
Protokoll

Semesteraufgabe — Fussball

SEW & INSY
4AHITM 2015/16

Lorenz Breier

Note:
Betreuer: Prof. Dolezal, Prof. Borko

Version 0.1
Begonnen am 2016-03-16
Beendet am 9. April 2016

Inhaltsverzeichnis

1	Mein Github-Repository	1
2	Negative Kompetenzen	1
3	Angabe	1
4	Vorraussetzungen	2
4.1	Server starten	2
4.2	SSH - Verbindung	2
4.3	Postgres	2
5	Aufgaben	2
5.1	CREATE-Befehle	2
5.1.1	Die Datenbank soll keine NULL-Werte enthalten.	2
5.1.2	Realisieren Sie folgende Attribute mit fortlaufenden Nummern...	2
5.2	INSERT-Befehle	3
5.3	DROP-Befehle	3
6	Problemlösungen mittels SQL	4
7	Hier und dazwischen	5
7.1	Das Upgrade auf Postgres 9.5	5
7.1.1	Backup machen mittels pg_pgdumpall	5
7.1.2	aber wie übertrage ich jetzt die File ohne Netzwerkkarte?	5
7.2	Das Upgrade auf El-Capitan	6
8	Plädoyer und Worte, die ich loswerden will...	7

1 Mein Github-Repository

Hier geht's zu meinem Github - Repository.

Na los, hopp, hopp, worauf wartest du?

2 Negative Kompetenzen

- können komplexe Abfragen für konkrete Problemstellungen entwickeln und optimieren
- können Anwendungen mit Datenanbindung entwickeln
- können Anwendungssysteme unter Verwendung von Nebenläufigkeit entwickeln
- können einfache Schnittstellen zur Kommunikation zwischen Anwendungen entwerfen und implementieren
- können umfangreiche Client-Server Anwendungen entwickeln

3 Angabe

Ein österreichischer Fußballverein braucht eine neue Datenbank, um zumindest die Personenverwaltung auf eine professionelle Basis zu stellen. In dieser Datenbank werden folgende Daten verwaltet:

Jede Person ist identifiziert durch eine eindeutige Personalnummer (kurz "persnr"). Außerdem werden zu jeder Person folgende Informationen verwaltet: Vorname ("vname"), Nachname ("nname"), Geschlecht ("geschlecht") und Geburtsdatum ("gebdat"). Für "geschlecht" sind einzig die Eingaben "W", "M" und "N" gültig.

Jede Person, die am Vereinsleben beteiligt ist, gehört zu genau einer der folgenden 4 Kategorien: Angestellter, Vereinsmitglied (kurz "Mitglied"), Spieler oder Trainer. Für all diese Kategorien von Personen müssen zusätzliche Informationen verwaltet werden: Von jedem Angestellten werden das Gehalt ("gehalt"), die Überstunden ("ueberstunden") und die E-Mail-Adresse ("e_mail") vermerkt. Für jedes Vereinsmitglied werden ausständige Beiträge ("beitrag") abgespeichert.

Jeder Spieler hat eine Position ("position") (z.B. Tormann, Stürmer, etc.). Außerdem sind Gehalt ("gehalt") sowie Beginn ("von") und Ende ("bis") der Vertragsdauer abzuspeichern. Jeder Spieler ist zumindest einer Mannschaft zugeordnet. Die Spieler innerhalb einer Mannschaft müssen jeweils eine eindeutige Trikot-Nummer ("nummer") zwischen 1 und 99 haben.

Jeder Trainer hat ein Gehalt ("gehalt") sowie Beginn ("von") und Ende ("bis") der Vertragsdauer. Jeder Trainer ist genau einer Mannschaft zugeordnet.

Der Verein hat mehrere Mannschaften. Für jede Mannschaft sind folgende Informationen zu verwalten: eine eindeutige Bezeichnung ("bezeichnung") (wie 1. Mannschaft, Junioren, A-Jugend, ...), die Klasse ("klasse") sowie das Datum des nächsten Spiels ("naechstes_spiel"). Jede Mannschaft hat mindestens 11 Spieler, genau einen Chef-Trainer und genau einen Trainer-Assistenten. Beide sind als Trainer des Vereins registriert. Außerdem hat jede Mannschaft einen Kapitän (der ein Spieler des Vereins ist).

