



UNIVERSIDADE
FEDERAL DE
OURO PRETO



TP1 BD1

CRIAÇÃO DE UM BANCO DE DADOS
DE UMA EQUIPE PELO MODELO ERE

Ederson Naves Fernandes Gonçalves Júnior 21.1.4010
Guilherme Salim Monteiro de Castro Paes 21.1.4109
Lucas Ferreira Pereira 21.1.4158
Mateus Filipe Moreira Silva 21.1.4156
Matheus Neto Gurgel 20.2.4181
Rômulo Júnio Vieira Rocha 21.1.4022

Departamento de Computação
Universidade Federal de Ouro Preto
13/06/2023

1 Mini Mundo

Um clube de futebol deseja armazenar dados referentes a sua instituição. O clube é formado por funcionários, sendo eles: jogadores, técnicos e médicos. Para cada funcionário, guarda-se o nome, salário, idade e CPF. Para cada jogador, são guardados o número de gols, assistências, faltas sofridas, faltas cometidas e sua posição em campo. Além disso, os jogadores ou são da base, ou emprestados, ou por empréstimo ou contratados. Para os jogadores da base, é armazenada a categoria de base em que o jogador se encontra. Para os jogadores emprestados, guarda-se o time de destino e a porcentagem do time sobre o passe do atleta. Cada jogador por empréstimo tem seu time de origem e a porcentagem do passe caso o time queira contratá-lo. Por fim, para os jogadores contratados é armazenada a duração de contrato – data de início e fim. Já para os membros da comissão técnica, armazenam-se a especialidade, a duração do contrato – composta por data de início e data de fim – o número de vitórias e o número de derrotas. Finalmente, para os médicos, guarda-se a especialidade e o CRM do profissional.

Cada jogador joga partidas, que acontecem em um campeonato que, por sua vez, ocorre em temporadas. Para cada partida, são guardados o adversário, número de gols feitos e número de gols sofridos, além da data do ocorrido. Ademais, o resultado da partida é derivado a partir dos números de gols. Para cada campeonato, armazenam-se o nome, número de vitórias, número de derrotas e quantidade de empates, além da posição da equipe e o saldo de gols, obtido a partir de gols feitos e gols sofridos no campeonato. Ainda, para cada temporada, guarda-se o ano, títulos, e o saldo de gols calculado a partir do número de gols feitos e sofridos naquela temporada. Além disso, o número de vitórias, derrotas e empates são derivados a partir dos números dos campeonatos.

Toda partida acontece em um estádio, assistida por um público local e por um público adversário, que são armazenados. Ademais, todo estádio é patrocinado por patrocinadores. Para cada estádio, armazena-se o endereço, a capacidade e o nome e, para cada patrocinador, é guardado a marca, o montante investido e o CNPJ. Por fim, cada partida é assistida por sócio-torcedores, que pagam um determinado plano. Para cada sócio-torcedor, guarda-se o nome, e-mail, celular, CPF, nascimento e um endereço. Em relação ao plano, é armazenado o nome e o valor correspondente.

