

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
<i>Classes.....</i>	6
▪ Atributos	6
<i>UML</i>	7
▪ Diagrama de Classes	7
<i>Esquema Relacional</i>	8
▪ Mapeamento do Modelo Conceptual	8
<i>Dependências Funcionais e Formas Normais.</i>	9
<i>Restrições na Base de Dados</i>	13
<i>Interrogação da Base de Dados</i>	15
<i>Adição de Gatilhos</i>	16
▪ Gatilhos uteis para a monitorização e manutenção da base de dados.	16
<i>Apontamentos Finais</i>	16
▪ Avaliação da Participação dos vários elementos do Grupo.....	16

▪ 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, HC Braga, Riba d'Ave, Juventude de Viana, UD Oliveirense, AD Valongo, CD Paço de Arcos, Parede FC, GRF Murches.

- 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 *a priori*, 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 o intervalo de datas 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 e Hora
- Resultado

Equipa :

- Nome
- Classificação

Jogador :

- Nome
- Data de Nascimento

Playoff:

- Data
- Ronda

Fase :

- Mão
- Resultado

Evento :

- Minuto

Jornada:

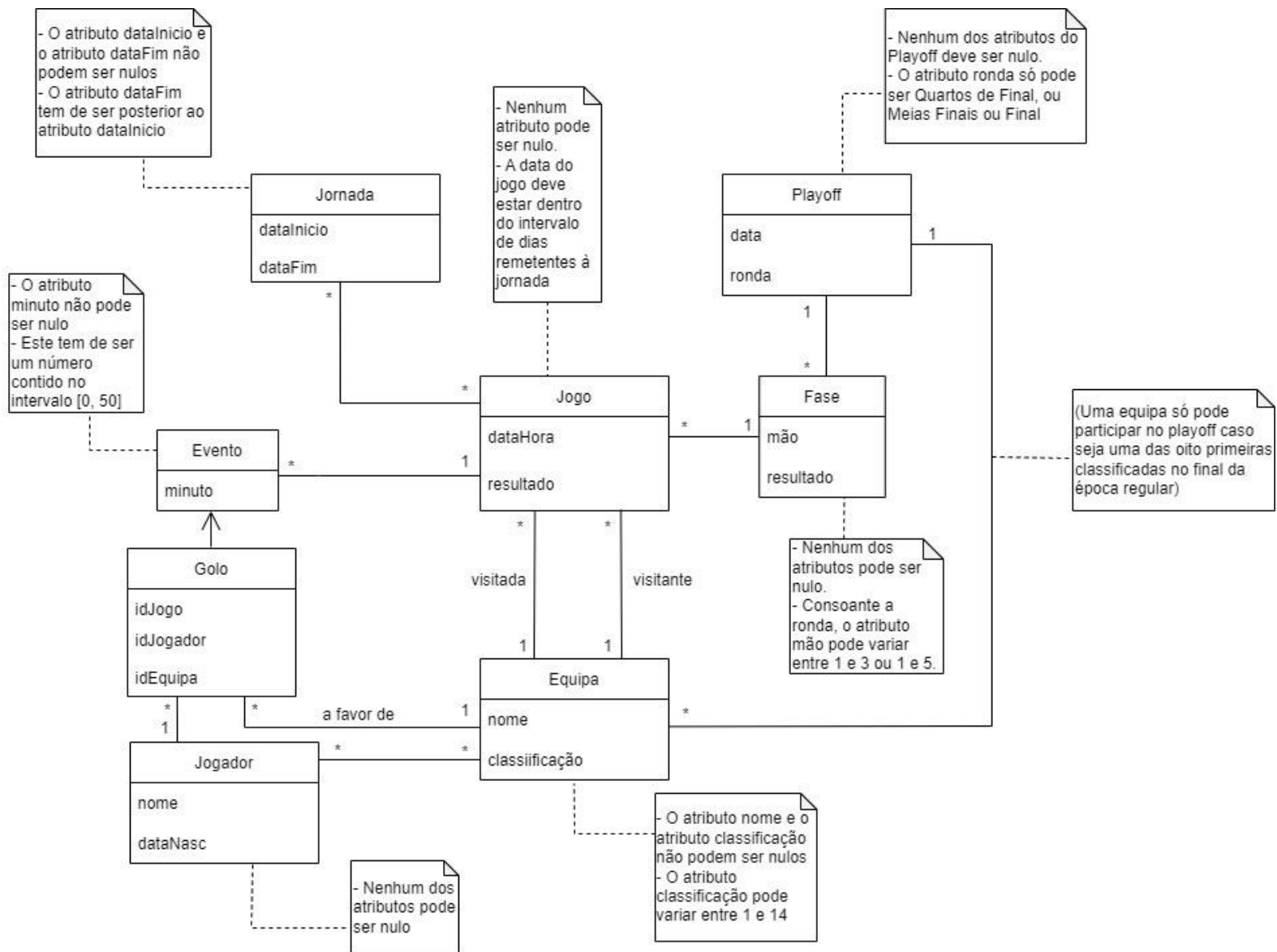
- Data Inicio
- Data Fim

Golo:

