**Vrabély Gellért – RWQQ36**

**Adatbázisok gyakorlat – Tervezési dokumentáció**

**Feladat: Csapatsport**

**Feladat leírása:** A feladat egy olyan alkalmazás elkészítése, amely csapatsportok esetén képes a csapatokhoz és azok tagjaihoz kapcsolódó adatok tárolására. Továbbá a csapatok között játszott mérkőzések is a rendszer részét képezik. Az alkalmazás használata legyen regisztrációhoz kötött oly módon, hogy az egyes funkciók csak a regisztrált felhasználó bejelentkezése után legyenek elérhetők.

Tárolt adatok (nem feltétlen jelentenek önálló táblákat):

● Felhasználó: felhasználónév, jelszó, név

● Csapat: név, város, alapítás éve

● Tagok: név, állampolgárság, születési dátum, poszt

● Mérkőzések: eredmény, dátum, helyszín

Relációk az adatok között: Egy tag egyszere csak egy csapatban játszhat. Egy mérkőzésen két csapat vesz részt (egy-egy csapat játszik egymás ellen). Egy csapat több mérkőzésen is részt vehet és egy mérkőzésen két csapat vesz részt.

**Egyed kapcsolat diagram:**

A képen diagram, rajz, vázlat, origami látható

Automatikusan generált leírás

**Leírás:**

* Minden entitást Felhasznalo entitás tud felvenni az adatbázisba, egy felhasználó több entitást is felvehet, de az entitást csak egy felhasználó viheti fel (1 – N kapcsolat), és egy felhasználót a felhasználóneve egyértelműen azonosít
* A Tag entitást a „tag\_id” attribútum határozza meg, kapcsolatban áll még a Csapat entitással. Egy Tag egy csapatban játszik, de egy csapatban több tag is játszik. (1 – N kapcsolat)
* A Csapat entitást az egyszerűség kedvéért a csapat\_id attribútum határozza meg, kapcsolatban áll az eddigi felsoroltak mellett a Merkozes entitással, egy csapat több mérkőzést is játszhat, és egy mérkőzést 2 csapat játszik, a hazai\_e meghatározza, hogy egy csapat hazaiként vagy vendégként játsza a mérkőzést, ez alapján tudjuk meg, kié volt a több pont, így a kapcsolat (2 – N) 2 a többhöz típusú.
* A Merkozes entitást meghatározhatnánk külső kulccsal is, de a Merkozik kapcsolat miatt egyszerűbb egy hozzáadott, merkozes\_id attribútumot kulcsként használni.
* A Merkozes entitás „nyertes\_id” attribútuma azt mondja el, hogy melyik csapat nyert, ez az érték lehet NULL (ez esetben a végeredmény döntetlen)

**Relációsémák:**

Felhasznalo (felhasznalonev, nev, jelszo)

Tag (tag\_id, nev, szuletesi datum, poszt, *felhasznalonev, csapat\_id*)

Tag\_allampolgarsag (tag\_id, allampolgarsag, *felhasznalonev, csapat\_id*)

Csapat (csapat\_id, nev, varos, alapitas\_eve, *felhasznalonev*)

Merkozes (merkozes\_id, eredmeny, datum, helyszin, nyertes\_id, *felhasznalonev*)

Merkozik (*csapat\_id*, *merkozes\_id*)

**Normálformák:**

1NF-nek megfelel, mert az összes attribútum atomi tulajdonságú.

2NF-nek megfelel, mert minden entitás egy kulccsal rendelkezik és így mindegyik másodlagos attribútum (nem kulcs) teljes mértékben függ a kulcstól

3NF-nek megfelel, az attribútumok között nincs tranzitív függés

**Táblatervek:**

**Összetett lekérdezések:**

1. **Kettős állampolgárok:**

SELECT nev

FROM tag

WHERE tag\_id IN

(SELECT tag\_id FROM tag\_allampolgarsag GROUP BY tag\_id HAVING count(allampolgarsag) > 1);

A lekérdezés azt gyűjti ki, hogy melyek azok a tagok, akiknek több állampolgárságuk van (legalább 2)

