) NOT NULL
9     ADD PRIMARY KEY (`CF`)
10 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
11
```

## Atleta

```
1
2 CREATE TABLE `Atleta` (
3   `IDAtleta` varchar(16) NOT NULL,
4   `Genere` varchar(5) NOT NULL,
5   `Età` int(2) NOT NULL,
6   `Peso` int(3) NOT NULL,
7   `Altezza` int(3) NOT NULL,
8   ADD PRIMARY KEY (`IDAtleta`),
9   ADD CONSTRAINT `test101` FOREIGN KEY (`IDAtleta`) REFERENCES `Persona` (`CF`)
10 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
11
```

## Allenatore

```
1
2 CREATE TABLE `Allenatore` (
3   `IDAllenatore` varchar(16) NOT NULL,
4   `IDAtleta` varchar(16) NOT NULL,
5   `nomePalestra` varchar(30) NOT NULL
6   ADD PRIMARY KEY (`IDAllenatore`,`IDAtleta`),
7   ADD CONSTRAINT `Allenatore_ibfk_1` FOREIGN KEY (`IDAllenatore`) REFERENCES
↪ `Persona` (`CF`),
8   ADD CONSTRAINT `test2` FOREIGN KEY (`IDAtleta`) REFERENCES `Atleta`
↪ (`IDAtleta`)
9 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
10
```

## Spettatore

```
1
2 CREATE TABLE `Spettatore` (
3   `IDSpettatore` varchar(16) NOT NULL,
4   `IDCompetizione` int(20) NOT NULL,
5   ADD PRIMARY KEY (`IDSpettatore`,`IDCompetizione`),
6   ADD CONSTRAINT `testt5` FOREIGN KEY (`IDSpettatore`) REFERENCES `Persona`
   ↪ (`CF`),
7   ADD CONSTRAINT `testt4` FOREIGN KEY (`IDCompetizione`) REFERENCES
   ↪ `Competizione` (`IDCompetizione`)
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
9
```

## OrganizzatoreEvento

```
1
2 CREATE TABLE `OrganizzatoreEvento` (
3   `IDOrganizzatore` varchar(16) NOT NULL,
4   `IDCompetizione` int(20) NOT NULL,
5   ADD PRIMARY KEY (`IDOrganizzatore`,`IDCompetizione`),
6   ADD CONSTRAINT `test01` FOREIGN KEY (`IDCompetizione`) REFERENCES
   ↪ `Competizione`
7   ADD CONSTRAINT `test02` FOREIGN KEY (`IDOrganizzatore`) REFERENCES `Persona`
   ↪ (`CF`)
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
9
```

## Giudice

```
1
2 CREATE TABLE `Giudice` (
3   `IDGiudice` varchar(16) NOT NULL,
4   `IDGara` int(20) NOT NULL,
5   ADD PRIMARY KEY (`IDGiudice`,`IDGara`),
6   ADD CONSTRAINT `tt1` FOREIGN KEY (`IDGiudice`) REFERENCES `Persona` (`CF`),
7   ADD CONSTRAINT `tt2` FOREIGN KEY (`IDGara`) REFERENCES `Gara` (`IDGara`)
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
9
```

## Categoria

```
1
2 CREATE TABLE `Categoria` (
3   `IDCategoria` int(20) NOT NULL,
4   `nomeCategoria` varchar(20) NOT NULL,
5   `pesoMin` int(5) NOT NULL,
6   `pesoMax` int(5) NOT NULL,
7   ADD PRIMARY KEY (`IDCategoria`)
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
9
```

## CategoriaAppartenenza

```
1
2 CREATE TABLE `CategoriaAppartenenza` (
3   `IDCategoria` int(20) NOT NULL,
4   `IDAtleta` varchar(16) NOT NULL,
5   ADD PRIMARY KEY (`IDCategoria`,`IDAtleta`),
6   ADD CONSTRAINT `testttt1` FOREIGN KEY (`IDAtleta`) REFERENCES `Atleta`
   ↪ (`IDAtleta`),
7   ADD CONSTRAINT `testttt2` FOREIGN KEY (`IDCategoria`) REFERENCES `Categoria`
8 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
9
```

## Competizione

