## ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΔΙΣΚΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΕΤΑΙΡΕΙΑΣ

# Project Βάσεων Δεδομένων – Ομάδα 18

Άγγελος Ραγκούσης (1053566) Σπύρος Μεταξάς (1053542)

#### **1** ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ PROJECT ΚΑΙ ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΙΔΕΕΣ

Η βασική ιδέα του project μας είναι η δημιουργία μιας ολοκληρωμένης βάσης δεδομένων μιας δισκογραφικής εταιρείας. Το project περιλαμβάνει επίσης την ανάπτυξη μιας εφαρμογής με πλούσιες γραφικές διεπαφές που εξασφαλίζουν την εύκολη πρόσβαση, αναζήτηση και επεξεργασία των δεδομένων της βάσης από έναν χρήστη, χωρίς να χρειάζεται αυτός να διαθέτει (υποχρεωτικά) γνώσεις της θεωρίας βάσεων δεδομένων και της γλώσσας SQL.

Η σημαντικότερη και πρωτότυπη ιδέα του project μας είναι ο τρόπος που κατασκευάζονται τα queries της γλώσσας SQL, ανάλογα με τις επιλογές του χρήστη στη γραφική διεπαφή. Αναλύοντας όλα τα queries της βάσης σε τρία βασικά τμήματα (SELECT FROM, JOIN και WHERE), καταφέραμε να «χτίσουμε» τα queries της γλώσσας SQL, προσθέτοντας κάθε επιλεγμένο κουμπί από τον χρήστη στο αντίστοιχο τμήμα και ενώνοντας στο τέλος τα τρία τμήματα μαζί για να παραχθεί το τελικό query και να σταλεί στη βάση δεδομένων. Αντιθέτως, εάν φορτώναμε ολόκληρα τα queries για κάθε συνδυασμό επιλογών του χρήστη, θα καταλήγαμε σε αδιέξοδο διότι το πλήθος των συνδυασμών είναι τεράστιο. Με τον τρόπο που ακολουθήσαμε, η εφαρμογή μας καλύπτει έτσι με έναν έξυπνο τρόπο σχεδόν όλους τους πιθανούς συνδυασμούς αναζήτησης.

Επίσης, θεωρήσαμε αρκετά πρωτότυπη ιδέα να χωρίσουμε την γραφική διεπαφή σε επιμέρους γραφικές διεπαφές, μέσω ενός μενού και διαφόρων κουμπιών. Καταφέραμε να διαχωρίσουμε τα δεδομένα που αφορούν την εσωτερική οργάνωση της εταιρίας (καλλιτέχνες, συλλογές, τραγούδια κτλ.) από τα δεδομένα που αφορούν το τμήμα πωλήσεων και πελατών, δεδομένου ότι τα δεδομένα αυτά μπορούν να τα διαχειρίζονται υπάλληλοι σε διαφορετικά τμήματα της εταιρίας.

#### 2 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Για να προσεγγίσουμε το πρόβλημα του σχεδιασμού ενός μεγάλου και απαιτητικού συστήματος βάσεων δεδομένων, όπως αυτό της δισκογραφικής εταιρείας, αρχικά μελετήσαμε τον τρόπο οργάνωσης πραγματικών βάσεων μουσικής, όπως η βάση "Music Brains".

(https://musicbrainz.org/doc/MusicBrainz Database/Schema)

Απομονώσαμε τις βασικές οντότητες της βάσης, αναδιαμορφώσαμε τις σχέσεις μεταξύ τους και τοποθετήσαμε τα απαραίτητα γνωρίσματα, απλουστεύοντας σε ορισμένες περιπτώσεις τους πολύ τεχνικούς όρους (π.χ. τον τρόπο ονοματοδοσίας των ξεχωριστών κωδικών IDs για τα τραγούδια, τις συλλογές και τους καλλιτέχνες).

Καταφέραμε έτσι να δώσουμε μια περιγραφή του μικρόκοσμου όπως παρουσιάζεται στην παράγραφο «Περιγραφή του Μικρόκοσμου – Παραδοχές», και στη συνέχεια να προχωρήσουμε στα βήματα υλοποίησης με τη σειρά που περιγράφονται στις παραγράφους «Βασικές Ενέργειες – Καταμερισμός Εργασιών», «Χρονοδιάγραμμα» και «Υλοποίηση».

#### 3 ΒΑΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Από την αρχή θέσαμε τις εξής προτεραιότητες για την βάση δεδομένων:

- <u>Κάλυψη των απαιτήσεων του μικρόκοσμου</u>: Προσπαθήσαμε να υποστηρίξουμε τις πραγματικές λειτουργίες αναζήτησης μιας βάσης δισκογραφικής εταιρείας και να υλοποιήσουμε σύνθετα σενάρια.
- Ευκολία προσθήκης, διαγραφής και επεξεργασίας δεδομένων: Ορίσαμε κατάλληλα τους περιορισμούς αναφορικής ακεραιότητας ώστε να επιτρέπονται εύκολα οι παραπάνω λειτουργίες και να αποφεύγονται σφάλματα. Ο ορισμός των πινάκων και τα δεδομένα της βάσης αποθηκεύονται σε ξεχωριστά SQL αρχεία και με αυστηρά καθορισμένη σειρά.

