

Football Club Manager

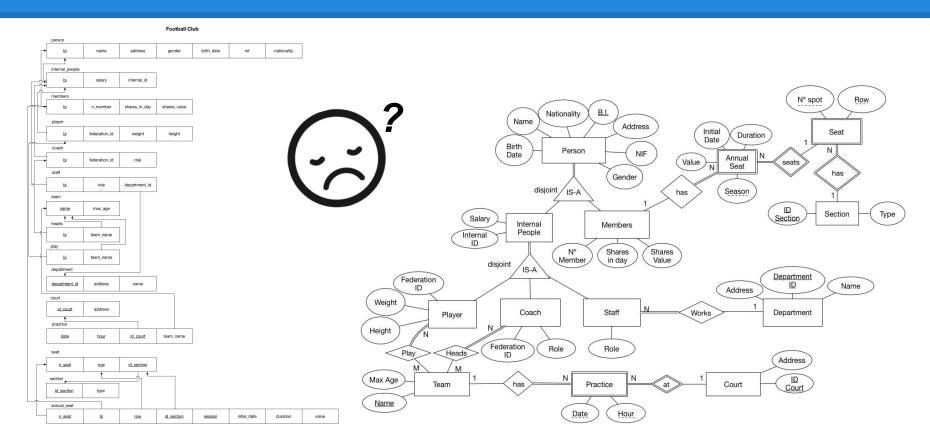
Trabalho prático final

Base de dados - 1 Junho 2015 Mestrado Integrado em Computadores e Telemática

Rafael Ferreira, nmec: 67405 Rodrigo Cunha, nmec: 67800



EER, Diagrama ER, Análise Requisitos



Aspectos principais

- O que a nossa aplicação permite?
 - Gerir jogadores, treinadores, pessoal interno, sócios
 - Gerir departamentos
 - Gerir equipas e treinos
 - Gerir os lugares disponíveis, secções no estádio e lugares anuais de sócios

Normalização

- Importante para:
 - Garantir eficiência, integridade referencial entre relações

- Após análise do projeto concluiu-se:
 - Não tem dependências transitivas
 - Todos os atributos dependem da chave primária da sua relação





VS



	Views	UDF's
Prevenção na alteração dos objetos utilizados	×	
Compiladas e Optimizadas	×	
Suportam lógica complexa para uma consulta	×	
Simples de utilização		

Decidiu-se não usar Views...

User-defined functions

- Desempenharam o papel de vistas
- Mesma lógica para a maior parte das UDF's:
 - Quando parâmetros de entrada é NULL, apresenta todos os resultados
 - Quando não são NULL apresentam resultados específicos

Stored procedures

- Camada de abstração entre o modelo de dados e a camada aplicacional
- Criação de métodos de criar/ alteração ou remoção de dados
- Melhor controlo de erros
- Rapidez: compiladas e guardadas em cache



Transactions

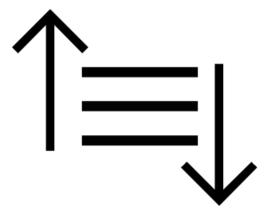
 Garantir que as alterações ficavam consistentes no modelo de dados

• Para criar um jogador:



Índices

- Diminuição dos tempos de pesquisa
- Adicionou-se índices a pesquisas feitas por dados não primários e frequentes



Triggers

- Garantia na consistência do modelo de dados a quando acesso direto aos dados
- Preservar os dados apagados
 - Delete do lugar

INSTEAD OF



Demo time! :D



