Đề tài

QUẢN LÍ GIẢI ĐẤU CỜ TƯỚNG

1. Xác định ràng buộc, xây dựng mô hình liên kết thực thể
2. Liệt kê, chính xác hoá và lựa chọn thông tin
3. Một tuyển thủ thi đấu trong một giải đấu gồm nhiều trận đấu với các tuyển thủ khác. Mỗi tuyển thủ có một mã tuyển thủ duy nhất đại diện cho tuyển thủ đó.
4. Một giải đấu có nhiều tuyển thủ tham gia và có nhiều trận thi đấu giữa các tuyển thủ, mỗi giải đấu có một mã giải đấu duy nhất đại diện cho giải đấu đó.
5. Mỗi trận đấu thuộc một giải đấu có 2 tuyển thủ tham dự và có một mã trận đấu duy nhất đại diện cho trận đấu đó.
6. Sau mỗi trận đấu, kết quả của các tuyển thủ sẽ được lưu lại theo 3 mức là thắng, thua hoặc hoà (nếu trận đấu chưa thi đấu, kết quả sẽ mặc định là chưa). Mỗi tuyển thủ có một bảng điểm cá nhân duy nhất.
7. Các thực thể, thuộc tính
8. TUYENTHU(MaTT, Ten, NgaySinh, HeSo, QuocGia)
9. GIAIDAU(MaGD, TenGD, DiaDiem, TGBatdau, TGKetThuc)
10. TRANDAU(MaTD, MaGD, MaTT1, MaTT2, TGBD, Kq)
11. BANGDIEM(MaTT, TranThang, TranHoa, TranThua, HieuSo, Diem)
12. Các quy tắc, ràng buộc
13. MaTT là thuộc tính đại diện để làm khoá chính đại diện cho 1 tuyển thủ
14. MaGD là thuộc tính đại diện để làm khoá chính đại diện cho 1 giải đấu
15. MaTD là thuộc tính đại diện để làm khoá chính đại diện cho 1 trận đấu
16. MaTT trong BANGDIEM là thuộc tính đại diện để làm khoá ngoái cho bảng điểm của 1 tuyển thủ tham chiếu tới bảng TUYENTHU
17. Một trận thắng được cộng 3 điểm, hoà cộng 1 điểm, thua sẽ không được cộng điểm nào, hiệu số bằng số trận thắng trừ đi số trận thua.
18. Thời gian bắt đầu 1 giải đấu không thể lớn hơn thời gian kết thúc
19. Một tuyển thủ có thể tham dự nhiều trận đấu và một trận đấu chỉ có 2 tuyển thủ tham dự
20. Một tuyển thủ có thể tham dự nhiều giải đấu và 1 giải đấu cũng có thể có nhiều tuyển thủ tham dự
21. Một giải đấu có nhiều trận đấu và một trận đấu chỉ thuộc một giải đấu nhất định