

Base de Dados

Campeonato Nacional de Hóquei em Patins 2022/2023

2LEIC04 - Grupo 403

Membros do Grupo:

- Daniel Dória – **up202108808**
- Mariana Conde – **up202108824**

Índice

<i>Descrição</i>	3
Apresentação do Objetivo do Trabalho:	3
<i>Classes</i>	4
Explicação das Classes:	4
Atributos	6
<i>UML</i>	7
Diagrama de Classes	7
<i>Esquema Relacional</i>	8
Mapeamento do Modelo Conceptual	8

Descrição

- **Apresentação do Objetivo do Trabalho:**

- O objetivo requerido para este trabalho é desenvolver uma base de dados que fosse capaz de gerir os resultados do campeonato nacional de hóquei em patins, para a época do ano letivo corrente, 2022/2023.

Este projeto então tem de analisar os resultados de cada jogo, de jornada em jornada; reter informação sobre os marcadores dos golos; as equipas que jogam, com o conhecimento de qual é a equipa visitada e a equipa visitante.

Por fim, a base de dados deve ser focada na fase regular do campeonato, e ter capacidade de no fim das jornadas desta época regular, conseguir determinar a posição na tabela que cada equipa ficou, de modo a determinar que equipas têm acesso ao Playoff de campeão e aquelas que serão despromovidas.

No entanto, deve suportar a fase dos playoffs, estes que consistem em jogos com várias mãos, como os quartos de final, as meias finais e as finais.

Algumas informações sobre o Campeonato e ou Hóquei:

Constituído por 14 equipas, tem no total 26 jornadas, com um total de 182 jogos. Com início a meio de setembro e fim no final de junho. Dos resultados da época regular, os 8 primeiros classificados passam aos playoffs e os 3 últimos classificados serão despromovidos para a 2ª Divisão.

Equipas Participantes na época 2022/2023:

Oc Barcelos, SL Benfica, FC Porto, Sporting CP, SC Tomar, Famalicense AC, HC Braga, Riba d'Ave HC, A Juventude Viana, UD Oliveirense, AD Valongo, CD Paço de Aros, Parede FC, GRF Murches.

Classes

- As classes são um conjunto de objetos que partilham as mesmas propriedades.

Estas podem e são caracterizadas pelo seu nome, os atributos que têm e certas operações. Normalmente o nome da classe é escrito em singular com a primeira letra em maiúsculo.

Neste trabalho tivemos de definir desde cedo as classes que nos seriam úteis de modo a gerir a base de dados. Ou seja, os aspetos mais importantes da nossa tarefa de análise, como por exemplo os jogos; acabaram por se tornar nas nossas classes, com os seus desejados atributos.

- Explicação das Classes:
- **Jogo** → Possivelmente a classe com maior influência na base de dados. Esta classe observa o que acontece em cada jogo, tanto nas jornadas da época regular como os playoffs. Tem como atributos os dados principais de cada jogo, ou seja, a data em que o jogo foi realizado, a sua hora, e o resultado. A classe parte do conhecimento *apriori*, ou seja, esta parte do conhecimento da jornada ou do playoff, incluindo a fase e mão deste, a que o jogo pertence. Ao mesmo tempo será crucial para determinar eventos passados durante o jogo, como golos, e as equipas que o jogam, quer seja a visitada ou a visitante.

- **Equipa** → Classe derivada da classe anterior. Esta foca-se nas equipas presentes em cada jogo. Sabendo logo qual é a equipa que joga em casa e a que joga fora de casa. Os seus atributos são o nome de cada equipa, de modo a saber quem joga com quem, e a classificação respetiva das equipas durante a época regular.
- **Jogador** → Classe dedicada às informações de um jogador, neste caso, um jogador que tenha marcado um golo, no jogo. A classe então recolhe as informações básicas de um jogador, sendo estas o seu nome e a sua data de nascimento. Ao mesmo tempo, apoiando-se na classe prévia, é capaz de determinar a que equipa o jogador pertence.
- **Playoff** → Apenas acessível às equipas que tenham acabado nas primeiras 8 posições do campeonato regular. Os Playoffs consistem em 4 Quartos de Final, sendo cada um jogado à melhor de 3. Duas Semi Finais e uma Final, ambas jogadas à melhor de 5. Esta classe dá valor aos atributos relativos à data do playoff e a ronda em que se encontra, ou seja, quartos de final, semi final ou final.
- **Fase** → Partindo da classe Playoff, a classe Fase apenas servirá para indicar em que mão é que a ronda de playoff se encontra e o resultado até aquele momento.
- **Evento** → Assegura-se de registar os eventos importantes, neste caso golos marcados, apontando o minuto em que estes sucederam.
- **Golo** → Regista a eventualidade de golos marcados, esta classe está ligada à classe jogador, de forma a obter os dados do jogador que marcou o golo.
- **Jornada** → Classe usada durante a época regular, de modo a indicar a data da jornada em que a época se encontra.

Classes

- Atributos

- Estes são definidos em termos de uma ou mais classes, ao mesmo tempo, o valor de cada atributo é por si definido numa certa instância.