```
1
2 CREATE TABLE `Competizione` (
3   `IDCompetizione` int(20) NOT NULL,
4   `Data` date NOT NULL,
5   `IDStruttura` int(20) NOT NULL,
6   `numeroSpettatori` int(20) NOT NULL,
7   ADD PRIMARY KEY (`IDCompetizione`),
8   ADD CONSTRAINT `test` FOREIGN KEY (`IDStruttura`) REFERENCES `Struttura`
   ↪ (`IDStruttura`)
9 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
10
```

## TipologiaGara

```
1
2 CREATE TABLE `TipologiaGara` (
3   `IDTipologia` int(20) NOT NULL,
4   `Genere` varchar(5) NOT NULL,
5   `nomeTipologia` varchar(10) NOT NULL,
6   ADD PRIMARY KEY (`IDTipologia`)
7 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
8
```

## Gara

```
1
2 CREATE TABLE `Gara` (
3   `IDGara` int(20) NOT NULL,
4   `IDCompetizione` int(20) NOT NULL,
5   `IDTipologia` int(20) NOT NULL,
6   `IDCategoria` int(20) NOT NULL,
7   ADD PRIMARY KEY (`IDGara`),
8   ADD CONSTRAINT `testt1` FOREIGN KEY (`IDCategoria`) REFERENCES `Categoria`
   ↳ (`IDCategoria`),
9   ADD CONSTRAINT `testt2` FOREIGN KEY (`IDCompetizione`) REFERENCES
   ↳ `Competizione` (`IDCompetizione`),
10  ADD CONSTRAINT `testt3` FOREIGN KEY (`IDTipologia`) REFERENCES `TipologiaGara`
   ↳ (`IDTipologia`)
11 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
12
```

## Posizionamento

```
1
2 CREATE TABLE `Posizionamento` (
3     `IDGara` int(20) NOT NULL,
4     `IDAtleta` varchar(16) NOT NULL,
5     `Posizione` int(5) NOT NULL,
6     `Punteggio` float NOT NULL,
7     ADD PRIMARY KEY (`IDGara`,`IDAtleta`),
8     ADD CONSTRAINT `t1` FOREIGN KEY (`IDAtleta`) REFERENCES `Atleta` (`IDAtleta`),
9     ADD CONSTRAINT `t2` FOREIGN KEY (`IDGara`) REFERENCES `Gara` (`IDGara`)
10 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
11
```

## Regolamento

```
1
2 CREATE TABLE `Regolamento` (
3     `IDRegolamento` int(20) NOT NULL,
4     `IDTipologia` int(20) NOT NULL,
5     `IDCategoria` int(20) NOT NULL,
6     `annoRegolamento` int(10) NOT NULL,
7     ADD PRIMARY KEY (`IDRegolamento`),
8     ADD CONSTRAINT `t11` FOREIGN KEY (`IDCategoria`) REFERENCES `Categoria`
9     ↪ (`IDCategoria`),
10     ADD CONSTRAINT `t22` FOREIGN KEY (`IDTipologia`) REFERENCES `TipologiaGara`
11     ↪ (`IDTipologia`)
12 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
13
```

## Struttura

```
1
2 CREATE TABLE `Struttura` (
3     `IDStruttura` int(20) NOT NULL,
4     `Nome` varchar(30) NOT NULL,
5     `Luogo` varchar(40) NOT NULL,
6     ADD PRIMARY KEY (`IDStruttura`)
7 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8mb4 COLLATE=utf8mb4_general_ci;
8
9
```

## 11 Inserimento righe

Adesso si popolano le varie tabelle con dati non autentici.

L'obiettivo è fornire un esempio dei record che fanno parte della base di dati.

### Persona

