




# Sistema Gestió Informació de Jugadors de Bàsquet

---

Estudiant: Anna M. Tomàs i Musach (ETIG)

Consultor: Àlex Caminals

Febrer de 2013



---

*Aquest treball està dedicat a la meva família, en especial, a la meva parella, per ajudar-me més del possible i animar-me durant tots aquests mesos de feina.*

*Sense el seu suport, ànims, confiança i sacrifici no hagués estat possible.*

*Per tot això i més, gràcies.*

# Índex

---

- Objectius
- Documents a entregar
- Requeriments
- Planificació
- Model Conceptual
- Producte
- Mòdul estadístic
- Recursos
- Les xifres del projecte
- Conclusions
- Bibliografia
- Moltes gràcies

# Objectius

---

## **Objectius Genèrics:**

- Obtenir un producte informàtic a partir d'una necessitat real
- Dissenyar i implementar una base de dades
- Realitzar un pla de treball detallat i realista
- Emprar la metodologia necessària per dur a terme el projecte

## **Objectius Específics:**

- Posar en pràctica els coneixements adquirits en les assignatures de Bases de dades I i Bases de dades II.
- Emprar el llenguatge PL/SQL i SQL Dinàmic.
- Ampliar coneixements utilitzant noves eines

# Documents a entregar

---

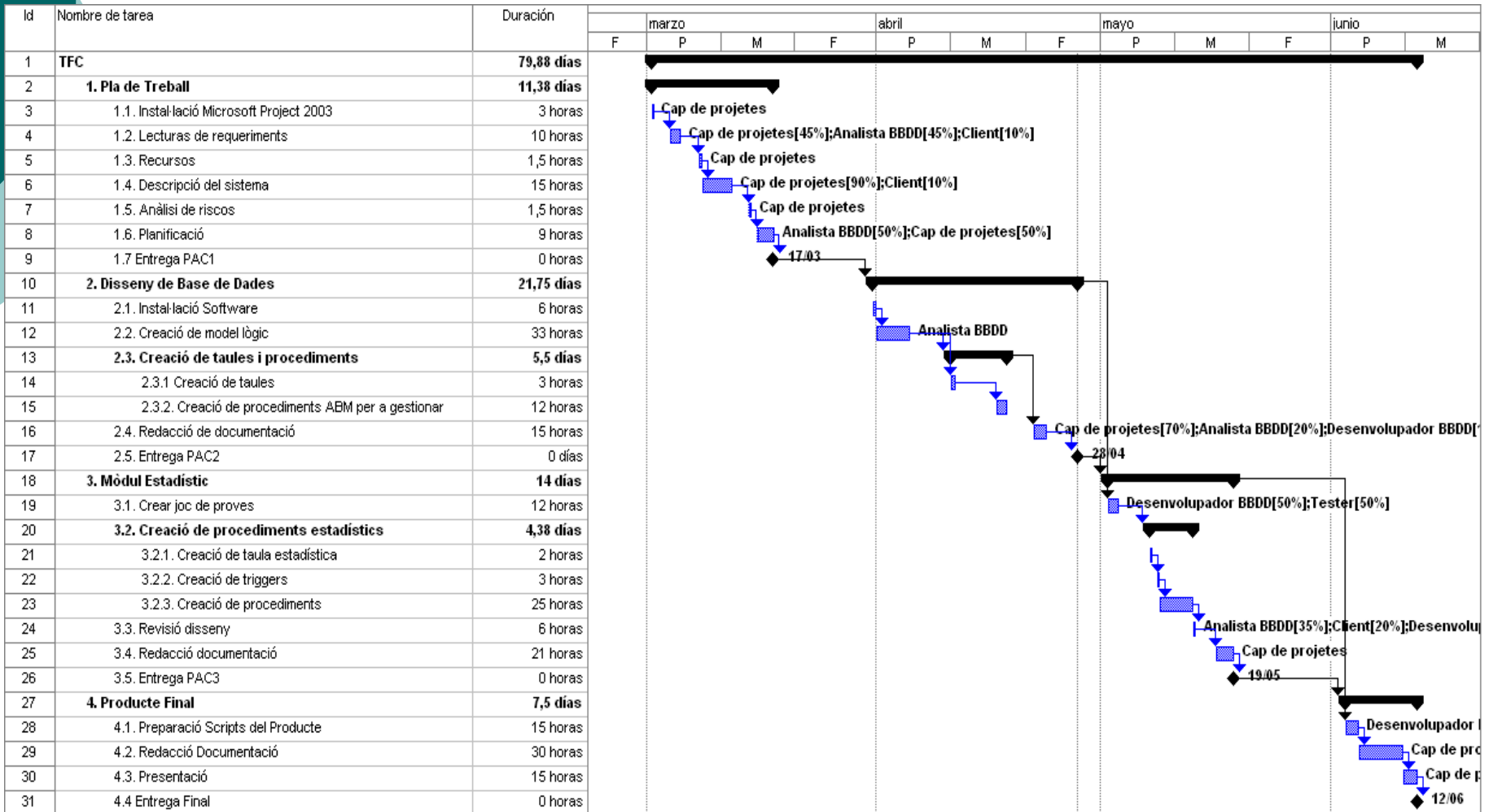
- **Memòria:** Document amb una explicació detallada del projecte realitzat
- **Producte:**
  - Scripts de creació dels objectes de la base de dades
  - Documentació per l'execució dels scripts i explicació del seu contingut i funcionament
- **Presentació:** Presentació que resumeix el projecte realitzat