Επίσης, θέσαμε τις εξής προτεραιότητες για την εφαρμογή που αναπτύξαμε:

- Ευκολία χρήσης της εφαρμογής: Ο τρόπος οργάνωσης και ο διαχωρισμός των γραφικών διεπαφών αποσκοπεί στην ευκολότερη χρήση της εφαρμογής από οποιαδήποτε χρήστη, χωρίς να απαιτεί γνώσεις βάσεων δεδομένων.
- <u>Υψηλή επίδοση</u>: Η γραφική διεπαφή καταφέρνει να καλύψει το μεγαλύτερο μέρος των διαφορετικών συνδυασμών του χρήστη κατά την αναζήτησή του στη βάση δεδομένων. Προγραμματιστικά, πέτυχαμε επίσης να έχουμε αρκετά μικρό μέγεθος κώδικα, μεγάλη ταχύτητα και επαρκή χειρισμό εξαιρέσεων.
- Εμφάνιση: Επίσης σημαντικό κριτήριο ήταν η εφαρμογή να εγείρει το ενδιαφέρον τον χρήστη.

## 4 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΥ – ΠΑΡΑΔΟΧΕΣ

Με την δισκογραφική μας εταιρία έχουν συμβόλαιο πολλοί γνωστοί καλλιτέχνες (artists). Κάθε καλλιτέχνης μπορεί να είναι τραγουδιστής (singer), συνθέτης (composer) ή/και στιχουργός (lyricist), ενώ επίσης μπορεί να ανήκει σε κάποιο συγκρότημα (band). Οι καλλιτέχνες και τα συγκροτήματα δημιουργούν συλλογές (collections), οι οποίες έχουν μια συγκεκριμένη ημερομηνία κυκλοφορίας και περιλαμβάνουν ένα ή περισσότερα τραγούδια (songs). Συγκεκριμένα, κάθε συλλογή μπορεί να αποτελείται από ένα μόνο τραγούδι και να χαρακτηρίζεται ως single, ή να αποτελείται από πλήθος τραγουδιών και να χαρακτηρίζεται ως album. Κάθε τραγούδι μπορεί να αποτελεί είτε πρωτότυπη σύνθεση, είτε επανεκτέλεση παλαιότερου τραγουδιού (remix). Επίσης, κάθε τραγούδι ηχογραφείται σε ένα ή περισσότερα studios. Για κάθε studio καταγράφονται μεταξύ άλλων οι ημερομηνίες έναρξης και λήξης ηχογράφησης του τραγουδιού, οι ώρες ηχογράφησης και το κόστος ανά ώρα.

Κάθε συλλογή μπορεί να έχει μία ή περισσότερες εκδόσεις (versions), δηλαδή μπορεί να εκδοθεί σε διάφορα είδη (π.χ. CD, βινύλιο, ψηφιακή μορφή), με διαφορετική ημερομηνία έκδοσης και διαφορετικό κόστος παραγωγής. Τέλος, κάθε έκδοση μπορεί να αγοραστεί από έναν ή περισσότερους πελάτες (clients), όπου ως πελάτες καταγράφονται διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες αναπαραγωγής μουσικής καθώς και καταστήματα. Για κάθε αγορά ψηφιακής έκδοσης από κάποια πλατφόρμα, οι όροι αγοράς περιλαμβάνουν τους όρους αμοιβής της εταιρίας

καθώς και την περίοδο ισχύος της συμφωνίας, ενώ για κάθε αγορά από κατάστημα σε μορφή εκτυπωμένου προϊόντος (CD ή βινύλιο), οι όροι αγοράς περιλαμβάνουν την ποσότητα και την τιμή του προϊόντος.

Για το project μας κάναμε επίσης τις εξής βασικές παραδοχές:

- 1) Όλα τα μέλη ενός συγκροτήματος καταχωρούνται και έχουν το δικό τους προσωπικό συμβόλαιο με την εταιρία. Όμως, για κάθε συλλογή που δημιουργείται από ένα συγκρότημα, καταχωρείται όλο το συγκρότημα ως δημιουργός της συλλογής και όχι κάθε μεμονωμένος καλλιτέχνης.
- 2) Οι έννοιες "song" και "single" δεν είναι ταυτόσημες έννοιες. Κάποια τραγούδια κυκλοφορούν πρώτα ως singles και έπειτα και ως κομμάτια σε albums, ενώ άλλα κυκλοφορούν μόνο ως singles και άλλα μόνο ως κομμάτια σε albums.