Jogo :

- Data
- Hora
- Resultado

Equipa :

- Nome
- Classificação

Jogador :

- Nome
- Data de Nascimento

Playoff:

- Data
- Ronda

Fase :

- Mão
- Resultado

Evento :

- Minuto

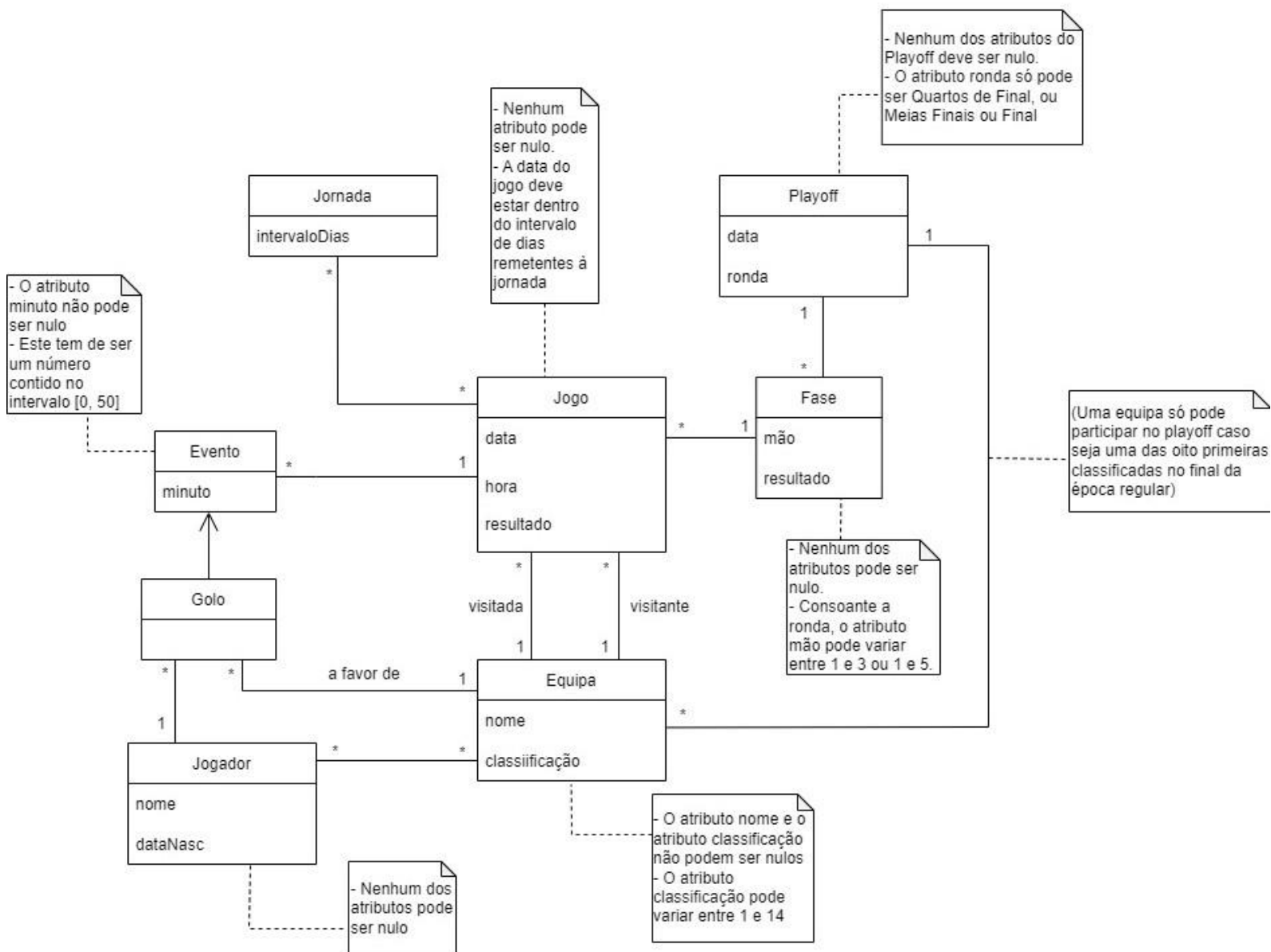
Jornada :

- Intervalo de Dias

Golo

UML

▪ Diagrama de Classes



Esquema Relacional

- Mapeamento do Modelo Conceptual
 - **Jogo** (*idJogo*, *data*, *hora*, *resultado*, *idEquipa* → *Equipa*,
idFase → *Fase*)
 - **Equipa** (*idEquipa*, *nome*, *classificação*, *idPlayoff* →
Playoff)
 - **Jogador** (*idJogador*, *nome*, *dataNasc*)
 - **Playoff** (*idPlayoff*, *data*, *ronda*)
 - **Fase** (*idFase*, *mão*, *resultado*, *idPlayoff* → *Playoff*)
 - **Evento** (*idEvento*, *minuto*, *idJogo* → *Jogo*)
 - **Golo** (*idGolo*, {*minuto*} → *evento*, *idJogador* → *Jogador*,
idEquipa → *Equipa*)
 - **Jornada** (*idJornada*, *intervaloDias*)

- *a favor de* ($idEquipa$ $\rightarrow Equipa$, $idGolo$ $\rightarrow Golo$)
- *visitada* ($idJogo$ $\rightarrow Jogo$, $idEquipa$ $\rightarrow Equipa$)
- *visitante* ($idJogo$ $\rightarrow Jogo$, $idEquipa$ $\rightarrow Equipa$)