# Requeriments

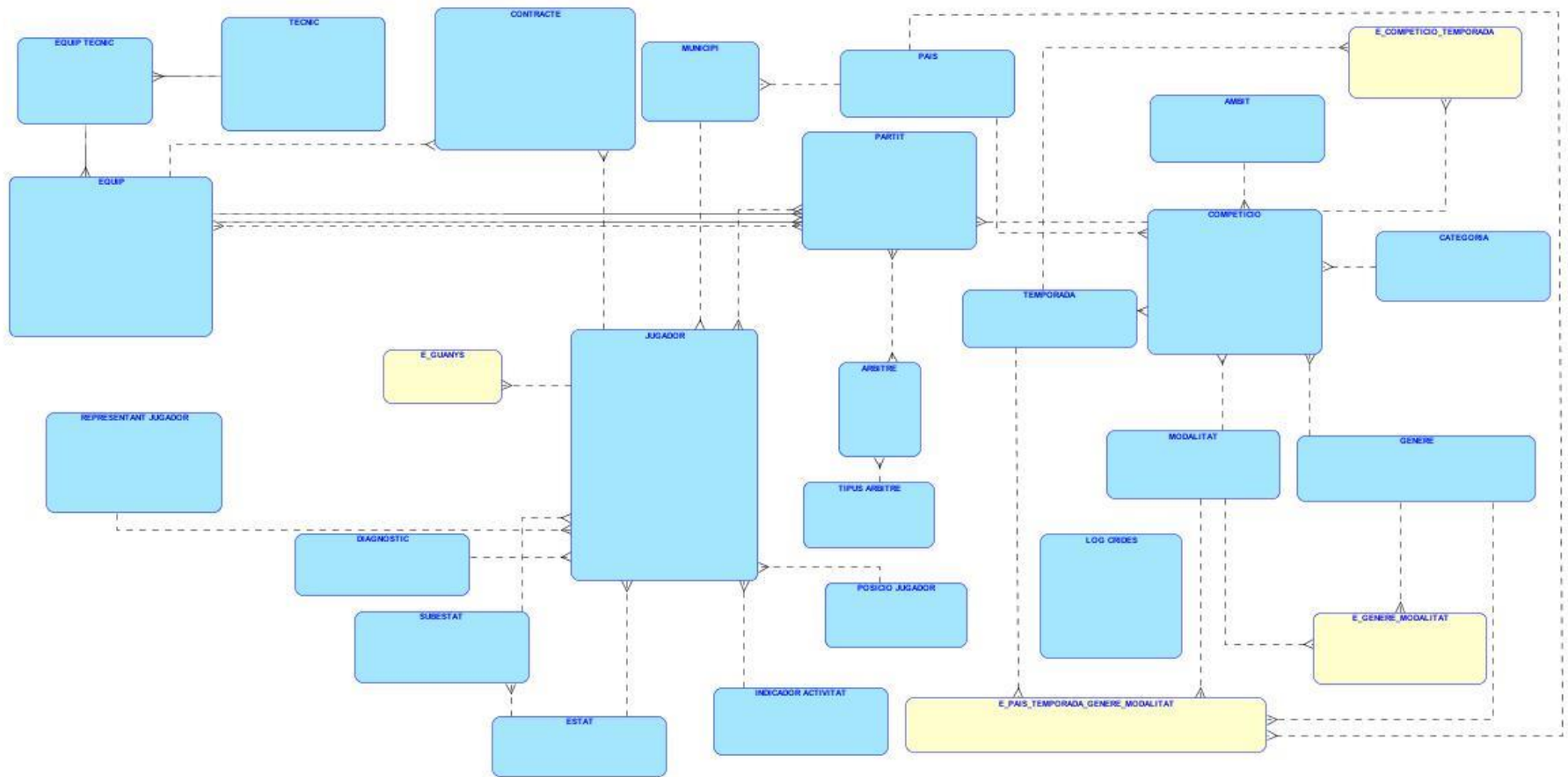
---

- El model ha de permetre guardar totes les dades associades als jugadors de bàsquet
- Guardar els jugadors i els equips d'una competició en concret, el número de contractes de jugadors signats i el valor econòmic total de cadascun d'ells, els 10 equips que més diners s'han gastat en adquisició de jugadors gestió dels jugadors i els seus contractes
- Procediments ABM i procediments de consulta
- Mòdul estadístic