#### 5 ΔΕΔΟΜΕΝΑ

Τα δεδομένα της βάσης αντιπροσωπεύουν γνωστούς (τυχαίους) καλλιτέχνες και συγκροτήματα. Για κάθε καλλιτέχνη και συγκρότημα, αναζητήσαμε τις συλλογές (singles και albums) που έχουν κυκλοφορήσει, και χρησιμοποιήθηκαν ενδεικτικά κάποιες από αυτές στη βάση μας. Στη συνέχεια, αναζητήσαμε και προσθέσαμε τα τραγούδια που περιέχονται σε κάθε συλλογή. Επίσης, αναζητήσαμε σε κάθε τραγούδι και καταγράψαμε ορισμένους μουσικούς, στιχουργούς, και συνθέτες που συμμετείχαν στην εκτέλεση και τη δημιουργία του τραγουδιού, όπως και άλλους τραγουδιστές (featured artists), που σε κάποια τραγούδια ερμήνευαν μαζί με τον κύριο καλλιτέχνη ή το συγκρότημα. Όλες οι παραπάνω πληροφορίες είναι διαθέσιμες στον ιστότοπο της "Wikipedia" (https://en.wikipedia.org/wiki/Main\_Page). Επίσης, για όλους τους παραπάνω μεμονωμένους καλλιτέχνες και για όλα τα μέλη κάθε group, καταγράφηκαν τα συμβόλαιά τους με την εταιρία μας (τόσο τα συμβόλαια σε ισχύ όσο και παλιά συμβόλαια), με πλαστά αλλά ρεαλιστικά στοιχεία.

Επίσης, καταγράφηκαν ορισμένα από τα διασημότερα studios με βάση το δημοσίευμα της "Music Gateway" (https://www.musicgateway.com/blog/music-news/recording-studio-the-worlds-7-best-music-studios). Για κάθε τραγούδι και για όλους τους καλλιτέχνες, ορίστηκαν (με τυχαίο τρόπο) κάποια από αυτά τα studios για την ηχογράφησή τους, ενώ επίσης καταγράφηκαν με τυχαίο τρόπο όλες οι ημερομηνίες και οι ώρες ηχογράφησης για κάθε τραγούδι στο αντίστοιχο studio.

Το τελευταίο κομμάτι της εφαρμογής μας διαχειρίζεται τις πωλήσεις και τους πελάτες της εταιρίας. Ως πελάτες της εταιρίας καταγράφηκαν ορισμένα γνωστά καταστήματα μουσικής που αγοράζουν συλλογές τις εταιρίας σε μορφή δίσκων και βινυλίων, καθώς και ορισμένες από τις μεγαλύτερες πλατφόρμες μουσικής που αγοράζουν συλλογές σε ψηφιακή μορφή. Καταγράφηκαν αναλυτικά όλες οι αγορές κάθε πελάτη, με πλαστά αλλά ρεαλιστικά στοιχεία.

Τα δεδομένα ενσωματώθηκαν στη βάση δεδομένων μέσω του SQL αρχείου με τίτλο «import\_final.sql» που είναι διαθέσιμο στη σελίδα του GitHub (<a href="https://github.com/AggelosRag/RecordLabelDB">https://github.com/AggelosRag/RecordLabelDB</a>) στο φάκελο «Data». Στο αρχείο η σειρά προσθήκης των δεδομένων είναι αυστηρά καθορισμένη για την αποφυγή λαθών. Με το ανέβασμα όλου του αρχείου στη βάση αρχικά αδειάζουν όλοι οι πίνακες από τα υπάρχοντα δεδομένα τους και έπειτα γεμίζουν με την σειρά που υποδεικνύει το αρχείο.

# 6 ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΜΕΡΙΣΜΟΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Για το project μας ακολουθήσαμε με τη σειρά όλα τα στάδια σχεδιασμού ενός ολοκληρωμένου συστήματος βάσεων δεδομένων:

- 1. Σχεδιασμός του Εννοιολογικού Μοντέλου (ERD).
- 2. Μετατροπή του Εννοιολογικού Μοντέλου στο αντίστοιχο Λογικό Σχεσιακό Μοντέλο.

- 3. Ορισμός των πινάκων της βάσης δεδομένων, των πρωτεύοντων κλειδιών και των περιορισμών αναφορικής ακεραιότητας.
- 4. Εισαγωγή Δεδομένων στη Βάση.
- 5. Δημιουργία εφαρμογής με γραφική διεπαφή σε γλώσσα προγραμματισμού Java.

Οι εργασίες 1,2 και 3 εκτελέστηκαν με την συνεργασία και των δύο μελών της ομάδας, ώστε να υπάρχει ανταλλαγή ιδεών και προσεκτικός ορισμός του προβλήματος. Στη συνέχεια, οι εργασίες 4 και 5 διαχωρίστηκαν σε δύο μέρη. Χωρίζοντας τους πίνακες της βάσης σε 2 ομάδες, αρχικά το ένα μέλος ήταν υπεύθυνο για την εισαγωγή δεδομένων στους πίνακες της πρώτης ομάδας, ενώ το δεύτερο μέλος εργαζόταν παράλληλα στην κατασκευή της γραφικής διεπαφής για την υποστήριξη των πινάκων αυτών. Αφού η πρώτη ομάδα ολοκληρώθηκε, στη συνέχεια ακολουθήθηκε η ίδια πολιτική και για την δεύτερη ομάδα πινάκων, όμως οι ρόλοι αντιστράφηκαν ώστε ο φόρτος δουλειάς να μοιραστεί δίκαια.