Der Verein hat mehrere Standorte. Jeder Standort ist identifiziert durch eine eindeutige ID ("sid"). Außerdem sind zu jedem Standort folgende Informationen verfügbar: Land ("land"), Postleitzahl ("plz") und Ort ("ort").

An jedem Standort gibt es 1 oder mehrere Fan-Clubs. Jeder Fan-Club hat einen für den jeweiligen Standort eindeutigen Namen ("name"), ein Gründungsdatum ("gegruendet") und einen Obmann ("obmann"), der Vereinsmitglied sein muss. Ein Vereinsmitglied kann von höchstens einem Fan-Club der Obmann sein. Die Fan-Clubs werden von Angestellten des Vereins betreut: Und zwar kann jeder Angestellte einen Fan-Club jeweils für einen gewissen Zeitraum betreuen. Dieser Zeitraum ist durch Anfangsdatum ("anfang") und Endedatum ("ende") bestimmt. Jeder Angestellte kann 0 oder mehrere Fan-Clubs betreuen, und jeder Fanclub kann von einem oder mehreren Angestellten betreut werden.

Der Verein führt Aufzeichnungen über die absolvierten Spiele. Jedes Spiel ist gekennzeichnet durch die Bezeichnung der Mannschaft ("mannschaft") und das Datum ("datum"). Für jedes Spiel werden der Gegner ("gegner") und das Ergebnis ("ergebnis") eingetragen, das einen der Werte "Sieg", "Unentschieden" oder "Niederlage" haben kann. Außerdem werden zu jedem Spiel die beteiligten Spieler abgespeichert, wobei für jeden Spieler die Dauer Einsatzes ("dauer") als Wert zwischen 1 und 90 vermerkt wird.

4 Vorraussetzungen

4.1 Server starten

4.2 SSH - Verbindung

4.3 Postgres

Datenbank, User erzeugen, Rechte verteilen & Einloggen

```
1 CREATE DATABASE verein;  
CREATE USER manager WITH PASSWORD 'iderfrein';  
GRANT ALL ON DATABASE verein TO manager;
```

Connection :

```
psql -d verein -h localhost -U manager -W
```

5 Aufgaben

5.1 CREATE-Befehle

Schreiben Sie die nötigen CREATE-Befehle, um die vorgestellten Relationen mittels SQL zu realisieren. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

5.1.1 Die Datenbank soll keine NULL-Werte enthalten.

Dies lässt sich umsetzen, indem man am Ende des Attributes ein 'NOT NULL' anfügt.
Beispiel:

```
4 CREATE TABLE angestellter(  
    persnr SERIAL PRIMARY KEY REFERENCES person ,  
    ueberstunden NUMERIC(3,0) NOT NULL,  
    gehalt NUMERIC(8,2) NOT NULL,  
    e_mail VARCHAR(50) NOT NULL  
);
```

5.1.2 Realisieren Sie folgende Attribute mit fortlaufenden Nummern...

...mit Hilfe von Sequences und Serial: "persnr" von Personen und "sid" von Standorten.

- Für das "persnr" - Attribut sollen nur gerade, 5-stellige Zahlen vergeben werden (d.h.: 10000, 10002, ..., 99998).

Sequences kann man sich wie eine Zählervariable vorstellen, welche im Hintergrund mitläuft.
Erstellt wird unsere Sequence so :

```
CREATE SEQUENCE pid START WITH 10000 INCREMENT BY 2;
```

Die 5 Stellen erhalten wir, indem wir uns an der Option **START WITH** bedienen.

Für die geraden Zahlen helfen wir uns mit einem Trick, in dem wir mit Hilfe von **INCREMENT BY** immer um 2 erhöhen.

=> da er nur immer um 2 erhöht, können nur gerade Zahlen kommen !