```
1
2 INSERT INTO `Persona` (`CF`, `Nome`, `Cognome`, `Telefono`, `Residenza`, `CAP`)
   ↳ VALUES
3 ('CDHVM36H68D279F', 'Riccardo', 'Catania', '6372921977', 'Contrada Marini 95',
   ↳ 16249),
4 ('DHYPGB66H08E707I', 'Samuele', 'Calanna', '4395538665', 'Via Davide 911',
   ↳ 58320),
5 ('DXDFGD68L17F398P', 'Tino', 'Scardaci', '4631160981', 'Borgo Giacinta 142',
   ↳ 23569),
6 ('FMPCVD63A29L384Q', 'Martina', 'Rodriguez', '3184263748', 'Rotonda Neri 189',
   ↳ 56289),
7 ('GFQPDR63A59G459V', 'Valerio', 'Abruscato', '3978223027', 'Rotonda Rizzi 77',
   ↳ 84769),
8 ('GHBVBV46P22L217T', 'Francesca', 'Sapienza', '0432772808', 'Strada Lazzaro 838',
   ↳ 13222),
9 ('HFLPCL63C62L673B', 'Raffaele', 'Cinquegrani', '5365555599', 'Piazza Loredana
   ↳ 782', 23757),
10 ('HHTZCD57D61L554M', 'Rossana', 'Fourier', '2915230551', 'Via Armellina 24',
   ↳ 24704),
11 ('JRMFZC69T06L537B', 'Patrizio', 'Pepe', '8871907941', 'Strada Ercole 025',
   ↳ 78000),
12 ('LBHDX82D44E892E', 'Giuseppe', 'Blanco', '8085202794', 'Via Orlando 444 Piano
   ↳ 4', 43218),
13 ('NDSHHS58A54D218L', 'Marco', 'Pulvirenti', '0491671103', 'Via Amos 9', 46897),
14 ('NRQLPB51D02Z600V', 'Gianluca', 'Di Stefano', '6287796171', 'Contrada Alan 11',
   ↳ 85200),
15 ('NVOYDS94R15G536D', 'Alessandro', 'La Rosa', '6666545217', 'Strada Rocco 507
   ↳ Piano 4', 75230),
16 ('PNFSCH55P28B739N', 'Salvatore', 'Coglitoro', '0628839159', 'Strada Marieva 3',
   ↳ 27836),
17 ('PRVBCL46S52G382G', 'Federico', 'Finocchiario', '2023408146', 'Contrada Esposito
   ↳ 999', 12345),
18 ('PZTYCZ72P16E468Q', 'Chiara', 'Arrivabene', '2104618368', 'Incrocio Barbieri 9',
   ↳ 74163),
```



```

19 ('RVRDFB70R08I381R', 'Maya', 'Silva', '3673069696', 'Incrocio Galli 1 Piano 2',
    ↳ 12500),
20 ('SPSPNQ37M22G616K', 'Teo', 'Ravenna', '4691886957', 'Contrada Ione 780', 55851),
21 ('WQKJTF77A69B869L', 'Emanuele', 'Majeli', '3771314891', 'Rotonda Marina 279',
    ↳ 95012),
22 ('YFGDYB83M08L696Z', 'Luca', 'Camiola', '4526352197', 'Via Grazia 8', 48216);
23

```

## Atleta

```

1
2 INSERT INTO `Atleta` (`IDAtleta`, `Genere`, `Età`, `Peso`, `Altezza`) VALUES
3 ('FMPCVD63A29L384Q', 'F', 33, 60, 171),
4 ('LBHDRX82D44E892E', 'M', 32, 82, 159),
5 ('NRQLPB51D02Z600V', 'M', 24, 67, 174),
6 ('NVOYDS94R15G536D', 'M', 27, 102, 176),
7 ('RVRDFB70R08I381R', 'F', 18, 53, 165),
8 ('WQKJTF77A69B869L', 'M', 24, 62, 175);
9

```

## Allenatore

```

1
2 INSERT INTO `Allenatore` (`IDAllenatore`, `IDAtleta`, `nomePalestra`) VALUES
3 ('JRMFZC69T06L537B', 'RVRDFB70R08I381R', 'Athlon'),
4 ('PRVBCL46S52G382G', 'FMPCVD63A29L384Q', 'Virgin'),
5 ('PRVBCL46S52G382G', 'WQKJTF77A69B869L', 'Fitness And Fight');
6

```

## Spettatore

```
1
2 INSERT INTO `Spettatore` (`IDSpettatore`, `IDCompetizione`) VALUES
3 ('CDHVSM36H68D279F', 1),
4 ('GFQPD63A59G459V', 1),
5 ('GHBVBV46P22L217T', 5),
6 ('HFLPCL63C62L673B', 4),
7 ('HHTZCD57D61L554M', 4),
8 ('PZTYCZ72P16E468Q', 6),
9 ('YFGDYB83M08L696Z', 1),
10 ('YFGDYB83M08L696Z', 5);
11
```

## OrganizzatoreEvento