#### 7 ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ

Παρακάτω φαίνεται το χρονοδιάγραμμα για τις επιμέρους εργασίες, όπως αυτές ορίστηκαν στην προηγούμενη παράγραφο:

- 1. 01/11/20 15/11/20
- 2. 02/12/20 04/12/20
- 3. 08/12/20 10/12/20
- 4. 13/12/20 09/01/21
- 5. 13/12/20 09/01/21

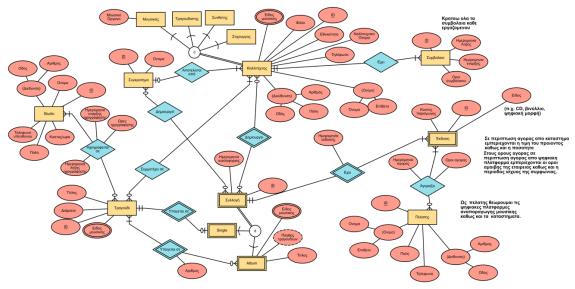
Η αναφορά και η παρουσίαση έγιναν στο τέλος, το διάστημα 02/01/21 - 09/01/21.

## 8 ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Παρακάτω παρουσιάζεται η υλοποίηση των πέντε σταδίων του project, με τη σειρά που παρουσιάστηκαν προηγουμένως.

# 8.1 Σχεδιασμός του Εννοιολογικού Μοντέλου (ERD)

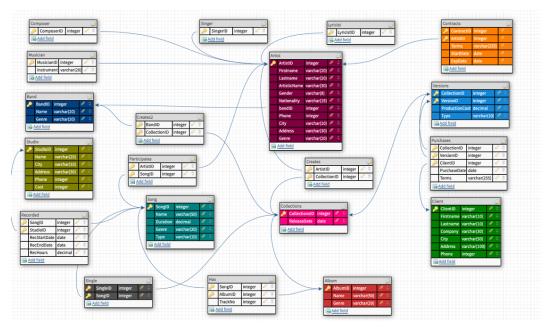
Για τον σχεδιασμό του εννοιολογικού μοντέλου της βάσης που φαίνεται στην εικόνα (1) χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο "ERD Maker" (https://erdmaker.com).



Εικόνα 1: Το εννοιολογικό μοντέλο της βάσης

# 8.2 Μετατροπή του Εννοιολογικού Μοντέλου σε Λογικό Σχεσιακό Μοντέλο

Για τον σχεδιασμό του εννοιολογικού μοντέλου της βάσης που φαίνεται στην εικόνα (2) χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο "DB Designer" (https://www.dbdesigner.net/).



Εικόνα 2: Το λογικό σχεσιακό μοντέλο της βάσης

# 8.3 Ορισμός των πινάκων της βάσης δεδομένων, των πρωτεύοντων κλειδιών και των περιορισμών αναφορικής ακεραιότητας

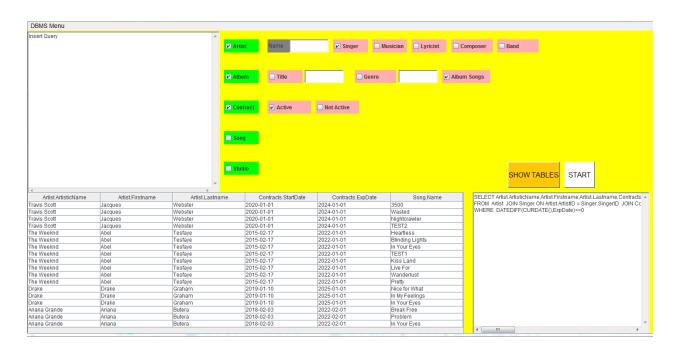
Για τον ορισμό των πινάκων χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο "Export SQL" του "DB Designer". Ωστόσο, παρουσιάστηκαν ορισμένα σφάλματα του εργαλείου που διορθώθηκαν εκ των υστέρων, όπως η αδυναμία δημιουργίας σύνθετου ξένου κλειδιού που να αναφέρεται σε ένα σύνθετο πρωτεύον κλειδί ενός άλλου πίνακα. Επίσης, ορίστηκαν σε όλους τους πίνακες ποια γνωρίσματα επιτρέπουν NULL τιμές και ποια όχι, ενώ επίσης ορίστηκαν κατάλληλα οι περιορισμοί ON DELETE CASCADE/SET NULL και ON UPDATE CASCADE/SET NULL, ανάλογα με τη σχέση μεταξύ των πινάκων σε κάθε περίπτωση. Το τελικό αρχείο είναι το «create\_tables.sql» και βρίσκεται επίσης στη σελίδα του GitHub (https://github.com/AggelosRag/RecordLabelDB) στο φάκελο «Tables».

#### 8.4 Εισαγωγή Δεδομένων στη Βάση

Τα δεδομένα ενσωματώθηκαν στη βάση δεδομένων μέσω του SQL αρχείου με τίτλο «import\_final.sql» που είναι διαθέσιμο στη σελίδα του GitHub (https://github.com/AggelosRag/RecordLabelDB) στο φάκελο «Data». Στο αρχείο η σειρά προσθήκης των δεδομένων είναι αυστηρά καθορισμένη για την αποφυγή λαθών. Με το ανέβασμα όλου του αρχείου στη βάση αρχικά αδειάζουν όλοι οι πίνακες από τα υπάρχοντα δεδομένα τους και έπειτα γεμίζουν με την σειρά που υποδεικνύει το αρχείο.

