# ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



## Βάσεις Δεδομένων

4ο εξάμηνο 2022-2023

Εργασία

Δημήτρης Στυλιανού Π20004 Παναγιώτα Νικολάου Π20009

### Περιεχόμενα

| ΕκφώνησηΕκφώνηση  | 3  |
|---|----|
| Εισαγωγή  | 3  |
| Ερώτημα 1 (40%). Σχεσιακή Βάση Δεδομένων  |    |
| Ερώτημα 2 (20%). Εκτελέστε τις παρακάτω ερωτήσεις (queries) στη ΒΔ (εντολές SELECT) |    |
| Ερώτημα 3 (20%). Υλοποίηση triggers, cursors  | 2  |
| Ερώτημα 4 (20%). Σύνδεση ΒΔ με Application Programming Interface (API)              |    |
|   |    |
| Ερώτημα 1<br>Σχεσιακό σχήμα της Βάσης Δεδομένων                                     |    |
| Εντολές CREATE TABLE  |    |
| Προβολές/όψεις (views)  |    |
| Ερώτημα 2   |    |
| Ερώτημα 3   | 13 |
| <br>Ερώτημα 4Ε  | 13 |
|   |    |

#### Εκφώνηση

#### Εισαγωγή

Έστω η ΒΔ ενός τοπικού ερασιτεχνικού ποδοσφαιρικού συλλόγου στην οποία διατηρούνται πληροφορίες συμμετοχής των μελών του σε διάφορες αθλητικές εκδηλώσεις. Οι πληροφορίες αφορούν τους παίκτες, τους προπονητές, τις ομάδες, τους αγώνες-πρόγραμμα αγώνων κλπ. Πιο συγκεκριμένα:

- Παίκτες: Για τους παίκτες διατηρούνται πληροφορίες οι οποίες αφορούν το όνομα, επώνυμο, την ομάδα στην οποία ανήκουν, τη θέση στην οποία παίζουν (center back, goal keeper, defender, Center Back, Sweeper/Libero, Right Back, Left Back, κλπ.). Επιπλέον για κάθε παίκτη διατηρούνται συνολικά στατιστικά του με τις κάρτες που έχει λάβει (κίτρινες, κόκκινες κλπ.) καθώς και το συνολικό αριθμό από γκολ που έχει βάλει, συνολικά λεπτά που ήταν ενεργός στον αγώνα κλπ. Το όνομα και το επώνυμο μπορούν να λάβουν μόνον έως 10 χαρακτήρες ελληνικά με πλήρη στίξη (τόνους, διαλυτικά, κλπ.). Δεν θα πρέπει να περιλαμβάνονται περισσότεροι από 11 παίκτες σε κάθε ομάδα. Υπάρχουν και μεταγραφές, κατά συνέπεια ένας παίκτης δεν ανήκει για όλα τα χρόνια στην ίδια ομάδα.
- Προπονητές: Προπονητές στο σύλλογο μπορούν να γίνουν μόνον παλιοί παίκτες του συλλόγου. Οπότε για τους προπονητές διατηρούνται όλες οι πληροφορίες όπως και για τους παίκτες επιπλέον της προπονητικής τους ιδιότητας στην όποια ομάδα του συλλόγου.
- Ομάδες: Για τις ομάδες διατηρούνται πληροφορίες οι οποίες αφορούν το όνομα τους, το γήπεδο της έδρας της, κάποια περιγραφή της ιστορίας τους, καθώς και διάφορα στατιστικά όπως: νίκες εντός/εκτός έδρας, ήττες εντός/εκτός έδρας, ισοπαλίες εντός/εκτός έδρας.
- Αγώνες/πρόγραμμα αγώνων: Για κάθε αγώνα διατηρούνται πληροφορίες όπως ποια είναι η γηπεδούχος και ποια η φιλοξενούμενη ομάδα, ποιο το σκορ της κάθε ομάδας, ποια η ημερομηνία που έγινε ο αγώνας. Επιπλέον θα πρέπει να γίνεται έλεγχος ώστε να μην προγραμματίζονται αγώνες με τις ίδιες ομάδες την ίδια μέρα. Για κάθε ομάδα θα πρέπει να υπάρχει διάστημα 10 ημερών μεταξύ των αγώνων της. Για κάθε αγώνα και για κάθε παίκτη διατηρούνται πληροφορίες όπως τα γκολ που μπήκαν, τα γκολ που ακυρώθηκαν, οι κάρτες (κόκκινες και κίτρινες) που δέχτηκε ένας παίκτης, τα πέναλτι, τα κόρνερ (και σε όλα αυτά, η χρονική στιγμή που συνέβησαν).

