**Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto**



Copa dos Libertadores da América

Base de Dados

**Licenciatura em Engenharia Informática e Computação- 2022-2023**

**Turma 2LEIC06**

**Grupo 609**

Estudantes & Autores:

João Miguel da Silva Lourenço up202108863@fe.up.pt

Tiago Ribeiro de Sá Cruz [up202108810@fe.up.pt](mailto:up202108810@fe.up.pt)

Tomás Filipe Fernandes Xavier up202108759@fe.up.pt

Índice

[Lista de figuras iii](#_Toc119704629)

[Lista de acrónimos iii](#_Toc119704630)

[1. Introdução 1](#_Toc119704631)

[2. Diagrama UML 2](#_Toc119704632)

[3. Esquema Relacional 3](#_Toc119704634)

[4. Análise de Dependências Funcionais e Formas Normais 4](#_Toc119704635)

[5. Lista e Forma de Implementação das Restrições 6](#_Toc119704636)

# Lista de figuras

# Lista de acrónimos

UML – Unified Modeling Language

# 1. Introdução

A nossa base de dados visa gerir os resultados da Copa dos Libertadores da América, respondendo ao lançamento de resultados jornada a jornada, marcadores de golos, equipas que jogam em casa, fora, entre outros, pretendendo também gerir as pré-eliminatórias, fase de grupos e a fase de eliminatórias até chegar à final, onde é encontrado o vencedor.

# 

# 2. Diagrama UML

# *Figura 1 – Diagrama UML*

# 3. Esquema Relacional

**Jogador**(idJogador, nomeJogador, nGolos, nacionalidade, numero, jogosJogados, tempoJogo, posicao, idade, nomeEquipa -> Equipa)

**Equipa**(nomeEquipa, jogosJogados, golosTotais, tipoEstado -> Estado)

**Grupo**(idGrupo)

**Estado**(tipoEstado)

**Jogo**(idJogo, eliminatoria, nGolosVisitada, nGolosVisitante, dataJogo)

**Arbitro**(idArbitro, nomeArbitro, idade, nivel)

# 4. Análise de Dependências Funcionais e Formas Normais

* **Jogador**(idJogador, nomeJogador, nGolos, nacionalidade, numero, jogosJogados, tempoJogo, posicao, idade, nomeEquipa -> Equipa)

**FDs:** **idJogador ->** nomeJogador, nGolos, nacionalidade, numero, jogosJogados, tempoJogo, posicao, idade, nomeEquipa

**numero, nomeEquipa ->** idJogador,nomeJogador, nGolos, nacionalidade, jogosJogados, tempoJogo, posicao, idade

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y

3NF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y ou existe um Y como key tal que X->Y

* **Equipa**(nomeEquipa, jogosJogados, golosTotais, tipoEstado -> Estado)

**FDs: nomeEquipa ->** jogosJogados, golosTotais, tipoEstado

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y

3NF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y ou existe um Y como key tal que X->Y

* **Grupo**(idGrupo)

**FDs: -**

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que não existem FD, logo a única key aceite é idGrupo

3NF: Sim, uma vez que não existem FD, logo a única key aceite é idGrupo

* **Estado**(tipoEstado)

**FDs: -**

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que não existem FD, logo a única key aceite é idGrupo

3NF: Sim, uma vez que não existem FD, logo a única key aceite é idGrupo

* **Jogo**(idJogo, eliminatoria, nGolosVisitada, nGolosVisitante, dataJogo)

**FDs: idJogo ->** eliminatoria, nGolosVisitada, nGolosVisitante, dataJogo

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y

3NF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y ou existe um Y como key tal que X->Y

* **Arbitro**(idArbitro, nomeArbitro, idade, nivel)

**FDs: idArbitro ->** nomeArbitro, idade, nível

**Formas Normais:**

BCNF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y

3NF: Sim, uma vez que existe uma super key X tal que X -> Y ou existe um Y como key tal que X->Y

# 5. Lista e Forma de Implementação das Restrições

**Jogador**

* + idJogador: restrição chave (Primary Key), Not Null e check, uma vez que não pode haver 2 jogadores com o mesmo id nem jogadores sem id nem com um numero nulo como id.
  + nomeJogador: restrição Not Null, dado que um jogador não pode não ter nome.
  + nGolos: restrição Not Null e check, uma vez que tem que tem de ser um número >= 0 e null não é equivalente a 0.
  + nacionalidade: restrição Not Null, porque não podem existir jogadores sem nacionalidade.
  + numero: restrição not null e check, pois todos os jogadores têm de ter um número entre 1 e 99 não nulo.
  + jogosJogados: restrição Not Null e check, uma vez que tem que tem de ser um número >= 0 e null não é equivalente a 0.
  + tempoJogado: restrição Not Null, uma vez que tem que tem de ser um número >= 0 e null não é equivalente a 0.
  + posicao: restrição Not Null e check, dado que um jogador tem sempre uma posição associada pre-existente.
  + idade: restrição Not Null e check, uma vez que tem que tem de ser um número natural entre 14 e 40.

**Equipa**

* nomeEquipa: restrições not null e de chave (Primary Key), pois todas as equipas têm um nome diferente e este não pode ser null.
* jogosJogados: restrição not null, uma vez que tem de ser um número >= 0 e null não corresponde a tal.
* golosTotais: restrição not null, uma vez que tem de ser um número >= 0 e null não corresponde a tal.

**Grupo**

* idGrupo: restrições not null, key (Primary Key) e check. Not null, pois todos os grupos têm de ter um nome e primary key, pois cada grupo é único e o seu id é a sua identificação. Check vai limitar os ids, limitando assim aos grupos de A até H.

**Estado**

* tipoEstado: restrições not null, key (Primary Key) e check. Not null, pois não existe estado null. Primary key pois não existem dois estados iguais. O Check irá limitar os tipos de estado aos existentes na copa.

**EstatisticasDeJogo**

* tipoJogo: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* resultado: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* nFaltas: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* posseDeBola: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* cantos: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* remates: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* passesCompletos: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.
* rematesABaliza: restrição not null, uma vez que tem de ter um valor.

**EstatisticasEquipa**

* nPontos: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* classificacao: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero entre 1 e 4.
* golosMarcados: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* golosSofridos: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* vitorias: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* derrotas: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* empates: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.

**EstadoVisita**

* tipoEstadoVisita: restrição not null e check, pois vai ser limitado a ‘visitada’ e ‘visitante’.

**EstatisticasJogador**

* golosMarcados restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* assistências restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* passesRealizados: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* cortesRealizados restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* cartoesAmarelos: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* cartoesVermelhos: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* faltasCometidas: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* golosDefendidos: restrições not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.

**Arbitro**

* + idArbitro: restrição chave (Primary Key) e Not Null e check, uma vez que não pode haver 2 arbitros com o mesmo id nem sem id nem com id não positivo.
* nomeArbitro: restrição not null uma vez que todos os árbitros têm de ter um nome.
* idade: restrição not null e check dado que tem de ser inserido uma idade entre 17 e 85.
* nivel: restrição not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 1 e <= 9.

**Jogo**

* idJogo: restrição chave (Primary Key) e Not Null, uma vez que não pode haver 2 jogos com o mesmo id nem sem id.
* eliminatoria: restrição not null, pois tem de ser inserida a eliminatória atual.
* nGolosVisitada: restrição not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* nGolosVisitante: restrição not null e check dado que tem de ser inserido um numero >= 0.
* dataJogo: restrição not null, pois o jogo tem de ter uma data.