## 8.5 Λειτουργία Εφαρμογής

Εκτελώντας την εφαρμογή εμφανίζεται το βασικό GUI που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα (3). Μέσω της εφαρμογής επιτρέπεται στο χρήστη να εκτελέσει τις παρακάτω λειτουργίες.



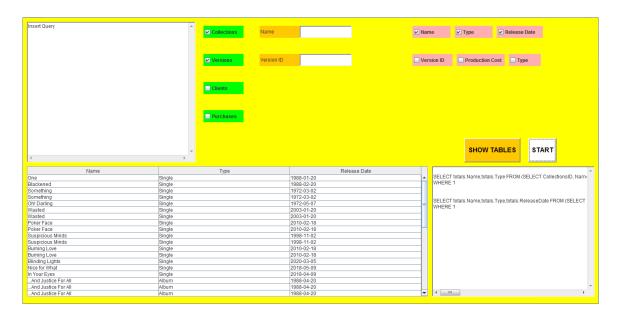
Εικόνα 3: Το GUI της βασικής εφαρμογής

## 8.5.1 Απλή αναζήτηση στοιχείων

Ο χρήστης μπορεί να ψάξει σε μια από τις παρακάτω πέντε κύριες κατηγορίες της βάσης, επιλέγοντας το κατάλληλο κουμπί με πράσινο χρώμα:

- Α. Καλλιτέχνες (Artists): Επιλέγοντας το κουμπί «Artist», ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει έναν καλλιτέχνη με βάση το καλλιτεχνικό του όνομα, ενώ πρέπει να επιλέξει την ειδικότητά του (τραγουδιστής, μουσικός, στιχουργός ή παραγωγός). Επίσης, μπορεί να αναζητήσει ένα συγκρότημα πληκτρολογώντας το όνομα του συγκροτήματος και επιλέγοντας το αντίστοιχο κουμπί. Αν δεν πληκτρολογήσει κάποιο όνομα καλλιτέχνη ή συγκροτήματος και επιλέξει μόνο την ειδικότητα του, εμφανίζονται όλοι οι καλλιτέχνες με αυτήν την ειδικότητα.
- Β. <u>Albums</u>: Επιλέγοντας το κουμπί «Album», ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει ένα album με βάση τον τίτλο του ή/και το μουσικό του είδος, συμπληρώνοντας τα αντίστοιχα πεδία. Επίσης, μπορεί να επιλέξει αν θέλει να εμφανιστούν ο τίτλος, το μουσικό του είδος ή/και τα τραγούδια του album, επιλέγοντας τα αντίστοιχα κουμπιά. Εάν δεν πληκτρολογήσει τίποτα από τα δύο αλλά επιλέξει κάποια από τα παραπάνω κουμπιά, εμφανίζονται τα αντίστοιχα δεδομένα <u>όλων</u> των albums.
- C. Συμβόλαια (Contracts): Επιλέγοντας το κουμπί «Contract», ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να εμφανιστούν όλα τα συμβόλαια των καλλιτεχνών της εταιρίας που είναι σε ισχύ ή όλα τα συμβόλαια που έχουν λήξει, επιλέγοντας τα αντίστοιχα κουμπιά.
- D. Τραγούδια (Songs): Επιλέγοντας το κουμπί «Song», ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει ένα τραγούδι με βάση τον τίτλο του ή/και το μουσικό του είδος, συμπληρώνοντας τα αντίστοιχα πεδία. Επίσης, πρέπει να διαλέξει εάν το τραγούδι αυτό έχει κυκλοφορήσει ως single ή/και ως κομμάτι ενός album, επιλέγοντας τα αντίστοιχα κουμπιά. Ακόμα, μπορεί να επιλέξει αν θέλει να εμφανιστούν ο τίτλος, το μουσικό του είδος, η διάρκειά του, ή/και όλοι οι καλλιτέχνες που έχουν συμμετάσχει στην παραγωγή του τραγουδιού εκτός από τον κύριο καλλιτέχνη (μουσικοί, στιχουργοί, παραγωγοί και άλλοι τραγουδιστές ή συγκροτήματα που ερμηνεύουν ένα μέρος του τραγουδιού). Εάν δεν πληκτρολογήσει τίποτα αλλά επιλέξει κάποια από τα παραπάνω κουμπιά, εμφανίζονται τα αντίστοιχα δεδομένα <u>όλων</u> των τραγουδιών.
- Ε. <u>Studios</u>: Επιλέγοντας το κουμπί «Studio», ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει ένα studio με βάση το όνομά του ή/και την πόλη στην οποία βρίσκεται, συμπληρώνοντας τα αντίστοιχα πεδία. Επίσης, μπορεί να επιλέξει αν θέλει να εμφανιστούν το όνομα, η πόλη ή/και η χρέωση του studio ανά ώρα (σε δολάρια), επιλέγοντας τα αντίστοιχα κουμπιά. Εάν δεν πληκτρολογήσει τίποτα αλλά επιλέξει κάποια από τα παραπάνω κουμπιά, εμφανίζονται τα αντίστοιχα δεδομένα όλων των studios.