- idJogador
- idJogo
- idEquipa

UML

■ Diagrama de Classes



Esquema Relacional

- Mapeamento do Modelo Conceptual

- **Jogo** (idJogo, dataHora, 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, idJogo → Jogo)
- **Jornada** (idJornada, dataInicio, dataFim)
- **a favor de** (idEquipa → Equipa, idGolo → Golo)
- **visitada** (idJogo → Jogo, idEquipa → Equipa)
- **visitante** (idJogo → Jogo, idEquipa → Equipa)

Dependências Funcionais e Formas Normais.

Jogo (idJogo, dataHora, resultado, idEquipa → Equipa, idFase → Fase)

- FD's:

$idJogo \rightarrow data, hora, resultado, idEquipa, idFase$

$idEquipa \rightarrow nome, classificação$

$idFase \rightarrow mão, resultado, idPlayoff$

- Formas:

BCNF: *sim*

3NF: *sim*

Equipa (idEquipa, nome, classificação, idPlayoff → Playoff)

- FD's:

$idEquipa \rightarrow nome, classificação, idPlayoff$

$idPlayoff \rightarrow data, ronda, idEquipa$

$nome \rightarrow idEquipa$

$classificação \rightarrow idEquipa, nome$

- Formas:

BCNF: *sim*

3NF: *sim*

Jogador (*idJogador*, *nome*, *dataNasc*)

- *FD's*:

$idJogador \rightarrow nome, dataNasc$

- *Formas*:

BCNF: *sim*

3FN: *sim*

Playoff (*idPlayoff*, *data*, *ronda*)

- *FD's*:

$idPlayoff \rightarrow data, ronda$

- *Formas*:

BCNF: *sim*

3NF: *sim*

Fase (*idFase*, *mão*, *resultado*, *idPlayoff* \rightarrow *Playoff*)

- *FD's*:

$idFase \rightarrow mão, resultado, idPlayoff$

$idPlayoff \rightarrow data, ronda$

- *Formas*:

BCNF: *sim*

3NF: *sim*

Evento (idEvento, minuto, idJogo → Jogo)

- FD's:

$idEvento \rightarrow minuto, idJogo$

$idJogo \rightarrow data, hora, resultado, idJornada, idFase$

- Formas:

BCNF: sim

3NF: sim

Golo (idGolo, {minuto}-> evento, idJogador → Jogador, idEquipa → Equipa, idJogo → Jogo)

- FD's:

$idGolo \rightarrow idEvento, idJogador, idEquipa, idJogo$

$idEvento \rightarrow minuto, idJogo$

$idJogador \rightarrow nome, dataNasc$

$idEquipa \rightarrow nome, classificacao, idPlayoff$

$idJogo \rightarrow data, hora, resultado, idEquipa, idFase$

- Formas:

BCNF: sim

3NF: sim

Jornada (*idJornada*, *dataInicio*, *dataFim*)

- *FD's*:

$idJornada \rightarrow dataInicio, dataFim$

- *Formas*:

BCNF: sim

3NF: sim

a favor de (*idEquipa* \rightarrow *Equipa*, *idGolo* \rightarrow *Golo*)

- *FD's*: ---

- *Formas*:

BCNF: sim

3NF: sim

visitada (*idJogo* \rightarrow *Jogo*, *idEquipa* \rightarrow *Equipa*)

- *FD's*: ---

- *Formas*:

BCNF: sim

3NF: sim

visitante ($\underline{idJogo} \rightarrow Jogo, \underline{idEquipa} \rightarrow Equipa$)

- *FD's*: ---

- *Formas*:

BCNF: *sim*

3NF: *sim*

Restrições na Base de Dados

▪ Jogo

- Nenhum jogo pode ter o mesmo id : **idJogo** → PRIMARY KEY
- Jogos podem ser realizados ao mesmo tempo : **dataHora** → NOT NULL
- Vários jogos podem ter o mesmo resultado : **resultado** → NOT NULL
- A cada jogo estão associadas duas equipas : **idEquipa** → NOT NULL
- Jogos podem pertencer a várias fases : **idFase** → NOT NULL