#### Ερώτημα 1 (40%). Σχεσιακή Βάση Δεδομένων

a. Με βάση τα παραπάνω στοιχεία, σχεδιάστε το σχεσιακό σχήμα της ΒΔ, υλοποιήστε το (εντολές CREATE TABLE) στο ΣΔΒΔ PostgreSQL και φορτώστε με δεδομένα τους πίνακες. Ενδεχομένως να χρειαστεί να υλοποιήσετε επιπλέον βοηθητικούς πίνακες, σε σχέση με αυτούς οι οποίοι περιγράφονται στην εισαγωγή. Επιπλέον, καλείστε να τεκμηριώσετε τους περιορισμούς ακεραιότητας των πινάκων (και να δηλώσετε τυχόν περιορισμούς που προκύπτουν από την εκφώνηση αλλά δεν μπορέσατε να υποστηρίξετε μέσα από τους περιορισμούς ακεραιότητας των πινάκων). Το παραδοτέο του υποερωτήματος είναι το σχεσιακό σχήμα της ΒΔ, οι εντολές CREATE TABLE και τα αρχεία τα οποία θα εισάγετε στους πίνακες. Οδηγία: για την ευκολότερη παραγωγή αληθοφανών δεδομένων προτείνεται να χρησιμοποιήσετε κάποιο εργαλείο παραγωγής δεδομένων (data generator) (π.χ. www.mockaroo.com, https://faker.readthedocs.io/en/master/, https://devskiller.github.io/jfairy/).

- b. Εφαρμόστε τη θεωρία της κανονικοποίησης πάνω στο σχεσιακό σχήμα της ΒΔ που σχεδιάσατε και ελέγξτε τον κάθε πίνακα εάν ακολουθεί την BCNF. Σε αντίθετη περίπτωση, αποσυνθέστε τους προβληματικούς πίνακες ώστε όλη η ΒΔ να είναι σε BCNF. (Αφαιρείται από την εκφώνηση)
- c. Πάνω στο τελικό σχήμα της ΒΔ υλοποιήστε 2 προβολές/όψεις (views):
  - Πρόγραμμα-αγώνων. Μια προβολή που θα αφορά μια συγκεκριμένη ημερομηνία (π.χ. 30/5/2023) και θα περιλαμβάνει τις «δυναμικές» πληροφορίες των αγώνων εκείνης της ημέρας: τόπος διεξαγωγής αγώνα, χρόνος, ποιες ομάδες συμμετέχουν, ποιο το σκορ, ποιοι παίκτες από κάθε ομάδα (όνομα θέση, στο παιχνίδι, χρόνος συμμετοχής στο παιχνίδι, τις κάρτες που τυχόν χρεώθηκε, τα γκολ που έβαλε και πότε τα έβαλε).
  - Ετήσιο πρωτάθλημα αγώνων. Μια προβολή που θα αφορά μια συγκεκριμένη αγωνιστική σεζόν (π.χ. 1/9/2022 30/6/2023) και θα περιλαμβάνει τις «στατικές» πληροφορίες των αγώνων εκείνου του διαστήματος: τόπος διεξαγωγής αγώνα, χρόνος, ποιες ομάδες συμμετέχουν, ποιο το σκορ μεταξύ τους, ποια ομάδα είναι εντός/εκτός έδρας.

# Ερώτημα 2 (20%). Εκτελέστε τις παρακάτω ερωτήσεις (queries) στη ΒΔ (εντολές SELECT).

- α) Ποιος είναι προπονητής μιας συγκεκριμένης ομάδας σε συγκεκριμένο αγώνα;
- b) Τα γκολ, πέναλτι που έγιναν σε συγκεκριμένο αγώνα, ποια χρονική στιγμή και από ποιόν παίκτη.
- c) Την αγωνιστική εικόνα ενός συγκεκριμένου παίκτη για μια αγωνιστική σεζόν: γκολ, πέναλτι, κάρτες, λεπτά αγώνα, θέση που έπαιξε.
- d) Την αγωνιστική εικόνα μιας συγκεκριμένης ομάδας για μια αγωνιστική σεζόν: σε πόσους αγώνες συμμετείχε, σε πόσους ήταν γηπεδούχος και σε πόσους φιλοξενούμενη, πόσες ήττες /νίκες/ ισοπαλίες, πόσες φορές νίκησε/ έχασε/ έφερε ισοπαλία εντός/ εκτός έδρας.

#### Ερώτημα 3 (20%). Υλοποίηση triggers, cursors

- a. Φτιάξτε έναν trigger ο οποίος κρατά/γεμίζει ένα πίνακα-ιστορικό. Όταν διαγράφονται με επιτυχία γραμμές από τον πίνακα ομάδες (π.χ. διαγράφονται όλες οι ομάδες οι οποίες δεν πέτυχαν καμία νίκη μέσα στο έτος) τότε οι διαγραμμένες γραμμές εισάγονται αυτόματα στον πίνακα ομάδες-υποβιβασμός-κατηγορίας.
- b. Βρείτε για κάθε παίκτη ομαδοποιημένα ανά χρονικά διαστήματα και ανά ομάδα και ανά αγώνα τα: γκολ, πέναλτι, κάρτες, λεπτά αγώνα, θέση που έπαιξε. Χρησιμοποιείστε cursors ώστε να εμφανίσετε τις γραμμές σε ομάδες των 10.