Πατώντας στο μενού το κουμπί «Clients Table», εμφανίζεται το δεύτερο GUI που φαίνεται στην εικόνα (4) και περιέχει όλα τα στοιχεία των εκδόσεων, των εξωτερικών πελατών και το ιστορικό αγορών της δισκογραφικής μας εταιρίας. Το GUI αυτό λειτουργεί ακριβώς με τον ίδιο τρόπο με το βασικό GUI. Δηλαδή, ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει τα παραπάνω δεδομένα πατώντας το αντίστοιχο πράσινο κουμπί, και έπειτα να κάνει αναζήτηση (προαιρετικά) πληκτρολογώντας κάποια συγκεκριμένη καταχώρηση, καθώς και να εκτυπώσει τα γνωρίσματα που επιθυμεί, πατώντας τα επιμέρους κουμπιά που εμφανίζονται.



Εικόνα 4: Το GUI με τα στοιχεία των πελατών και των πωλήσεων

#### 8.5.2 Συνδυαστική αναζήτηση στοιχείων

Ο χρήστης μπορεί επίσης να πραγματοποιήσει πολλούς συνδυασμούς με βάση τους παραπάνω πέντε βασικούς πίνακες του βασικού GUI, επιλέγοντας δύο ή περισσότερα κουμπιά με πράσινο χρώμα. Χρήσιμα παραδείγματα συνδυασμών είναι τα εξής:

- Artist Album: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλα τα albums ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη ή συγκροτήματος, ή ανάποδα να αναζητήσει τον καλλιτέχνη στον οποίο ανήκει ένα album, ή και να ελέγξει εάν υπάρχει στη βάση ένα συγκεκριμένο album ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη.
- Artist Contract: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλα τα συμβόλαια σε ισχύ ή όλα τα παλιά συμβόλαια ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη.
- Artist Song: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλα τα τραγούδια ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη ή
  συγκροτήματος, ή ανάποδα να αναζητήσει τον καλλιτέχνη στον οποίο ανήκει ένα τραγούδι, ή και να
  ελέγξει εάν υπάρχει στη βάση ένα συγκεκριμένο τραγούδι ενός συγκεκριμένου καλλιτέχνη.
- <u>Artist Album Song</u>: Ο χρήστης μπορεί να εκτυπώσει το album και τον κύριο καλλιτέχνη ή συγκρότημα ενός συγκεκριμένου τραγουδιού. (<u>Προσοχή</u>: Σε αυτή την περίπτωση πρέπει να αγνοήσει το κουμπί "album songs" του πίνακα "album")
- <u>Song Studio</u>: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλα τα studios στα οποία ηχογραφήθηκε ένα συγκεκριμένο τραγούδι ή το ανάποδο.
- <u>Artist Song Studio</u>: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλα τα studios στα οποία ηχογραφήθηκε ένα συγκεκριμένο τραγούδι από έναν συγκεκριμένο καλλιτέχνη (ή άλλους συνδυασμούς μεταξύ των τριών).

Για το δεύτερο GUI, που περιέχει όλα τα στοιχεία των εκδόσεων, των εξωτερικών πελατών και το ιστορικό αγορών της δισκογραφικής μας εταιρίας, χρήσιμοι είναι επίσης οι εξής συνδυασμοί:

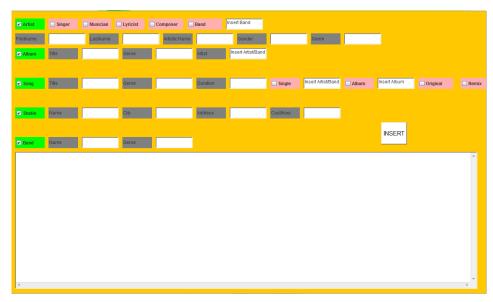
- <u>Collections Versions</u>: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλες τις εκδόσεις για μια συγκεκριμένη συλλογή.
- <u>Clients Purchases</u>: Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλες τις αγορές για έναν συγκεκριμένο πελάτη.

• <u>Collections - Versions - Purchases - Clients:</u> Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει όλες τις αγορές για έναν συγκεκριμένο πελάτη, και επίσης να εμφανίσει τα στοιχεία της έκδοσης την οποία αγόρασε καθώς και τα στοιχεία της συλλογής που εκδόθηκε.

Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να εμφανιστούν όποια γνωρίσματα επιθυμεί από όλους τους επιλεγμένους πίνακες, επιλέγοντας τα επιμέρους κουμπιά κάθε πίνακα.

