

Relation Schema 敘述

1. 遊戲

2. 修改的地方：

將遊戲的名稱改成遊戲名稱，這樣我覺得比較好。

	遊戲名稱	編號	類型	發售日期
資料型態	Vachar(10)	Float	Vachar(5)	Date
可不可以為 Null	不可以	不可以	不可以	可以
default	東方 ooo	0.0	STG	Null
	P.K.	Candidate Key		

3. 相關作品

修改的地方：

- 將完結日或現在的日期改成完結日，理由是我覺得這樣簡潔有利會比較好。

	作品名稱	連載日	完結日
資料型態	Vachar(10)	Date	Date
可不可以為 Null	不可以	可以	可以
default	東方 xxx	Null	Null
	P.K.		

4. 作者

	筆名	性別	生日
資料型態	Vachar(10)	Char(1)	Date
可不可以為 Null	不可以	可以	可以
default	ZUN	Null	Null
	P.K.		

5. 角色

修改的地方：

- 將姓氏及名字兩個 **attribute** 合為姓名，原因是因為東方有些角色沒有姓氏（或是全名過於複雜讓人難以區分），這會造成之後填寫姓氏會有很多 Null。
- 將 **relationship** 初登場拆成初次登場的遊戲（1:N）和初次登場的相關作品（1:N），原因是因為很多東方的角色其實只在遊戲出場，如果按照 **n-ary relationship** 轉換的作法，**table** 初登場會有很多 Null，這很明顯不是好事，所以拆成上述兩個 **relationship**，然後初登場的稱號這個 **relationship** 上的 **attribute** 改成角色 **entity** 的 **attribute**，指這個角色第一次在東方 Project 亮相時的稱號。

	姓名	種族	性別	能力	主人	初次登場的遊戲	初次登場的相關作品	初次登場的稱號
資料型態	Vachar	Vachar	Char	Vachar	Vachar	Vachar	Vachar	Vachar

	(10)	(5)	(1)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)
可不可以為 Null	不可以	不可以	不可以	可以	可以	可以	可以	可以
default	ZUN 子 P.K.	妖怪	女	Null	Null	Null	Null	Null
					F.K. (參照 角色的 姓名)	F.K. (參照 遊戲的 遊戲名 稱)	F.K. (參照 相關作 品的作 品名稱)	

6. 歌曲

	曲名	編曲者	出現的遊戲
資料型態	Vachar(20)	Vachar(10)	Vachar(10)
可不可以為 Null	不可以	不可以	不可以
default	永遠的巫女	ZUN	東方紅魔鄉
	P.K.		P.K. F.K. (參照遊戲 的遊戲名稱)

7. 玩家操縱

	角色名	遊戲名
資料型態	Vachar(10)	Vachar(10)
可不可以為 Null	不可以	不可以
default	博麗靈夢	東方紅魔鄉
	P.K. F.K. (參照角色的姓 名)	P.K. F.K. (參照遊戲的遊戲 名稱)

8. 參與創作

	作品名	作者名	負責的工作
資料型態	Vachar(10)	Vachar(10)	Vachar(5)
可不可以為 Null	不可以	不可以	不可以
default	東方香霖堂	ZUN	劇本
	P.K. F.K. (參照相關作 品的作品名稱)	P.K. F.K. (參照作者 的筆名)	

9. 製作團隊

	遊戲編號	團隊名
資料型態	Float	Vachar(10)
可不可以為 Null	不可以	不可以
default	1.0	上海愛麗絲幻樂團
	P.K.	P.K.

	F.K. (參照遊戲的編號)	
--	----------------	--

10. 載體

	<u>作品名</u>	<u>載體類型</u>
資料型態	Vachar(10)	Vachar(5)
可不可以為 Null	不可以	不可以
default	東方香霖堂	小說
	P.K. F.K. (參照相關作品的 作品名稱)	P.K.

Relation Schema