```
1
2 INSERT INTO `OrganizzatoreEvento` (`IDOrganizzatore`, `IDCompetizione`,
   ↪ `numEventiOrganizzati`) VALUES
3 ('NDSHHS58A54D218L', 5),
4 ('PNFSCH55P28B739N', 2),
5 ('PNFSCH55P28B739N', 5),
6 ('PNFSCH55P28B739N', 6);
7
```

## Giudice

```
1
2 INSERT INTO `Giudice` (`IDGiudice`, `IDGara`) VALUES
3 ('DHYPGB66H08E707I', 5),
4 ('SPSPNQ37M22G616K', 11),
5 ('SPSPNQ37M22G616K', 12);
6
```

## Categoria

```
1
2 INSERT INTO `Categoria` (`IDCategoria`, `nomeCategoria`, `pesoMin`, `pesoMax`)
   ↪ VALUES
3 (1, 'Beginners', 50, 69),
4 (2, 'Beginners', 70, 89),
5 (3, 'Beginners ', 90, 109),
6 (4, 'Junior', 50, 69),
7 (5, 'Junior', 70, 89),
8 (6, 'Junior', 90, 109),
9 (7, 'Senior', 50, 69),
10 (8, 'Senior', 70, 89),
11 (9, 'Senior', 90, 109);
12
```

## CategoriaAppartenenza

```
1
2 INSERT INTO `CategoriaAppartenenza` (`IDCategoria`, `IDAtleta`) VALUES
3 (1, 'FMPCVD63A29L384Q'),
4 (4, 'NVOYDS94R15G536D'),
5 (5, 'RVRDFB70R08I381R'),
6 (7, 'LBHDRX82D44E892E'),
7 (7, 'WQKJTF77A69B869L'),
8 (9, 'NRQLPB51D02Z600V');
9
```

## Competizione

```
1
2 INSERT INTO `Competizione` (`IDCompetizione`, `Data`, `IDStruttura`,
   ↪ `numeroSpettatori`) VALUES
3 (1, '2017-12-13', 1, 300),
4 (2, '2022-12-23', 2, 56),
5 (3, '2015-12-17', 3, 2100),
6 (4, '2018-10-17', 3, 780),
7 (5, '2014-04-23', 5, 120),
8 (6, '2020-08-21', 6, 670);
9
```

## TipologiaGara

```
1
2 INSERT INTO `TipologiaGara` (`IDTipologia`, `Genere`, `nomeTipologia`) VALUES
3 (1, 'M', 'Skills'),
4 (2, 'F', 'Skills'),
5 (3, 'M', 'Endurance'),
6 (4, 'F', 'Endurance'),
7 (5, 'M', 'Strength'),
8 (6, 'F', 'Strength');
9
```

## Gara

```
1
2 INSERT INTO `Gara` (`IDGara`, `IDCompetizione`, `IDTipologia`, `IDCategoria`)
3 ↪ VALUES
4 (3, 1, 2, 2),
5 (4, 1, 4, 6),
6 (5, 2, 3, 4),
7 (6, 3, 5, 6),
8 (7, 4, 4, 7),
9 (8, 3, 5, 8),
10 (9, 5, 2, 4),
11 (10, 3, 6, 6),
12 (11, 5, 3, 8),
13 (12, 6, 6, 4),
14 (13, 1, 2, 6),
15 (14, 6, 4, 3);
```

## Posizionamento

```
1
2 INSERT INTO `Posizionamento` (`IDGara`, `IDAtleta`, `Posizione`) VALUES
3 (3, 'WQKJTF77A69B869L', 2, 12.8),
4 (4, 'WQKJTF77A69B869L', 1, 52.7),
5 (5, 'NVOYDS94R15G536D', 6, 35.9),
6 (6, 'LBHDRX82D44E892E', 8, 24),
7 (7, 'WQKJTF77A69B869L', 2, 31.6),
8 (8, 'NVOYDS94R15G536D', 1, 59.1),
9 (9, 'RVRDFB70R08I381R', 5, 44.5),
10 (10, 'NRQLPB51D02Z600V', 6, 56.3),
11 (11, 'LBHDRX82D44E892E', 4, 38),
12 (14, 'FMPCVD63A29L384Q', 1, 27.9);
13
```

## Regolamento