- Für das "sid" - Attribut sollen beliebige positive Zahlen (d.h. 1,2, ...) vergeben werden.
Falls zwischen 2 Tabellen zyklische FOREIGN KEY Beziehungen herrschen, dann sind diese FOREIGN KEYS auf eine Weise zu definieren, dass es möglich ist, immer weitere Datensätze mittels INSERT in diese Tabellen einzufügen.
Die positiven Zahlen erhalten wir mittels einer **CHECK** - Constraint.

```
sid INTEGER PRIMARY KEY CHECK (sid > 0),
```

5.2 INSERT-Befehle

Schreiben Sie INSERT-Befehle, um Testdaten für die kreierte(n) Tabellen einzurichten.

Jede Tabelle soll zumindest 10.0000 Zeilen enthalten.

Sie dürfen die Wahl der Namen, Bezeichnungen, etc. so einfach wie möglich gestalten, d.h.: Sie müssen nicht "real existierende" Fußballer-Namen, Länder, Städte, etc. wählen.

Stattdessen können Sie ruhig 'Spieler 1', 'Spieler 2', 'Land 1', 'Land 2', 'Stadt 1', 'Stadt 2', etc. verwenden.

Sie können für die Erstellung der Testdaten auch entsprechende Generatoren verwenden!

Nicht mein Kompetenzbereich, deshalb erstmal aufgeschoben.

5.3 DROP-Befehle

Schreiben Sie die nötigen DROP-Befehle, um alle kreierte(n) Datenbankobjekte wieder zu löschen.
z.B

```
2 DROP TABLE person;  
DROP TABLE angestellter;  
DROP TABLE mitglied;  
DROP TABLE trainer;
```

6 Problemlösungen mittels SQL

```

# =====
#                               SQL – AUFGABEN
# =====

5 # S1.) (Fan-Club Betreuung) Waehlen Sie "per Hand" die Personalnummer eines Angestellten aus Ihren
  # Testdaten aus.

  # Auswahl : 10000

  # Schreiben Sie eine SQL-Anfrage, die jene Fan-Clubs ermittelt, die dieser Angestellte im Moment nicht
  # betreut.
10 # Geben Sie zu jedem derartigen Fan-Club die Standort-ID und den Namen des Fan-Clubs aus. DONE
  # Bemerkung: Ein Fan-Club wird von einem Angestellten im Moment nicht betreut,
  # wenn entweder der Angestellte diesen Fan-Club ueberhaupt nie betreut hat
  # oder wenn das heutige Datum (= sysdate) ausserhalb des Betreuungszeitraums liegt.
  # Vergessen Sie nicht, jene Fan-Clubs zu beruecksichtigen,
15 # die von ueberhaupt keinem Angestellten betreut werden (dieser Fall sollte zwar laut Datenmodell nicht
  # vorkommen.
  # Die Einhaltung dieser Bedingung wird aber vermutlich vom Datenbanksystem nicht ueberprueft)!

  SELECT name, sid
  FROM betreuung
20 WHERE persnr != 10000
  AND persnr IS NOT NULL
  OR anfang > sysdate
  OR ende < sysdate;

25 # S2.) (Die eifrigsten Angestellten) Schreiben Sie eine SQL-Anfrage, die den Nachnamen und
  # die Personalnummer jener Angestellten ausgibt, die im Moment saemtliche Fan-Clubs betreuen. Ordnen Sie
  # die Nachnamen alphabetisch.
  # Bemerkung: Passen Sie die Testdaten so an, dass diese Anfrage zumindest zwei Angestellte liefert.

  (SELECT nname, persnr
30 ORDER BY nname DESC
  FROM person
  INNER JOIN angestellter ON angestellter.persnr = person.persnr)
  LEFT OUTER JOIN betreuung ON person.persnr = fanclub.persnr;

35 # S3.) (Spielereinsaetze) Geben Sie fuer alle Spiele des Jahres 2015 jeweils alle Spieler und die Dauer
  # ihres Einsatzes aus, d.h.: Gesucht sind alle Tupel (mannschaft, datum, vorname, nachname, dauer),
  # mit folgender Eigenschaft:
  #     "mannschaft" ist die Bezeichnung der Mannschaft, die gespielt hat.
  #     "datum" ist das Datum, an dem das Spiel stattfand.
  #     "vorname" und "nachname" beziehen sich auf einen Spieler, der bei diesem Spiel zum Einsatz kam.
40 #     "dauer" gibt die Dauer des Einsatzes (in Minuten) dieses Spielers bei diesem Spiel an.
  SELECT mannschaft, datum, person.vname, person.nname, dauer
  FROM einsatz
  NATURAL JOIN person
  WHERE datum
45 BETWEEN '2015-01-01'
  AND '2015-12-31';

  # S4.) (Spieler-Ranking) Geben Sie fuer jeden Spieler den Vornamen und Nachnamen
50 # sowie die Gesamtdauer ("gesamtdauer") der von ihm bei Spielen im Jahr 2015 geleisteten Einsaetze aus.
  # Vergessen Sie nicht, jene Spieler des Vereins zu beruecksichtigen, die im Jahr 2015 bei keinem
  # einzigen Spiel mitgespielt haben (d.h. gesamtdauer = 0).
  # Ordnen Sie die Ausgabe in absteigender Gesamtdauer. Bei Gleichheit der Gesamtdauer sollen die Spieler
  # in alphabetischer Reihenfolge (zuerst des Nachnamen, dann des Vornamen) sortiert werden.
  SELECT vname, nname, (SUM(einsatz.dauer)) AS gesamtdauer
  FROM (SELECT vname, nname
55 FROM person
  NATURAL JOIN spieler) AS spieler
  ORDER BY gesamtdauer DESC;

  # S5.) (Der fleissigste Spieler) Geben Sie den Vornamen und Nachnamen jenes Spielers aus, von dem die
  # unter
60 # b) berechnete Gesamtdauer am groessten ist, d.h.: dieser Spieler ist bei Spielen im Jahr 2015
  # insgesamt am laengsten im Einsatz gewesen. Falls sich mehrere Spieler den ersten Platz teilen (d.h.