2 ERE

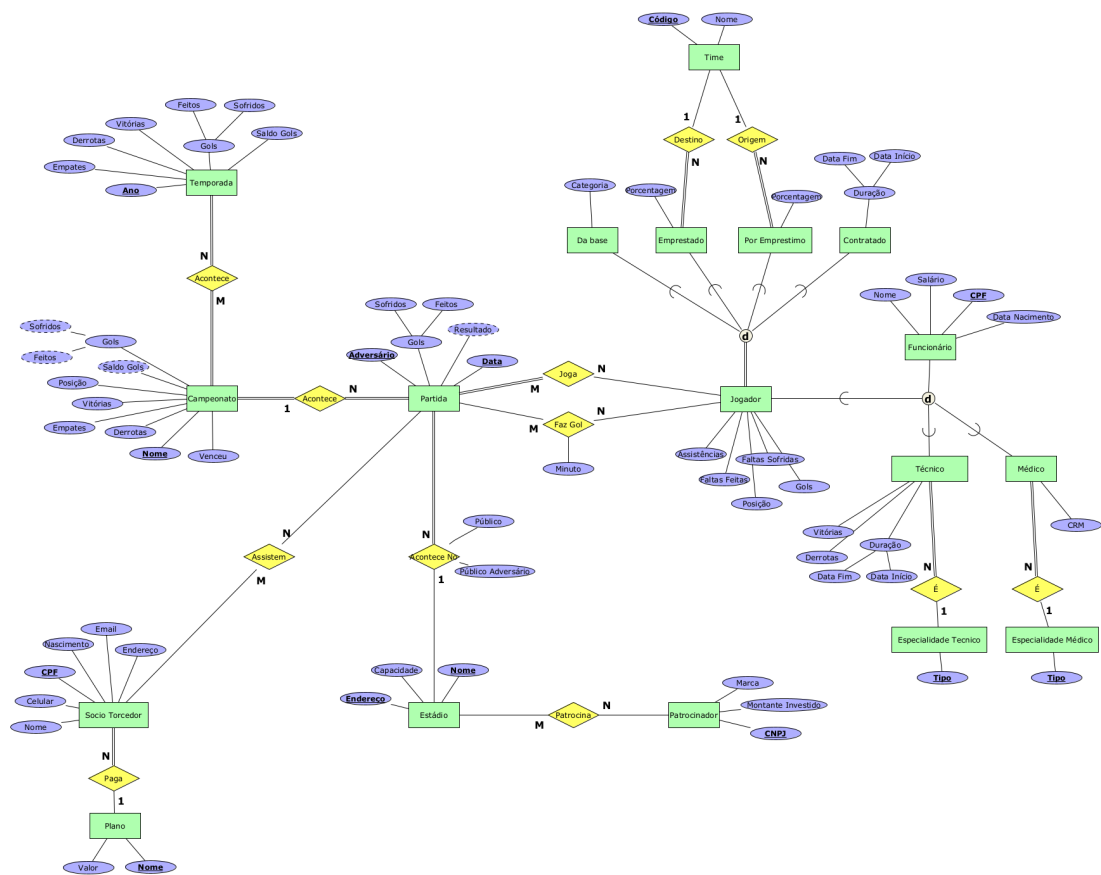


Figura 1: Modelo ERE

3 Dicionário de Dados

3.1 Lista de entidades

3.1.1 Temporada

Descrição : Armazena todas as temporadas disputadas pelo clube

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Ano	Ano no qual a temporada ocorreu	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Derrotas	Número de derrotas do clube na temporada	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Vitórias	Número de vitórias do clube na temporada	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
SaldoGols	Saldo de gols do clube	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Empates	Número de empates na temporada	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Gols	Gols sofridos e feitos do clube na temporada	Composto, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Feitos	Gols feitos do clube na temporada	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Sofridos	Gols sofridos do clube na temporada	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo

3.1.2 Campeonato

Descrição : Armazena todos os dados do campeonato disputado pelo clube

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Posição	Posição que o clube se encontra no campeonato	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro Positivo
Saldo de gols	Diferença entre gols marcados e sofridos no campeonato	Simples, monovalorado e Derivado	Inteiro
Vitórias	Número de vitórias do clube no campeonato	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro Positivo
Empates	Número de empates no campeonato	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro Positivo
Derrotas	Número de derrotas no campeonato	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro Positivo
Nome	Nome do campeonato que o time está disputando	Simples, monovalorado e armazenado	String
Gols	Gols sofridos e feitos do clube no campeonato	Composto, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Feitos	Gols feitos do clube no campeonato	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Sofridos	Gols sofridos do clube no campeonato	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro positivo
Venceu	Caso o time foi campeão ou não	Simples, monovalorado e armazenado	Booleano

3.1.3 Partida

Descrição: Armazena todas as partidas do clube em todos os campeonatos

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Adversário	Nome do time Adversário	Simples, monovalorado e armazenado	String
Sofridos	Número de gols sofridos na partida	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro Positivo
Feitos	Número de gols feitos na partida	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro Positivo
Resultado	Resultado final da partida	Simples, monovalorado e derivado	Inteiro
Data	Data que ocorreu a partida	Simples, monovalorado e armazenado	String
Gols	Gols sofridos e feitos do clube na partida	Composto, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo

3.1.4 Estádio

Descrição: Armazena todos os estádios em que o clube joga Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Endereço	Local geográfico onde o estádio se localiza	Simples, monovalorado e armazenado	String
Capacidade	Número de pessoas suportadas	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Nome	Nome do estádio	Simples, monovalorado e armazenado	String

3.1.5 Patrocinador

Descrição: Armazena dados de todos os patrocinadores do clube Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Marca	Marca do produto comercial	Simples, monovalorado e armazenado	String
MontanteInvestido	Capital de investimento	Simples, monovalorado e armazenado	Double positivo
CNPJ	CNPJ da empresa	Simples, monovalorado e armazenado	String

3.1.6 Funcionário

Descrição: Armazena dados de todos os funcionários do clube Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Nome	Nome do funcionário	Simples, monovalorado e armazenado	String
Salário	Salário do funcionário	Simples, monovalorado e armazenado	Double Positivo
Data Nascimento	Data Nascimento do funcionário	Simples, monovalorado e armazeado	Inteiro positivo
CPF	CPF do funcionário	Simples, monovalorado e armazeado	String