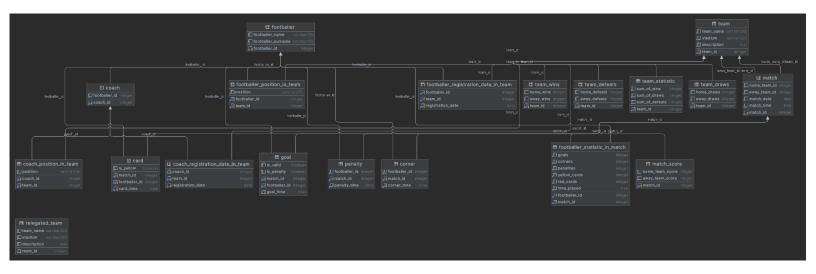
#### Ερώτημα 4 (20%). Σύνδεση ΒΔ με Application Programming Interface (API)

Υλοποιήστε προγραμματιστικά έναν client σε οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού γνωρίζετε (π.χ.

Python, Java, C) χρησιμοποιώντας την κατάλληλη βιβλιοθήκη σύνδεσης με την PostgreSQL (π.χ. psycopg2, JDBC, ODBC). O client θα συνδέεται στο ΣΔΒΔ της PostgreSQL, θα εκτελεί τα queries του Ερωτήματος 2, και θα εμφανίζει τα αποτελέσματα στον χρήστη (είτε σε terminal είτε με γραφικά).

#### Ερώτημα 1

#### Σχεσιακό σχήμα της Βάσης Δεδομένων



#### Εντολές CREATE TABLE

```
registration date date not null,
```

```
match time
sum of wins
```

```
is penalty
create table corner
   penalty time time not null,
   is yellow
   footballer id integer not null,
   goals
```

```
corners integer not null,
penalties integer not null,
yellow_cards integer not null,
red_cards integer not null,
time_played time not null,
primary key (match_id, footballer_id),
foreign key (match_id) references match (match_id),
foreign key (footballer_id) references footballer (footballer_id)
);

create table relegated_team
(
    team_id integer not null unique,
    team_name varchar(30) not null,
    stadium varchar(30) not null,
    description text not null,
    primary key (team_id)
);
```

#### Προβολές/όψεις (views)

```
fsm.footballer id,
                         from (footballclub db.public.footballer natural join
footballclub db.public.footballer position in team) as f
(footballclub db.public.footballer statistic in match natural join
fsm.footballer id),
      fs.position,
      fs.red cards,
```

```
q.footballer id;
create or replace view league statistic for a specific season as
                       from footballclub db.public.match
                   from footballclub db.public.team as t
                       from footballclub db.public.team as t
                     from footballclub db.public.match score as ms
```

#### Ερώτημα 2

```
a)
select t3.coach id, t4.footballer name, t4.footballer surname
= t1.awav)
        inner join coach as t3 on t3.coach id = t2.coach id
b)
goal query =
t2.footballer surname
         natural join footballer as t2
penalty query =
from penalty as t1
         natural join footballer as t2
c)
from footballer statistic in match as t1
d)
select sum(t1.home wins + t1.away wins +
       sum(t1.home wins + t2.home defeats + t3.home draws),
       sum(t1.away wins + t2.away defeats + t3.away draws)
         natural join team defeats as t2
```

```
natural join team_draws as t3
where team_id = %s;
```

Τα παραπάνω ερωτήματα (SQL queries) είναι γραμμένα σε python και βρίσκονται μέσα στο αρχείο "main.py". Όπου '%s' αντιστοιχεί στα δεδομένα εισόδου που ζητούνται από τον χρήστη.

#### Ερώτημα 3

```
a)
-- functions returning trigger
create or replace function team_relegation() returns trigger as
$$
begin
    insert into footballclub_db.public.relegated_team
    values (old.team_id, old.team_name, old.stadium, old.description);
    return old;
end;
$$ language plpgsql;
-- triggers creation
create or replace trigger team_relegation
    after delete
    on footballclub_db.public.team
    for each row
execute function team relegation();
```

#### Ερώτημα 4

Για την εκτέλεση των queries του **ερωτήματος 2**, γράφτηκε πρόγραμμα σε γλώσσα προγραμματισμού Python, το οποίο θα βρείτε στον παρακάτω σύνδεσμο <u>dimitrisstyl7/databases\_project\_2023</u>: <u>Εργασία Βάσεων Δεδομένων 2023 / Databases Project\_2023</u> (github.com).

#### Παραδοχές

- Κάθε σεζόν διαρκεί έναν χρόνο.
- Για να γίνει προπονητής ένας παίκτης πρέπει απλά να ήταν παλιό μέλος του συλλόγου (πρέπει να έχει περάσει τουλάχιστον μια σεζόν).
- Ένας παίκτης μπορεί να έχει μόνο μια θέση σε μια ομάδα για την τρέχον σεζόν.
- Ένας προπονητής μπορεί να έχει μόνο μια θέση σε μια ομάδα για την τρέχον σεζόν.