```

```

        sie kommen auf die gleiche Gesamtdauer), dann sollen diese in alphabetischer Reihenfolge (zuerst des
        Nachnamen, dann des Vornamen) geordnet werden. Der Fall, dass im Jahr 2015 ueberhaupt kein Spiel
        stattfand, darf ignoriert werden.
# Bemerkung: Beruecksichtigen Sie bei Ihren Testdaten die Situation, dass sich zumindest 2 Spieler den
        ersten Platz teilen.
SELECT vname, nname, (SUM(einsatz.dauer)) AS gesamtdauer
FROM (SELECT vname, nname FROM person NATURAL JOIN spieler) AS spieler,
ORDER BY gesamtdauer DESC
65 LIMIT 1;

# S6.) Schreiben Sie CREATE und DROP Befehle fuer eine View, die alle Informationen ueber Trainer aus
        der Personen- und Trainer-Tabelle zusammenfuegt, d.h.: sowohl die allgemeinen Personendaten (
        Personalnummer, Vorname, Nachname, Geschlecht und Geburtsdatum) als auch die Trainer-spezifischen
        Informationen (Gehalt sowie Beginn und Ende der Vertragsdauer). In Summe ist also folgende View
        erforderlich:
#   Trainer_view (persnr, vname, nname, geschlecht, gebdat, gehalt, von, bis).
70 CREATE VIEW trainer_view AS
SELECT persnr, vname, nname, geschlecht, gebdat, gehalt, von, bis
FROM person
NATURAL JOIN trainer;

75 DROP VIEW Trainer_view;

```

7 Hier und dazwischen

In diesem Kapitel möchte ich auf die Dinge eingehen, welche mich während meines Erarbeitens behindert haben.