```
1
2 INSERT INTO `Regolamento` (`IDRegolamento`, `IDTipologia`, `IDCategoria`,
3 ↪ `annoRegolamento`) VALUES
4 (1, 2, 1, 2019),
5 (2, 4, 6, 2020),
6 (3, 1, 6, 2020),
7 (4, 5, 9, 2021),
8 (5, 6, 9, 2019),
9 (6, 3, 5, 2022),
10 (7, 3, 5, 2021),
11 (8, 3, 5, 2017),
12 (9, 3, 5, 2018),
13 (10, 3, 5, 2019);
```

## Struttura

```
1
2 INSERT INTO `Struttura` (`IDStruttura`, `Nome`, `Luogo`) VALUES
3 (1, 'Fitness And Fight', 'Acireale'),
4 (2, 'Stefano\'s gym', 'Acitrezza'),
5 (3, 'Tiger Club', 'Lamezia Terme'),
6 (4, 'Fitness World', 'Monte Sacro'),
7 (5, 'Athlon', 'San Gregorio'),
8 (6, 'Virgin', 'Cannizzaro');
9
10
```

## 12 Creazione Trigger

Un trigger è un pezzo di codice che viene eseguito automaticamente dal sistema di gestione del database (DBMS) in risposta a un evento specifico (come una insert, delete o update).

I trigger vengono spesso utilizzati per far rispettare le regole aziendali o eseguire altre attività quando si verificano determinati eventi nel database, come ad esempio quando viene inserito o aggiornato un nuovo record o quando viene eliminata una tabella.

I trigger sono di solito associati ad una tabella specifica e possono essere attivati prima o dopo un'operazione di inserimento, aggiornamento o eliminazione su quella tabella.

Essi vengono utilizzati per garantire dei vincoli d'integrità. I trigger vengono implementati utilizzando SQL e vengono memorizzati nel database insieme agli altri oggetti del database.

Ecco elencato le principali componenti di cui è composto un trigger:

- Nome
- Target (tabella controllata)
- Modalità (before o after)
- Evento (insert, delete o update)
- Granularità (statement-level o row-level)
- Alias dei valori o tabelle di transizione
- Azione
- Timestamp di creazione

Per il progetto in esame, sono stati scritti diversi trigger per introdurre dei vincoli d'integrità.

Il primo Trigger in questione è un trigger di inserimento.

Esso in seguito all'inserimento di un nuovo regolamento, controlla se esistono già altri regolamenti per l'attuale categoria e tipologia. Se vi sono più di 5 regolamenti passati, rimuove il regolamento con l'anno meno recente.

```
1
2 CREATE TRIGGER limitiRegolamento
3 AFTER INSERT ON Regolamento
4 FOR EACH ROW
5 BEGIN
6     DECLARE num_regolamenti INT;
7
8     SELECT COUNT(*) INTO num_regolamenti
9     FROM Regolamento
10    WHERE IDCategoria = NEW.IDCategoria AND IDTipologia = NEW.IDTipologia;
11
12    IF num_regolamenti > 5 THEN
13        DELETE FROM Regolamento
14        WHERE IDCategoria = NEW.IDCategoria AND IDTipologia = NEW.IDTipologia AND
↪ annoRegolamento < NEW.annoRegolamento
15        ORDER BY annoRegolamento ASC
16        LIMIT 1;
17    END IF;
18 END
```

Un ulteriore trigger, si occupa di aggiornare il numero di spettatori in una Competizione in seguito ad un inserimento sulla tabella Spettatore:

```
1
2 CREATE TRIGGER inserimentoSpettatore
3 AFTER INSERT ON Spettatore
4 FOR EACH ROW
5 BEGIN
6     UPDATE Competizione
7     SET numeroSpettatori = numeroSpettatori + 1
8     WHERE IDCompetizione = NEW.IDCompetizione;
9 END;
```

Il seguente vincolo d'integrità, vieta a due competizioni di tenersi nella stessa struttura contemporaneamente, il seguente codice garantisce ciò :

