



ESTRUTURA DO PROJETO

Megadados

- 16 de Agosto de 2017 -

João Pedro de Castro

Rachel Bottino

Engenharia da Computação - 2018

ÍNDICE

ÍNDICE	2
PROPOSTA	3
FUNCIONALIDADES	3
ENTIDADES	3
DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO	4
DICIONÁRIO DE DADOS	4
Atletas	4
Técnicos	5
Modalidades	5
Locais	5
Atletas_modalidade	5
Técnicos_modalidade	5
Evento_esportivo	6
Estatísticas	6
ARQUITETURA DO SISTEMA	6

PROPOSTA

Nossa proposta para o projeto 1 é um sistema para organizar *atletas*, suas respectivas *modalidades*, *técnicos*, *locais* de treinos e jogos para uma Associação Atlética. Além disso, armazenamos os *sócios* da Atlética.

FUNCIONALIDADES

O sistema contará com algumas funcionalidades, sendo elas listadas a seguir:

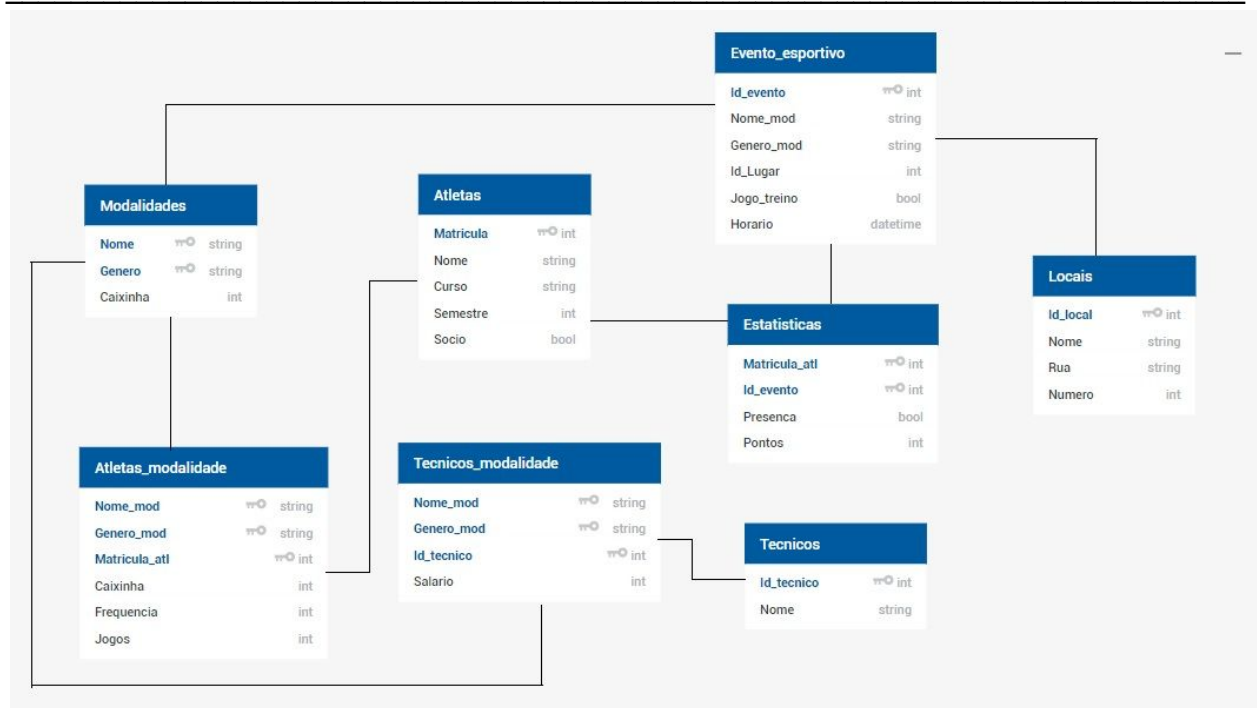
1. Cadastro de *Atleta*;
 2. Cadastro de *Técnico*;
 3. Cadastro de *Modalidade*;
 4. Cadastro de *Local* (Jogo/Treino);
 5. Cadastro de *Evento Esportivo* (Jogo/Treino);
 6. Listar *Atletas* por *Modalidade e Frequência*;
 7. Listar *Modalidades* com seus respectivos *Locais de treino e Técnicos*;
 8. Listar *Jogos do fim de semana* com suas respectivas *Modalidades e Locais*;
 9. Listar *Sócios-Atletas*;
-

ENTIDADES

As entidades que serão representadas no banco de dados serão as listadas à seguir:

1. *Atletas*;
2. *Técnicos*;
3. *Modalidades*;
4. *Locais*;

DIAGRAMA ENTIDADE-RELACIONAMENTO



DICIONÁRIO DE DADOS

Atletas

1. Matricula: Número de matrícula do Insper do atleta;
2. Nome: Nome completo do atleta;
3. Curso: Nome do curso do atleta no Insper;
4. Semestre: Número do semestre atual do atleta no Insper;
5. Socio: Booleano que indica se o atleta também é sócio da atlética.

Tecnicos

1. Id_tecnico: Identificador do técnico;
2. Nome: Nome do técnico;

Modalidades

1. Nome: Nome da modalidade;
2. Genero: Indica se a modalidade é feminina ou masculina;
3. Caixinha: Indica o valor que os atletas pagam mensalmente para praticar a modalidade;

Locais

1. Id_local: Identificador do local;
2. Nome: Nome dado ao local. Ex: Quadra do Insper;
3. Rua: Nome da rua do local;
4. Numero: Número do local na rua;

Atletas_modalidade

1. Nome_mod: Nome da modalidade praticada pelo atleta;
2. Genero_mod: Genero da modalidade praticada pelo atleta;
3. Matricula_atl: Número de matrícula do atleta;
4. Caixinha: Identifica se o atleta já pagou a caixinha do mês;
5. Frequencia: % de treinos que o atleta compareceu;
6. Jogos: Quantidade de jogos que o atleta compareceu;

Tecnicos_modalidade

1. Nome_mod: Nome da modalidade treinada pelo técnico;
2. Genero_mod: Genero da modalidade treinada pelo técnico;
3. Id_tecnico: Identificador do técnico;
4. Salario: Salário do técnico na modalidade;

Evento_esportivo

1. Id_evento: Identificador do evento
2. Nome_mod: Nome da modalidade do evento esportivo;
3. Genero_mod: Genero da modalidade do evento esportivo;
4. Id_lugar: Identificador do local do evento esportivo;
5. Jogo_treino: Identifica se o evento em questão é um jogo ou um treino;
6. Horário: Horário do evento esportivo;

Estatisticas

1. Matricula: Número de matrícula do atleta analisado;
2. Id_evento: Identificador do evento analisado;
3. Presenca: Identifica se o atleta compareceu ou não no evento;
4. Pontos: Número que representa o desempenho do atleta no determinado evento;

ARQUITETURA DO SISTEMA