7.1 Das Upgrade auf Postgres 9.5

Hört sich doch auch einfach an, oder? Tja, falsch gedacht. Naja zumindest halbwegs. Nachdem ich mein Upgrade auf Postgres 9.5 machte, lief die Internet - Verbindung in meiner Virtual Machine einfach nicht mehr. Er hat nichtmal die Netzwerkkarte angezeigt. Tote Maus. Mit verkrampfter Maushand, welche sich über die letzten Tage entwickelte, wegen dem Kampf-Fehler-Googlen, müssen wir unser Debian-System backupen, und eine neue Distribution installieren. Was ich dabei lernte :

7.1.1 Backup machen mittels pg_dumpall

Um unsere Datenbank von Postgres zu sichern, nutzen wir entweder pg_dump oder pg_dumpall. Ich nutzte pg_dumpall, um gleich alle Datenbanken, Nutzer, etc. zu sichern.

```
pg_dumpall > verein.out
```

7.1.2 aber wie übertrage ich jetzt die File ohne Netzwerkkarte?

Der Ausweg bietet ein "TurnschuhNetzwerk. (USB - Verbindung) Hierbei wiederhole ich mir meine alten Linux - Skills vorallem im Bereich mount. Was ich interessant gefunden habe ist, dass bei mount -l nicht alle ungemounteten Datenträger angezeigt werden. Wir mussten hierbei auf lsblk ausweichen.

7.2 Das Upgrade auf El-Capitan

Bis heute bereue ich meinen Kauf bei Apple meines Macbooks nicht. Doch manchmal könnte ich wegen Apple dermaßen auszucken, und würde am Liebsten meinen Laptop aus dem Fenster werfen. So musste ich um Qt installieren zu können, XCode installieren, und um dies wiederum installieren zu können, musste ich die Version meines Macs auf nächst-höheren Level bringen. Zache G'schicht, ge'? Aber das ist noch nicht alles ! Mein L^AT_EX- Programm unter Mac kommt mit der neuen Version leider nicht zu Recht. So habe ich nun meine ganze L^AT_EX- Arbeit (Protokoll) auf Debian umlagern müssen. Leider habe ich mit diesem Vorgang viel Zeit verloren.

8 Plädoyer und Worte, die ich loswerden will...

Auch wenn ich beim Projekt komplett neue Einblicke bekam, vorallem meine Linux — Kenntnisse aufgefrischt habe, und auch die Freude an L^AT_EXwiederentdeckt habe, (ich mein ist dieses Protokoll gestalterisch nicht einfach nur extrem nice?), fand ich es schade, dass wir in der meisten Zeit komplett auf uns allein gestellt waren, und meist nur ein Hint zum Weiterarbeiten gegeben wird. Was hier stattfindet ist ganz einfach : **Leidenschaftliche Medientechniker werden zu Skriptkiddies und Systemtechnikern, wie Deutsche Militärkampfhunde umdressiert.** Das Verhältnis zwischen Medientechnik und Systemtechnik ist komplett unausgewogenen. Obwohl wir doppelt soviele Medientechnikstunden haben wie Systemtechnikstunden, spüre ich bei Medientechnik wenig. (gerade mal Schabasser macht mit uns Projekte) Anstatt mich auf meine Leidenschaft fokussieren zu können, muss ich mich bis spät in die Nacht hinein damit herum-schlagen, warum bei Qt meine Library nicht gefunden wird. Mit großer Frust und Nerven gehe ich dann zu Bett und blicke mit wahnsinniger Motivation in den nächsten Tag. Da kann man schon verstehn, warum wir kontinuierliche Zuspätkommer haben, oder Schulkollegen eingeraucht in die Schule kommen. Nicht weil sie zu müde sind kommen sie zu spät, ganz einfach weil sie diese frustrierte Stimmung mit nach Hause nehmen und dann damit am nächsten Tag aufwachen. Eigentlich schade. Ich war damals ja auch noch fasziniert von Pascal, Python und vorallem Linux, daher weiß ich was für ein Erfolgserlebnis man in der IT verspüren kann. **Mit dieser Meinung vertrete ich zwar nicht die ganze Klasse, allerdings habe ich von einigen Zustimmung zu dem obrigen Absatz erhalten.**

'Vater, vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie tun.'

- Lukas, Kapitel 23, Verse 34

Tabellenverzeichnis

Listings

../sql/create.sql	2
../sql/create.sql	2
../sql/create.sql	3
../sql/drop.sql	3
../sql/aufgaben.sql	4

Abbildungsverzeichnis