```
1
2 CREATE TRIGGER cancellaCompetizioniSimultanee
3 AFTER INSERT ON Competizione
4 FOR EACH ROW
5 BEGIN
6     DECLARE numCompetizioni INT;
7     SELECT COUNT(*) INTO numCompetizioni FROM Competizione
8     WHERE IDStruttura = NEW.IDStruttura AND Data = NEW.Data AND IDCompetizione <>
9     ↪ NEW.IDCompetizione;
10
11     IF numCompetizioni > 0 THEN
12         DELETE FROM Competizione WHERE IDCompetizione = NEW.IDCompetizione;
13     END IF;
14 END;
```



Un altro trigger viene creato per evitare che due atleti, nella stessa gara ricevino le stesse posizioni.

Ciò può essere evitato, attraverso un Trigger *after insert* che rilevando l'incongruenza, rimuove il nuovo record.

```
1
2 CREATE TRIGGER eliminaAtletaPosizionamento
3 AFTER INSERT ON Posizionamento
4 FOR EACH ROW
5 BEGIN
6     DECLARE numAtleti INT;
7
8     SELECT COUNT(*) INTO numAtleti
9     FROM Posizionamento
10    WHERE IDGara = NEW.IDGara AND posizione = NEW.posizione AND IDAtleta <>
    ↪ NEW.IDAtleta;
11
12    IF numAtleti > 0 THEN
13        DELETE FROM Posizionamento
14        WHERE IDGara = NEW.IDGara AND posizione = NEW.posizione AND IDAtleta =
    ↪ NEW.IDAtleta;
15    END IF;
16 END;
```

Un ultimo trigger, si assicura che il giudice di una determinata gara, non sia l'allenatore di un partecipante.

```
1
2 CREATE TRIGGER verificaAllenatore
3 AFTER INSERT ON Giudice
4 FOR EACH ROW
5 BEGIN
6     DECLARE Allenatore INT;
7
8     SELECT COUNT(*) INTO Allenatore
9     FROM Allenatore
10    WHERE IDAllenatore = NEW.IDGiudice;
11
12    IF Allenatore > 0 THEN
13        DELETE FROM Giudice
14        WHERE IDGiudice = NEW.IDGiudice AND IDGara = NEW.IDGara;
15    END IF;
16 END;
```

## 13 Query in SQL

Le query sono istruzioni utilizzate per interagire con il database, come ad esempio estrarre, modificare o eliminare dati. In quest'ultima sezione, verranno scritte alcune query riguardanti operazioni interattive/batch elencate nella tabella delle operazioni (nella sezione della progettazione logica).

Le seguenti query rispettano la sintassi di SQL e sono state testate prima di essere inserite nel nell'attuale progetto.

Se qualcuna tra esse, in una base di dati analoga a questa ma con righe differenti, dovesse tornare un insieme nullo di elementi, vi può essere una mancanza di dati all'interno delle tabelle;

in tal caso, qualche inserimento aggiuntivo, risolverà il "problema".

### Operazione 1

Visualizzazione del nome degli atleti in una gara di categoria Skills tenuta in una competizione nella struttura di nome "FitnessAndFight"

```
1
2 SELECT P.Nome
3 FROM Atleta A, Posizionamento Po, Gara G, TipologiaGara T, Competizione Co,
   ↪ Persona P, Struttura S
4 WHERE A.IDAtleta = Po.IDAtleta AND G.IDTipologia = T.IDTipologia AND
   ↪ T.nomeTipologia = "Skills" AND
5 Po.IDGara = G.IDGara AND G.IDCompetizione = Co.IDCompetizione AND
6 Co.IDStruttura = S.IDStruttura AND S.Nome = 'Fitness And Fight';
7
```

### Operazione 4:

Visualizzazione dell'allenatore con più allievi

```
1
2 SELECT P.Nome, P.Cognome, COUNT(A.IDAtleta) AS num_students
3 FROM Persona P, Allenatore A
4 WHERE P.CF = A.IDAllenatore
5 GROUP BY P.Nome, P.Cognome
6 HAVING COUNT(A.IDAtleta) = (SELECT MAX(num_students) FROM (SELECT COUNT(IDAtleta)
   ↪ AS num_students FROM Allenatore GROUP BY IDAllenatore) subquery);
7
```

### Operazione 6

Visualizzazione di tutti i posizionamenti ottenuti dall'atleta "Emanuele Majeli" in tutte le gare effettuate