▪ Equipa

- Nenhuma equipa pode ter o mesmo id: **idEquipa** → PRIMARY KEY
- Nenhuma equipa pode ter o mesmo nome : **nome** → UNIQUE

nome Check (nome = 'Oc Barcelos' OR
 nome = 'SL Benfica' OR
 nome = 'FC Porto' OR
 nome = 'Sporting CP' OR
 nome = 'SC Tomar' OR
 nome = 'Famalicense' OR
 nome = 'HC Braga' OR
 nome = 'Riba d'Ave' OR
 nome = 'Juventude de Viana' OR
 nome = 'UD Oliveirense' OR
 nome = 'AD Valongo' OR
 nome = 'CD Paço de Arcos' OR
 nome = 'Parede FC' OR
 nome = 'GRF Murches')

- Cada equipa tem classificação diferente : **classificação** → UNIQUE
- Equipas podem fazer parte de vários playoffs : **idPlayoff** → NOT NULL
- **Jogador**
 - Nenhum jogador pode ter o mesmo id : **idJogador** → PRIMARY KEY
 - Jogadores podem ter o mesmo nome (raro) : **nome** → NOT NULL
 - Jogadores podem ter a mesma data de nascimento : **dataNasc** → NOT NULL
- **Playoff**
 - Nenhum Playoff pode ter o mesmo id: **idPlayoff** → PRIMARY KEY
 - Vários playoffs podem ter a mesma data: **data** → NOT NULL
 - Vários playoffs podem pertencer à mesma ronda : **ronda** → NOT NULL
- **Fase**
 - Nenhuma fase pode ter o mesmo id: **idFase** → PRIMARY KEY
 - Várias fases podem estar na mesma mão: **mão** → NOT NULL
 - Várias Fases podem ter o mesmo resultado : **resultado** → NOT NULL
 - Fases podem pertencer a vários playoffs: **idPlayoff** → NOT NULL
- **Evento**
 - Nenhum evento pode ter o mesmo id: **idEvento** → PRIMARY KEY
 - Vários Eventos não pode ocorrer no mesmo minuto: **minuto** → UNIQUE
 - Várias Eventos podem acontecer durante um jogo : **idJogo** → NOT NULL
- **Golo**
 - Nenhum golo pode ter o mesmo id: **idGolo** → PRIMARY KEY
 - Vários golos podem ocorrer em vários eventos: **idEvento** → NOT NULL
 - Vários golos podem ser marcados por vários jogadores : **idJogador** → NOT NULL
 - Vários golos podem ser marcados por várias equipas: **idEquipa** → NOT NULL
 - Vários golos podem ser marcados no mesmo jogo: : **idJogo** → NOT NULL

▪ **Jornada**

- Nenhuma jornada pode ter o mesmo id: **idJornada** → PRIMARY KEY
- Durante a época, nenhuma jornada pode ter a mesma data de início:
dataInicio → UNIQUE
- Durante a época, nenhuma jornada pode ter a mesma data de fim:
dataFim → UNIQUE
- A data fim tem de ser sempre posterior à data início:
Check (dataFim > dataInicio)

Interrogação da Base de Dados

- 1) Listagem das Equipas e a sua classificação nesta época de hóquei em patins
- 2) Listagem de todos os jogadores no campeonato ordenados por nome
- 3) Quantidade de jogadores nascidos após 2000
- 4) Listagem das Equipas cujo nome começa por 'S'
- 5) Listagem das Equipas em risco de rejeição neste momento
- 6) Listagem de jogadores na equipa 'Sporting CP', ordenados decrescentemente por data de nascimento.
- 7) Listagem de jogadores cujo nome contém "X" ordenados por nome
- 8) Listagem de jogadores cujo nome é "Pedro Mendes" ordenados por idade crescente
- 9) Melhor Marcador do campeonato
- 10) Média de Golos por Jogo

Adição de Gatilhos

- Gatilhos uteis para a monitorização e manutenção da base de dados.
- 1) Verifica se o nome da equipa introduzido é um nome válido e não um espaço em branco.
- 2) Verifica se o minuto introduzido em que um golo foi marcado é válido, ou seja, esteja entre 0 e 50 minutos.
- 3) Verifica se é possível remover equipa da base de dados, sendo impossível se esta ainda tiver jogadores.

Apontamentos Finais

- Avaliação da Participação dos vários elementos do Grupo
 - Sendo apenas um grupo de 2, cada um de nós teve de ter maior influência no projeto, no entanto, acreditamos que fomos capazes de dividir o trabalho de cada um de uma forma justa. Logo, acreditamos que o esforço e a participação de cada um de nós foi relativamente igual. Ambos nos empenhamos nas tarefas e fomos ao longo do tempo ajudando um ao outro para conseguirmos realizar este trabalho.