3.1.7 Jogador

Descrição: Armazena informações de todos os jogadores do clube

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Assistencias	Número de assistencias do jogador	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Faltas sofridas	Número de faltas sofridas pelo jogador	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Faltas feitas	Número de faltas feitas pelo jogador	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Gols	Número de gols marcados pelo jogador	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Posição	Posição no qual o jogador atua	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo

3.1.8 Técnico

Descrição: Armazena informações dos técnicos do clube

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Vitórias	Número de vitórias sob o comando do técnico	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Derrotas	Número de derrotas sob o comando do técnico	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Duração	Duração de serviço do técnico no clube	composto, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
DataFim	Data do fim do serviço	Simples, monovalorado e armazenado	String
DataInicio	Data do início do serviço	Simples, monovalorado e armazenado	String

3.1.9 Médico

Descrição: Armazena dados de cada integrante da equipe médica

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
CRM	Código que evidencia cada médico com UF e números	Simples, monovalorado e armazenado	String.

3.1.10 Da base

Descrição: Armazena dados de todos os jogadores da base Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Categoria	Idade máxima compreendida no qual o jogador joga	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo.

3.1.11 Emprestado

Descrição: Armazena dados de todos os jogadores emprestados Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Porcentagem	Valor referente a compra dos direitos caso seja adquirido pelo outro time	Simples, monovalorado e armazenado	Número positivo entre 0 e 1

3.1.12 Contratado

Descrição: Armazena dados de todos os jogadores contratados

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Duração	Período de tempo em meses que o usuário ainda tem com o clube	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo.

3.1.13 Por Empréstimo

Descrição: Refere-se a todos os jogadores por empréstimo

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Porcentagem	Valor referente a compra dos direitos caso seja adquirido pelo time armazenado	Simples, monovalorado e armazenado	Número positivo entre 0 e 1

3.1.14 Sócio Torcedor

Descrição: Representa o conjunto de todos os Sócios torcedores.

Relacionamentos:

Partida: "assiste"

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Nome	Nome do Sócio torcedor em questão	Simples, monovalorado e armazenado	String
CPF	Certidão de pessoa física do socio torcedor	Simples, monovalorado e armazenado	String
Celular	Número de telefone da pessoa responsável pelo plano	Simples, monovalorado e armazenado	Inteiro positivo
Nascimento	Data de nascimento da pessoa responsável pelo plano	Simples, monovalorado e armazenado	String
Email	Email de cadastro do usuário responsável	Simples, monovalorado e armazenado	String
Endereço	Endereço do usuário	Simples, monovalorado e armazenado	String

3.1.15 Plano

Descrição: Representa todos os pacotes pelos sócios.

Atributos:

Nome do atributo	Semântica	Tipo	Domínio
Nome	Nome do plano ofertado	Simples, monovalorado e armazenado	String
Valor	valor pago pelo plano oferecido	Simples, monovalorado e armazenado	Double positivo

3.2 Lista de Relacionamentos

3.2.1 Temporada

Campeonato: "acontece vários"

Atributos:

3.2.2 Campeonato

Temporada: "acontece em"

Partida: "Possui"

Atributos:

3.2.3 Partida

Campeonato: "acontece em um"

Estádio: "acontece em um"

Jogador: "tem"

Sócio-torcedor: "pode ser assistida por vários"

Jogador: "Pode acontecer vários gols de um"

Atributos: Minuto (Simples, monovalorado e Armazenado)

3.2.4 Estádio

Partida: "Serve de local para"

Patrocinador: "Recebe"

Atributos:

3.2.5 Patrocinador

Estádio: "patrocina vários"

Atributos:

3.2.6 Jogador

Partida: "joga várias"

Partida: "Pode fazer vários gols"

Atributos: Minuto (Simples, monovalorado e Armazenado)

3.2.7 Sócio Torcedor

Partida: "assiste"

Atributos:

3.2.8 Plano

Sócio Torcedor: "é pago por vários"

Atributos:

3.2.9 Emprestado

Time: "Tem um time de destino"

Atributos:

3.2.10 Por Empréstimo

Time: "Tem um time de destino"

Atributos:

3.2.11 Time

Por Empréstimo: "Todo jogadores que está por empréstimo tem um time origem"

Emprestado: "Todo jogador que está emprestado tem um time de destino"

Atributos:

3.2.12 Técnico

Especialidade Técnico: "Um técnico tem uma especialidade"

3.2.13 Especialidade Técnico

Técnico: "Uma especialidade tem vários técnicos"

3.2.14 Médico

Especialidade Médico: "Um Médico tem uma especialidade"

3.2.15 Especialidade Médico

Médico: "Uma especialidade tem vários médicos"