```
1
2 SELECT P.Nome, G.IDGara, Po.posizione
3 FROM Gara G, Posizionamento Po, Atleta A, Persona P
4 WHERE G.IDGara = Po.IDGara AND Po.IDAtleta = A.IDAtleta AND A.IDAtleta = P.CF
5 AND P.Nome = 'Emanuele' AND P.Cognome = 'Majeli';
6
```

### Operazione 10

Visualizza per ogni categoria di atleti, l'atleta con peso maggiore a quello medio

```
1
2 SELECT *
3 FROM CategoriaAppartenenza CA, Atleta A
4 WHERE CA.IDAtleta = A.IDAtleta
5 GROUP BY CA.IDCategoria
6 HAVING A.Peso >= (SELECT AVG(A1.Peso) FROM Atleta A1, CategoriaAppartenenza CA1
7 WHERE CA.IDCategoria = CA1.IDCategoria);
8
```

### Operazione 12:

Visualizzazione del nome e cognome dell'atleta femminile che ha gareggiato in almeno una gara di Endurance e il quale nome inizi per M e del suo allenatore

```
1
2 SELECT P.Nome AS nomeAtleta, P.Cognome AS cognomeAtleta,
3 P.Nome AS nomeAllenatore, P.Cognome AS cognomeAllenatore
4 FROM Atleta A1, Posizionamento Po, TipologiaGara T, Persona P, Gara G, Allenatore
   ↪ AL
5 WHERE A1.IDAtleta = P.CF AND A1.IDAtleta = Po.IDAtleta AND Po.IDGara = G.IDGara
6 AND G.IDTipologia = T.IDTipologia AND T.nomeTipologia = 'Endurance' AND
7 P.Nome LIKE 'M%' AND A1.IDAtleta = AL.IDAtleta AND T.Genere = 'F';
8
```

### Operazione Bonus:

Visualizzazione degli atleti di ogni tipologia di gare, che hanno ottenuto il punteggio più alto.

```
1
2 SELECT Po.IDAtleta, Po.IDGara, Po.Punteggio
3 FROM Atleta A, Gara G, Posizionamento Po, TipologiaGara T
4 WHERE A.IDAtleta = Po.IDAtleta AND Po.IDGara = G.IDGara AND G.IDTipologia =
   ↪ T.IDTipologia
5 AND Po.Punteggio >= (
6     SELECT MAX(Po1.Punteggio)
7     FROM Posizionamento Po1, Gara G1
8     WHERE Po1.IDGara = G1.IDGara AND G1.IDTipologia = T.IDTipologia
9 )
10 GROUP BY T.IDTipologia;
11
```

## Part V

# Conclusioni

Il progetto appena svolto ha avuto come finalità la creazione di una base di dati per la gestione delle competizioni di calisthenics.

Esso è stato caratterizzato in tre parti fondamentali nello sviluppo di un DB.

Nella fase iniziale, sono stati raccolti i requisiti, studiate i ruoli di ciascuna entità e le interazioni tra di essi. Sono state effettuate delle scelte progettuali per avere un buon trade off tra dimensione della base di dati e la capacità di essa.

E' stato creato un glossario dei termini per evitare ambiguità e costruito un diagramma Entità-Relazione ad hoc. Lo strumento utilizzato per il modello è *draw.io*.

In seguito è stata svolta una ristrutturazione dello schema che presentava delle incompatibilità con il modello logico; sono stati illustrati i due dizionari (delle entità e delle relazioni) ed è stata effettuata un'attenta analisi delle ridondanze dopo aver costruito le tabelle dei volumi e delle operazioni. In seguito sono state costruite le tabelle (entità e relazioni), definite le chiavi primarie ed esterne.

Il tutto è stato tradotto in linguaggio SQL con cui sono state effettuate diverse operazioni quali la creazione delle tabelle, l'inserimento dei record in esse, la creazione di trigger per stabilire dei vincoli d'integrità e delle query che rispondessero alle operazioni definite nella sezione precedente.