´

### Departamento de Engenharia de Eletrónica e Telecomunicações e de Computadores

**Trabalho Prático (1ª Fase)**

Grupo 6:

Pedro Diz, nº47718

Vasco Branco, nº48259

João Pereira, nº48264

Professores: Paulo Pereira e Pedro Pereira

Semestre de verão de 2023/2024

**Índice**

[Introdução 3](#_Toc137468591)

[Modelo Conceptual 4](#_Toc137468592)

Gerenciamento de Conexões…………………………………………………………………………………………………….5

# **Introdução**

O objetivo deste trabalho é implementar um sistema de informação que gere sessões de vídeo jogos.

O domínio da aplicação consiste nestas entidades:

* Player: Um Player é caracterizado por ter um número único, um nome e um email.
* Game: Um Game é caracterizado por ter um número único, um nome único, um developer e um conjunto de géneros associados.
* Session: Uma Session é caracterizada por ter um número único, a quantidade de jogadores envolvidos na sessão, a data de início da sessão, o jogo e os jogadores associados

**Modelo Conceptual**

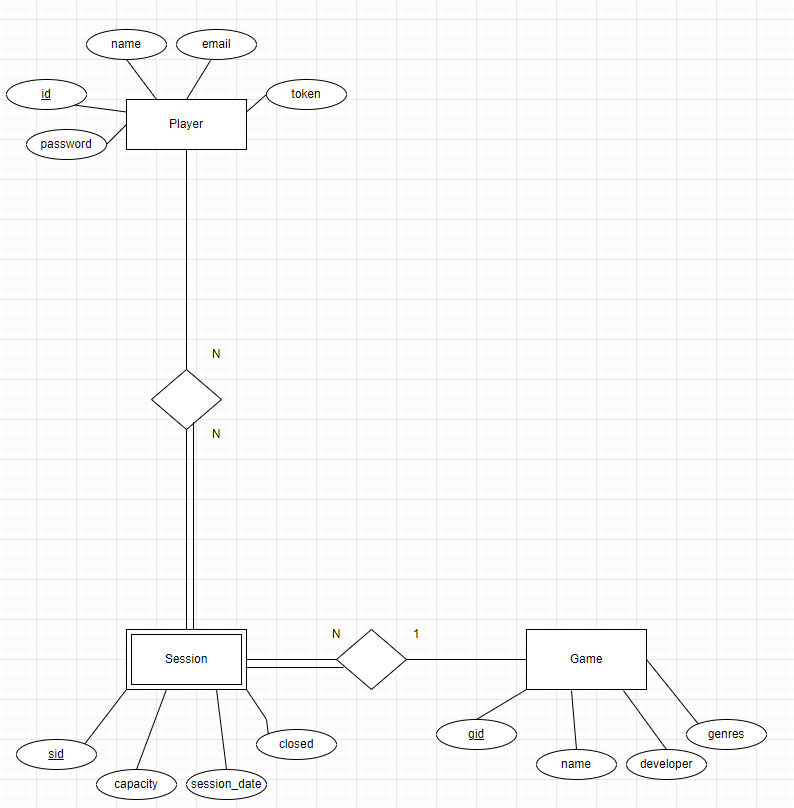


Figura - Modelo Conceptual

O modelo contem as 3 entidades referidas. De notar que Session é fraco de Player e de Game porque, se não houver nem players nem game, não existe session.

Restrições de Integridade:

* Email tem o seguinte formato: [a@a.a](mailto:a@a.a)
* Email é chave candidata de Player
* Session\_date tem o seguinte formato: YYYY-MM-DD HH:MM:SS
* Name é chave candidata de Game

**Gerenciamento de Conexões**

Sempre que se interage com o DBMS, vamos buscar uma conexão via a função getConnection() e usamos a função use {} que automaticamente fecha a conexão após correr o código no seu scope.