1. **Passage de la modélisation au relationnel**

La base de données a été créée sur pgAdmin4 pour Mac. Le sport choisi est Football. On a créé 8 tables au total, 5 à partir des classes du diagramme, et 3 à partir des relations

\* - \*.

* 1. Match

J’ai créé un attribut additionnel appelé MatchID qui sera la clé primaire et une contrainte pour que l'heure fin ne puisse être introduite que quand l'heure de début es la date existent.

* 1. Equipe

Le nom de l’équipe sera la clé primaire.

* 1. Jouer

Un jouer est identifié par sa clé primaire composée de son numéro et du nom de son équipe – le nom d’équipe étant une clé étrangère référençant la clé primaire de la relation équipe.

* 1. Gardien

Le gardien est aussi un jouer, dont on peut simplement garder une référence à la clé primaire de joueur dans gardien. Un nuplet dans gardien ne pourra existe que si le un nuplet correspondant dans la relation joueur existe.

* 1. But

Un but est associé à un seul match et à un joueur qui marque et à 0 où 1 joueur qui assiste. Pour les relations avec Match et Joueur, on met des clés étrangères dans But référençant les clés primaires de ces relations. Pour la relation "assiste" \* - \* avec Jouer, on crée une nouvelle relation "assiste". Je crée aussi une nouveau attribut ButID qui servira de clé primaire.

* 1. Assiste

Par les règles de relations \* - \*, on met dans "assiste" les clés primaires de Joueur et But en tant que clés étrangères référençant les clés primaires ces tables et aussi en tant que clés primaires de "assiste".

* 1. Est\_Dans\_Le\_Buts

Table crée à partir de la relation \* - \* entre Match et Gardien. La clé primaire est composé de clé étrangères référençant les clés primaires de relations associées (matchid, nomequipe, numero\_joueur). Un trigger a été créé pour empêcher la création d'un nuplet dans cette relation si comme résultant on obtient plus de 3 gardiens associés un match.

* 1. Joue

Clé primaire composée des clés étrangères référençant les clés primaires de Match et d'Équipe. Un trigger a été créé pour ne pas permettre que plus de deux équipes soient associés à un match. La colonne score correspond au nombre de buts marqué par l'équipe dans le match.

1. **Requêtes d'interrogation prédéfinies**
2. **Déclencheurs**

Étant seul dans le groupe, j'étais censé de créer un seul déclencheur. Donc, j'ai créé trois, les deux mentionnés dessus et un nouveau pour calculer le score de chaque équipe à chaque insertion d'un but.