1. **Mérkőzések száma csapatonként:**

SELECT csapat.nev AS nev, count(merkozik.merkozes\_id) as merkozesek

FROM merkozes

INNER JOIN merkozik ON merkozes.merkozes\_id = merkozik.merkozes\_id

INNER JOIN csapat ON csapat.csapat\_ID = merkozik.csapat\_id

WHERE csapat.nev IN (\*táblák\*)

GROUP BY csapat.nev;

A lekérdezés megadja, hogy az alkalmazásban kiválasztott táblák (ez lesz felsorolva a (\*táblák\*) helyén) mennyi mérkőzést játszottak

1. **Egy csapat első 3 tagja névsor szerint:**

SELECT tag.nev

FROM tag

WHERE tag.csapat\_id = (SELECT csapat\_id FROM csapat WHERE nev = csapatnév)

ORDER BY tag.nev LIMIT 3;

A lekérdezés megadja, az alkalmazásban kiválasztott csapat (csapatnév) 3 játékosát akik a névsor elején vannak.

1. **Nyerések csapatok szerinti bontásban:**

SELECT csapat.nev, count(nyertes\_id) as nyert

FROM csapat

LEFT JOIN merkozes ON csapat.csapat\_id = merkozes.nyertes\_id

GROUP BY csapat.nev

ORDER BY count(nyertes\_id) DESC;

A lekérdezés megadja, a csapatok hány mérkőzést nyertek meg mérkőzés nyerés szerint csökkenő sorrendben

**Megvalósítás, funkciók:**

A projektemet Javában írtam, az SDK 17.0.10 verziószámú. A GUI JavaFX-el van megvalósítva, így ebben a csomagban lévő libraryket használtam fel. Továbbá a MySQL szerverhez való kapcsolódáshoz JDBC-t használtam. A MySQL szervert a Xampp keretrendszerrel értem el és kezeltem.

A projekt packagekbe van rendezve:

* src

main

⮚ java

⮚ com.teamsportsdb

⮚ ui

ComplexQueryController.java

ConnectController.java

MainController.java

RegistrationController.java

UserDashBoardController.java

⮚ utils

DashBoardUtils.java

Database.java

LoginManager.java

SceneManager.java

⮚ MainApplication.java

⮚ resources

⮚ com.teampsortsdb

ComplexQuery.fxml

Connect.fxml

Main.fxml

Registration.fxml

UserDashboard.fxml

A utils mappában statikus függvények vannak, amik újra és újra fel vannak használva a kód során. Az fxml fájlokban találhatók maguk az objektumok, amik megjelennek és amiket kezel egy felhasználó. Ezekhez tartoznak Controller-ek, ezek vannak a ui mappában, ezek teszik lehetővé, hogy a felhasznáó valamely módon bele tudjon szólni a program működésébe.

A program elindításakor meg kell adni az adatbázishoz tartozó felhasználónevet és jelszót, mivel Xampp keretrendszert használtam, nincs jelszó, a felhasználónév: root. Ezután egy üdvözlő üzenet tűnik fel 3 mp-ig, majd bedob minket a Main.fxml-re. Itt tudunk a komplex lekérdezésekhez (ez belépés nélkül elérhető), regisztrációhoz navigálni; vagy belépünk, mint felhasználó, ebben az esetben bedob minket a UserDashboard.fxml-re, ahol tudunk lekérdezni, módosítani, változtatni és törölni adatokat, mindez dinamikusan van megoldva, egyes értékeket kell csak a felhasználónak megadni, a többi kiválaszható legördülő listából. Ha esetleg a regisztrációhoz navigálunk és sikeresen regisztrálunk, akkor is a UserDashboard-hoz hoz minket az alkalmazás, de minden oldalól van lehetőségünk visszalépni a Main.fxml-re.

Ha a komplex lekérdezésekhez navigálunk, 4-féle lekérdezésre van lehetőségünk, ezekhez CheckBox, vagy ChoiceBox van felhasználva, hasonlóan, mint a UserDashboard-nál.