RARES IOAN MOISEL

Grupa 131

GestionareA Fabricarii consolelor playstation in “Razboiul consolelor”

EXERICTIUL 1(Descrierea modelului real, a utilității acestuia și a regulilor de funcționare.)

Baza de date conține informații legate de modul de producere a consolelor Playstation. Avem în vedere modul în care este structurată și distribuită munca necesară producerii unui lot de console.

Fiecare consolă aparține unei generații având mai mult de un model. Fiecare lot de console este produs într-un quarter, dintr-un anumit an, într-un anumit interval de ani având o data specifică care corespunde opririi producerii.

La creerea fiecărui model a lucrat o echipă condusă de un șef de proiect care operează la diferite sedii din diferite locații.

Există 5 generații de console de la 1 la 5 (de la playstation 1 la playstation 5).

Fiecare consolă playstation o să aibă între 1 și 3 model (fat, slim și super slim)

Procesorele consolelor sunt fabricate de un producător separat de firma Playstation.

Fiecarei console îi revine o dată exactă de producere de forma an/quarter.

Quarter-ele sunt notate cu A,B,C și D, iar loturile cu numere începând de la 1.

EXERICTIUL 2(Prezentarea constrângerilor (restricții, reguli) impuse asupra modelului.)

-O consolă cu toate modelele ei pot să apartină unei singure generații.

-Un lot aparține unei singure date de producere

-Fiecare consolă aparține unui singur lot.

-Fiecare model al unei console are fiecare o singura dată de începere și terminare de producție.

-Sfârșitul unei generții are are o sigură dată de terminare si corespunde datei de sfârșit de producție a ultimului model.

-Fiecare consolă are cel puțin un model.

Fiecare model are un procesor diferint și oricare două modele nu o să aiba același processor.

Fiecare procesor este fabricat de un producător diferit.

-O echipă lucrează la cel puțin un model.

-O echipă are doar un șef de proiect și cel puțin un om care nu e șef de proiect.

-Din constângerea precedentă rezultă ca la o generație lucrează cel puțin o echipă.

EXERICTIUL 3( Descrierea entităților, incluzând precizarea cheii primare.)

GENERATIE = Generația unei console reprezintă o încadrare a consolelor pe baza unui interval de ani și aspecte tehnice. Cheia primară este id\_generatie.

CONSOLA = Consolă video, produsul firmei Playstation. Cheia primră este id\_consolă.

PRODUCATOR = Firmele separate de Playstation care fabrică procesoarele folosite în console. Cheia primară este id\_producator.

PROCESOR = Piesa din console care nu este fabricată de Playstation și achizitionată de la producători separați. Cheia primară este id\_procesor.

LOT = Reprezintă o cantite mare de console produse de Playstation și care conține doar un singur tip de console. Un lot este distribuit mai multor vânzători. Cheia primară este id\_lot.

VANZATORI = Reprezintă magazinele autorizate de Playstation să vândă consolele. Cheia primară este id\_vanzator.

ECHIPA = Ehipa de angajați Playstation care lucrează la proiecatarea consolelor. Cheia primară este id\_echipa.

ANGAJAT = Reprezintă lucrătorii care formează o echipă. Cheia primară este id\_angajat.

JOB = Reprezintă serviciile pe care le prestează angajatii(ex. Inginer hardware, Designer, etc.) Cheia primară este id\_job,

JOB\_HISTORY = Este un set de informații legate de jobul unui angajat(similar cu tablea din Diagrama\_HR de la laboratoare). Cheia primară este formată din id\_angajat și data\_de\_inceput.

LOCATIE = O locație. Pentru loturi reprezintă locul unde sunt construite consolele, iar pentru vânzători reprezintă locația magazinelor. Cheia primară este id\_locatie.

TARA = Cheia primară este id\_tara.

EXERICTIUL 4(Descrierea relațiilor, incluzând precizarea cardinalității acestora)

CONSOLA\_apatine\_GENERATIE = relație de tip One-to-Many care face lagătura între entitatea GENERATIE și CONSOLA, prezentând dinamica lor(cărei genrații aparține o console). Are cardinalitatea minima 1:1 (o consolă trebuie să aparțină cel puțin unei generații și unei genrații trebuie să îi aparțină cel puțin on consolă) și cardinalitate maximă de n:1(mai multe console pot aparține aceeași gnerații, dar o console poate aparține doar unei singure generații).

MODEL\_apartine\_CONSOLA = exact ca la relația CONSOLA\_apartine\_GENERATIE. Relație de tip One-to\_Many. Cardinalitate minima 1:1 și maximă n:1.

Intre entitățiile PRODUCATOR, PROCESOR și MODEL există o relație de grad 3.Pentru fiecare procesor există un singur producător, iar pentru fiecare model există un singur procesor. Stiind asta rezultă cardinalitate maximă de 1:1 și minimă de 1:1 între ele.

CONSOLA\_apartine\_LOT =

LOT\_distribuit\_la\_VANZATOTI =

ECHIPA\_lucreaza\_la\_CONSOLA =

ANGAJAT\_lucreaza\_la\_ECHIPA =

ANAGAJAT\_are\_JOB =

LOT\_produs\_in\_LOCATIE =

VANZATORI\_se\_afla\_in\_LOCATIE =

LOCATIE\_se\_afla\_in\_TARA =