Esercitazione 7 Ottobre 1999

Si vuole realizzare una base di dati per memorizzare informazioni relative ad un campionato di calcio, a cui partecipano un certo numero di squadre. Per ogni squadra si vogliono memorizzare il nome, i colori sociali, la rosa di giocatori, il capitano (che deve essere un giocatore della squadra), l'allenatore e lo sponsor.
Per ogni giocatore si vuole memorizzare il nome, l'anno di nascita, il ruolo e la squadra in cui gioca attualmente. Per gli allenatori si vuole memorizzare nome e squadra correntemente allenata. Sia per giocatori che per allenatori, inoltre, si vuole mantenere l'ammontare dell'ingaggio e l'anno di scadenza del contratto.
Si vogliono infine memorizzare per ogni partita del campionato la giornata cui la partita si è svolta, le due squadre che l'hanno disputata, il risultato, il marcatore e il minuto di ogni goal (con l'eventuale indicazione che si tratta di un'autorete), l'arbitro. Per ogni arbitro si registra nome e città di provenienza.
Si devono inoltre prevedere le seguenti operazioni:

- per calcolare il punteggio di una squadra dai risultati delle partite disputate;
- per restituire la squadra vincitrice di una partita;
- per aumentare di un certo ammontare l'ingaggio di un giocatore o di un allenatore.

1. definire lo schema della base di dati utilizzando ObjectStore Database Designer (si utilizzino tipi array ovunque sia richiesto di avere attributi multivalore o collezione);
2. generare le classi corrispondenti utilizzando il Component Wizard (non richiedendo il mantenimento dell'estensione di alcuna classe);
3. definire in `Top.java` una transazione che crei alcuni oggetti e li renda persistenti definiendo almeno una radice di persistenza (es. una squadra o una partita tra due squadre);
4. definire in `Top.java` una transazione readonly che ritrovi e visualizzi informazioni relative agli oggetti memorizzati.