# Planificació

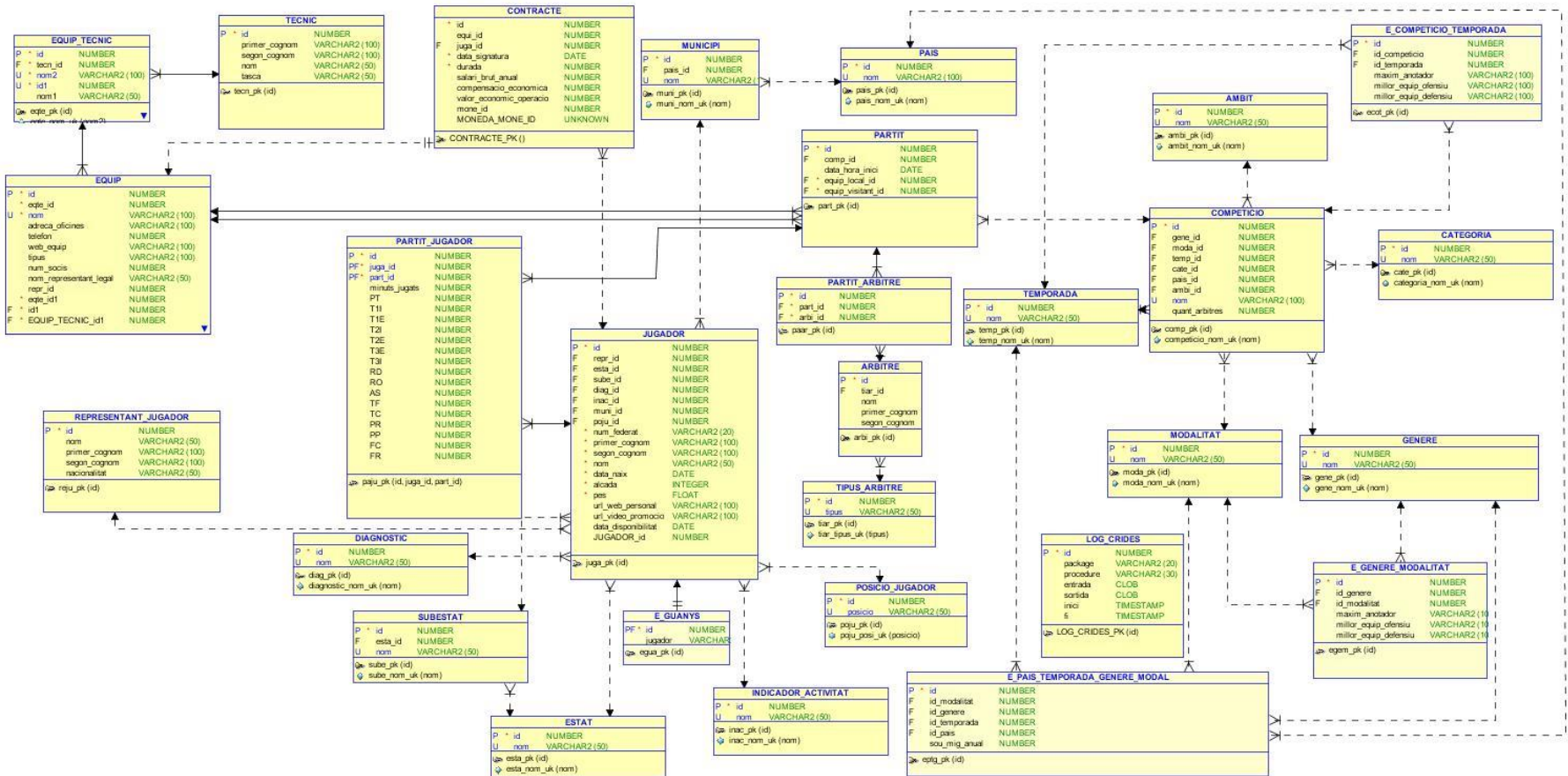


# Model Conceptual





# Model Relacional



# Producte

---

- Alta, baixa i modificacions de: jugadors, contractes i partits
- Mòdul estadístic que permet obtenir en temps real:
  - El número total de jugadors en actiu en tots els gèneres i modalitats
  - Donada una competició, el seu màxim anotador en la temporada en curs
  - El jugador més ben pagat de cada modalitat i gènere
  - El jugador amb més guanys acumulats al llarg de tota la seva carrera esportiva
  - Donat un país, una temporada, un gènere i una modalitat, el sou mig anual dels jugadors
  - Donada una competició i una temporada, els millors equips ofensius i defensius
  - Per cada gènere i modalitat, el millor jugador del món en el darrer any
- Llistats: jugadors amb totes les seves dades, equips ordenats pel nombre de punts totals a favor, els 5 millor jugadors per posició en funció de la seva valoració, el número de contractes de jugadors signats i el valor econòmic de cada un d'ells, els 10 equips que més diners s'han gastat en adquisició de jugadors
- Auditoria

# Mòdul Estadístic

---

Per guardar les dades estadístiques es fan servir les taules  
E\_COMPETICIO\_TEMPORADA,  
E\_GENERE\_MODALITAT, E\_GUANYS,  
E\_PAIS\_TEMPORADA\_GENERE\_MODALITAT

# Recurso

---

- Hardware
  - Processador Intel Core 2 Duo
  - Memòria 4GB
  - HD 128GB SSD
- Software
  - Microsoft Word 2003
  - Microsoft Project 2003
  - Oracle SQL Developer (v3.1.07.42)
  - Oracle SQL Developer Data Modeler (3.0.0.665)
  - Oracle VirtualBox 4.1.2r73507
  - Oracle Database 10g Express Edition Release 10.2.0.1.0

# Les xifres del projecte

---

- 29 taules
- 25 seqüències
- 25 triggers
- 9 paquets
