



deti

universidade de aveiro
departamento de electrónica,
telecomunicações e informática

Sistema de Gestão da FGC

PROJETO REALIZADO NO ÂMBITO DE BASES DE DADOS

GONÇALO SOUSA 98152

TURMA P2, GRUPO 3

1/06/2023

Introdução

Base de dados de uma versão simplificada da cena competitiva de fighting games.

Objetivos:

- ↴ Guardar e organizar informação relativa a este tópico
- ↴ Acessível pelos Organizadores e Equipas de Desenvolvedores.

Análise de Requisitos

↴ Inserir, remover, atualizar e pesquisar informação sobre:

↴ Pro Players;

↴ Torneios;

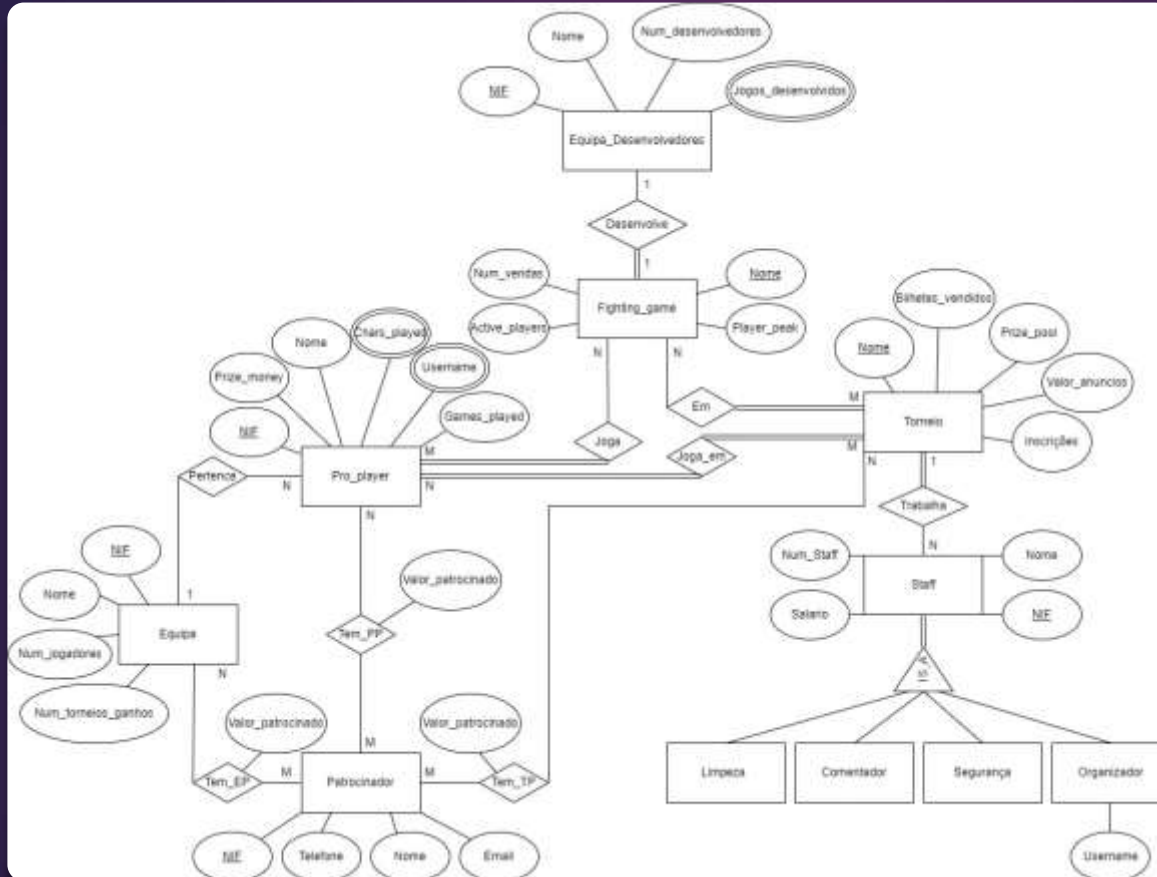
↴ Patrocinadores;

↴ Staff;

↴ Fighting Games;

↴ Equipa de Desenvolvedores;

Diagram a Entidade- Relação



SQL Scripts(1)

SetupTables

Criação das tabelas
da base de dados

DropTables

Eliminação das
tabelas da base de
dados

Insert

Inserir dados nas
tabelas

Queries

Queries para
vzualizar dados das
tabelas

Indexes

Idx_Equipa_nif sobre a tabela
Equipa e atributo nif;
Idx_Torneio_nome sobre a
tabela Torneio e atributo
nome;
....

SQL Scripts(2)

Views

- **vw_ProPlayerEquipa**, mostra Pro Player e a sua Equipa;
- **vw_ProPlayerCharsPlayed**, mostra Pro Players e as suas Characters;
- **vw_EquipaPatrocinador**, mostra Equipas e os seus Patrocinadores;
- **vw_TorneioJogadores**, mostra Torneios e os seus Jogadores;
- **vw_TorneioEquipaDesenvolvedores**, mostra Torneios e a Equipa de Desenvolvedores dos jogos nesse torneio.

Triggers

- **Tr_inserere_username**, insere um username default na tabela PPUsername quando é inserido um novo Pro Player.

SQL Scripts(3)

UDFs

CalculateAveragePrizeMoney (): Calcula o average Prize Money dos Pro Players

SPs

CalculateTournamentProfit: Calcula o lucro realizado por um torneio (valor patrocinado + anúncios - salários;

GetGameDevelopersByPlayer: Obtém a equipa de desenvolvimento dos jogos jogados pelo jogador;

GetSponsors: Obtém os patrocinadores de uma entidade (Torneio, Equipa ou Pro Player).



DEMO