# 8.5.3 Εισαγωγή Δεδομένων

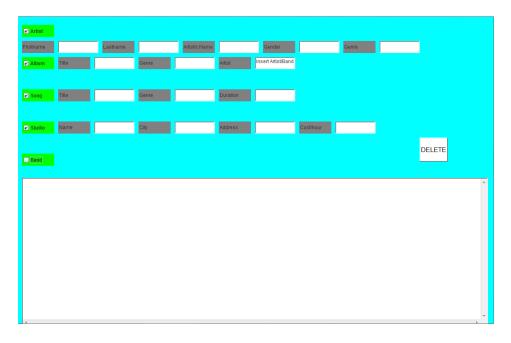
Για την εισαγωγή νέων δεδομένων στη βάση, επιλέγουμε τη λειτουργία «InsertData Table» από το μενού. Εμφανίζεται έτσι το GUI που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα (5). Επιτρέπεται η εισαγωγή ενός μόνο στοιχείου τη φορά. Επιλέγουμε επομένως ένα από τα πέντε βασικά κουμπιά, και συμπληρώνουμε τα πεδία που εμφανίζονται.



Εικόνα 5: Το GUI της εισαγωγής των δεδομένων

#### 8.5.4 Διαγραφή Δεδομένων

Για την διαγραφή δεδομένων από τη βάση, επιλέγουμε τη λειτουργία «DeleteData Table» από το μενού. Εμφανίζεται έτσι το GUI που φαίνεται στην παρακάτω εικόνα (6). Επιτρέπεται η διαγραφή στοιχείων από έναν μόνο πίνακα τη φορά. Επιλέγουμε επομένως ένα από τα πέντε βασικά κουμπιά, και συμπληρώνουμε τα πεδία που εμφανίζονται. Αναλόγως με τα στοιχεία που συμπληρώνουμε, διαγράφονται όλες οι πλειάδες του πίνακα που αντιστοιχούν στα στοιχεία αυτά.



Εικόνα 6: Το GUI της διαγραφής των δεδομένων

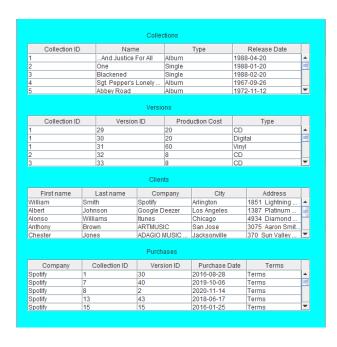
#### 8.5.5 Εμφάνιση των Πινάκων της Βάσης

Για να διευκολυνθεί ο χρήστης στην αναζήτηση δεδομένων και να μην ψάχνει τυχαίες πληροφορίες στη βάση, μπορεί να έχει πρόσβαση σε όλα τα βασικά δεδομένα της βάσης πατώντας το κουμπί "Show Tables", τόσο στο βασικό GUI όσο και στο δεύτερο GUI με τα στοιχεία των πελατών και των αγορών. Οι πίνακες δεδομένων για τα δύο GUI φαίνονται στις εικόνες (7) και (8) αντίστοιχα. Για την ιδέα αυτή εμπνευστήκαμε από πραγματικές πλατφόρμες μουσικής που παρουσιάζουν καταλόγους δεδομένων στο χρήστη, ο οποίος μπορεί έπειτα να αναζητήσει δεδομένα του ενδιαφέροντος του.

Σημείωση: Οι πίνακες που τυπώνονται δεν είναι αυτούσιοι οι πίνακες της γλώσσας SQL, αλλά επεξεργασμένοι πίνακες για να διευκολύνουν την αναζήτηση του χρήστη. Παραδείγματος χάρη, ο πίνακας των τραγουδιών «Songs» της εικόνας έχει στο πεδίο «Artists» τα ονόματα όλων των καλλιτεχνών που συμμετέχουν στο τραγούδι, εκτός από το όνομα του κύριου τραγουδιστή.



Εικόνα 7: Πίνακες του βασικού GUI



Εικόνα 8: Πίνακες του GUI των πελατών

#### A APPENDICES

# Α.1 Οδηγίες εγκατάστασης

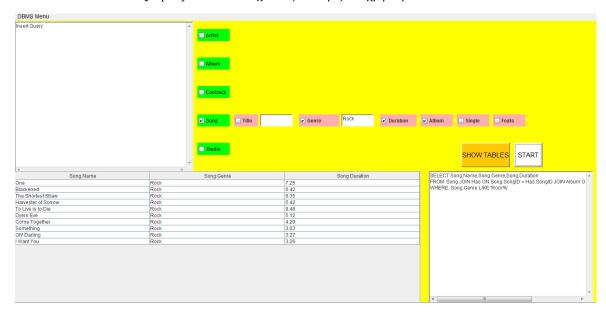
Για την εκτέλεση της εφαρμογής απαιτείται η εγκατάσταση της Java. Η εφαρμογή υποστηρίζει όλες τις εκδόσεις της Java από την έκδοση 11 και μετά. Επίσης, απαιτείται η εγκατάσταση ενός SDK περιβάλλοντος για την συγγραφή και την εκτέλεση κώδικα όπως είναι το Eclipse.

## Οδηγίες εκτέλεσης:

- Λήψη του project με όνομα φακέλου «RecordLabelDB» από τη σελίδα του GitHub (https://github.com/AggelosRag/RecordLabelDB).
- Αντιγραφή του φακέλου στο workspace του Eclipse.
- Στο Eclipse επιλέγουμε *File > Import > General > Existing Projects into Workspace*.
- Διαλέγουμε τον φάκελο του project και πατάμε *Finish*.
- Τρέχουμε το project με την εντολή *Run*.