- 1 Procediment
- 12 tipus de dades

# Conclusions

---

- Tenir clar els requeriments que ha de complir el projecte
- És molt important fer un bon disseny
- Fer una planificació realista, i en tot cas, una mica pessimista. Encara que s'han complert les fites marcades el volum de feina ha sigut superior al planificat.
- Durant tot el temps que dura el desenvolupament del projecte s'han de fer proves constantment per detectar possibles errors de disseny i codificació.
- L'experiència i coneixement de la tecnologia utilitzada és molt important per no sofrir endarreriments.
- La realització d'un projecte, des de l'oferta fins a l'entrega, no és gens fàcil

# Bibliografía

---

- Oracle, *PL/SQL User's Guide and Reference 10g Release 2*. Web:  
<[http://docs.oracle.com/cd/B19306\\_01/appdev.102/b14261/toc.htm](http://docs.oracle.com/cd/B19306_01/appdev.102/b14261/toc.htm)>
- Oracle, *SQL Reference 10g Release 2*. Web:  
<[http://docs.oracle.com/cd/B19306\\_01/server.102/b14200/toc.htm](http://docs.oracle.com/cd/B19306_01/server.102/b14200/toc.htm)>
- Richard Barker, *El modelo entidad-relación*. Addison-Wesley Iberoamericana, S.A. ISBN 0-201-60111-7
- Wikipedia, *Organización territorial de Alemania*. Web:  
<[http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n\\_territorial\\_de\\_Alemania](http://es.wikipedia.org/wiki/Organizaci%C3%B3n_territorial_de_Alemania)>
- Instituto Nacional de Estadística, *Relación de comunidades y ciudades autónomas*. Web:  
<[http://www.ine.es/daco/daco42/codmun/cod\\_ccaa.htm](http://www.ine.es/daco/daco42/codmun/cod_ccaa.htm)>
- Instituto Nacional de Estadística, *Relación de municipios por provincias*. Web:  
<<http://www.ine.es/daco/daco42/codmun/codmun11/11codmun.xls>>