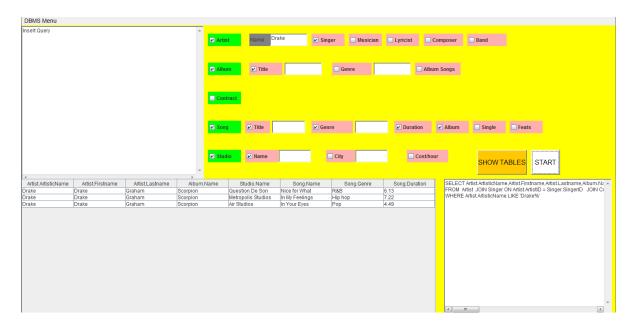
#### Α.2 Παραδείγματα λειτουργίας

Στην εικόνα (9) δίνεται ως παράδειγμα η αναζήτηση όλων των rock τραγουδιών που ανήκουν σε albums. Επιλέξαμε για την εκτύπωση να φαίνεται επιπλέον στον πίνακα ο τίτλος και η διάρκεια των τραγουδιών. Στο κάτω δεξιά πεδίο εκτυπώνεται και το SQL query που αντιστοιχεί στις επιλογές του χρήστη.



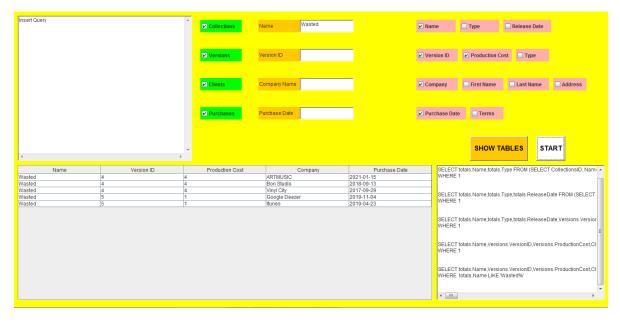
Εικόνα 9: Παράδειγμα απλής αναζήτησης σε έναν πίνακα

Στην εικόνα (10) δίνεται ένα παράδειγμα για το βασικό GUI με συνδυαστική αναζήτηση σε τέσσερις πίνακες. Πραγματοποιείται η αναζήτηση όλων των τραγουδιών όλων των albums του τραγουδιστή Drake, και εκτυπώνονται ο τίτλος κάθε album, ο τίτλος των τραγουδιών του, το είδος μουσικής των τραγουδιών του, η διάρκεια των τραγουδιών του και το όνομα του studio στο οποίο ηχογραφήθηκε το καθένα. Για το συγκεκριμένο τραγουδιστή φαίνεται ότι έχει καταχωρηθεί στη βάση ένα album με 3 τραγούδια.



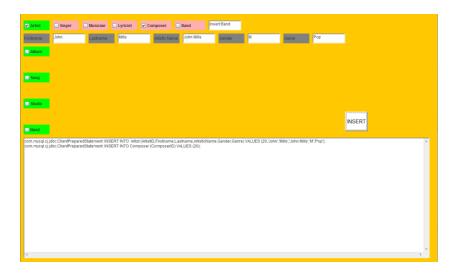
Εικόνα 10: Παράδειγμα συνδυαστικής αναζήτησης στοιχείων στο βασικό GUI

Στην εικόνα (11) δίνεται ένα παράδειγμα και για το GUI των πελατών με συνδυαστική αναζήτηση σε τέσσερις πίνακες. Πραγματοποιείται η αναζήτηση όλων των αγορών όλων των εκδόσεων της συλλογής Wasted, και εκτυπώνονται ο αριθμός κάθε έκδοσης, το κόστος παραγωγής της, η εταιρία που πραγματοποίησε την αγορά της έκδοσης καθώς και η ημερομηνία της αγοράς.



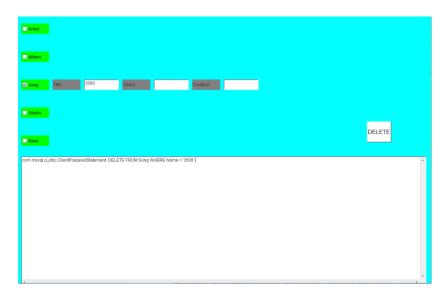
Εικόνα 11: Παράδειγμα συνδυαστικής αναζήτησης στοιχείων στο GUI των πελατών

Στην εικόνα (12) δίνεται ένα παράδειγμα προσθήκης του συνθέτη John Mills, για τον οποίο επιλέγεται ως καλλιτεχνικό όνομα το «John Mills», ως φύλλο το «Μ» (male) και ως είδος μουσικής η «Pop».



Εικόνα 12: Παράδειγμα εισαγωγής στοιχείων

Συγκεκριμένα, στην εικόνα (13) δίνεται ένα παράδειγμα διαγραφής του τραγουδιού με όνομα «3500».



Εικόνα 13: Παράδειγμα διαγραφής στοιχείων