

Giới thiệu

Mô hình hóa cơ sở dữ liệu bằng cách sử dụng kỹ thuật đồ họa để biểu diễn các đối tượng và quan hệ giữa các đối tượng trong thế giới thực.

Mô hình thực thể quan hệ (Entity Relationship - ER) dựa trên thế giới thực trong đó bao gồm một tập các đối tượng gọi là thực thể và mối quan hệ giữa các thực thực thể.

Các bước thiết kế một CSDL

Bước 1: Phân tích các yêu cầu của người dùng

Bước 2: Tạo lược đồ khái niệm CSDL bằng cách sử dụng mô hình dữ liệu khái niệm mức cao (high-level conceptual data model).

Lược đồ khái niệm là sự mô tả:

Những yêu cầu của người dùng

Chi tiết về các loại thực thể.

Mối quan hệ giữa các loại thực thể

Các ràng buộc.

Các bước thiết kế một CSDL

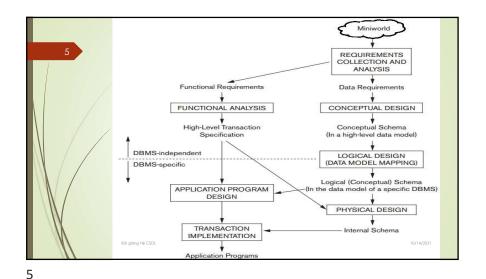
Bước 3 -Thiết kế logic: bằng cách sử dụng mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ hoặc mô hình cơ sở dữ liệu hướng đối tượng.

Kết quả là một lược đồ cơ sở dữ liệu
Hiện thực cơ sở dữ liệu trong một hệ quản trị cơ sở dữ liệu.

Bước 4 -Thiết kế vật lý

Xác định cấu trúc lưu trữ, các cách truy cập dữ liệu.

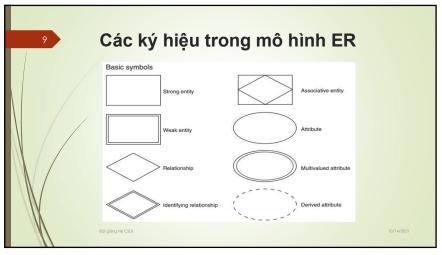
Các chương trình ứng dụng được thiết kế và hiện thực

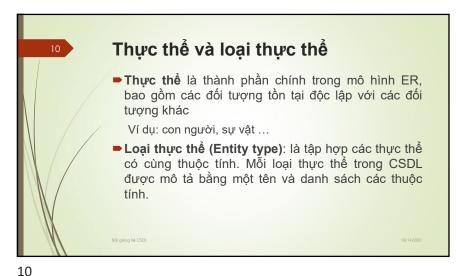


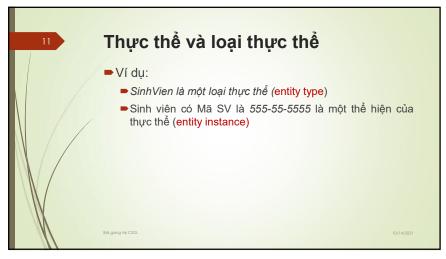


Ví dụ CSDL Company
 Mỗi nhân viên (EMPLOYEE) có Mã nhân viên, địa chỉ, phái, lương, ngày sinh
 Mỗi nhân viên làm việc cho một Phòng ban nhưng có thể tham gia nhiều dự án,trong cơ sở dữ liệu cần lưu thông tin số giờ của mỗi nhân viên làm việc trên mỗi dự án và thông tin về người giám sát của mỗi nhân viên
 Mỗi nhân viên có số người phụ thuộc (DEPENDENTs). Mỗi người phụ thuộc có những thông tin Tên, Phái, Ngày sinh và mối quan hệ với nhân viên

Khái niệm về mô hình ER
Mô hình ER (Entity-Relationship) là một công cụ đồ họa để mô hình hóa dữ liệu được mô tả trong yêu cầu của bài toán.
Mô hình ER gồm 3 thành phần chính
Thực thể
Thuộc tính
Mối quan hệ







Thực thể và loại thực thể

Biểu diễn thực thể trong mô hình ER

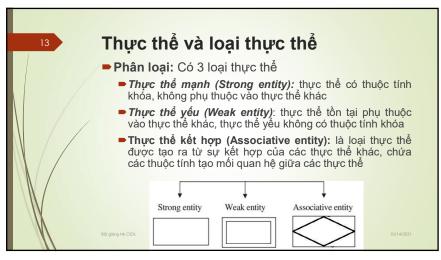
Ký hiệu: hình chữ nhật

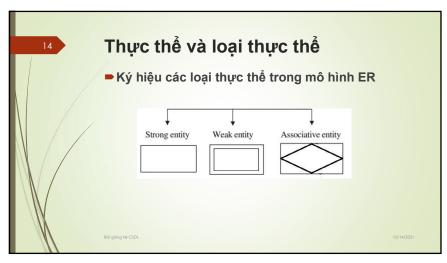
Mỗi thực thể được gán một tên (danh từ)

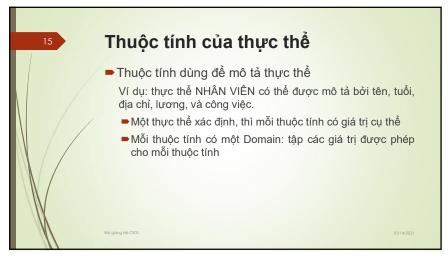
Ví dụ: thực thể SINHVIEN

SINHVIEN

MONHOC















Phân loại thuộc tính của thực thể

Thuộc tính lưu trữ (Stored): thuộc tính không được suy ra từ thuộc tính khác
Ví dụ: Ngày sinh

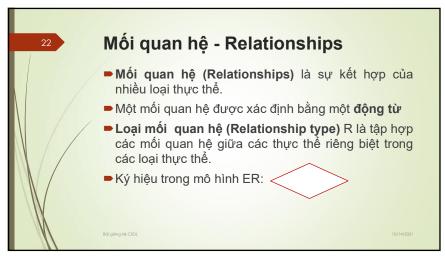
Thuộc tính suy diễn (Derived Attributes): thuộc tính được suy diễn từ thuộc tính khác
Ví dụ: Tuổi được suy ra từ ngày sinh.

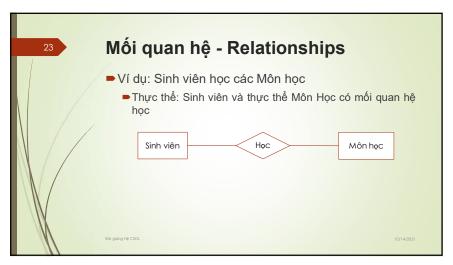
Biểu diễn trong mô hình ER

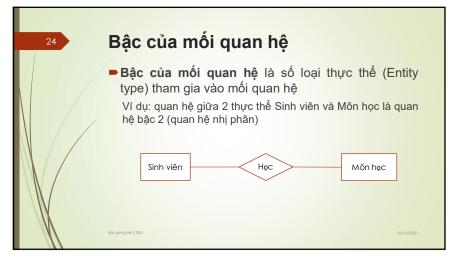
Ngày sinh

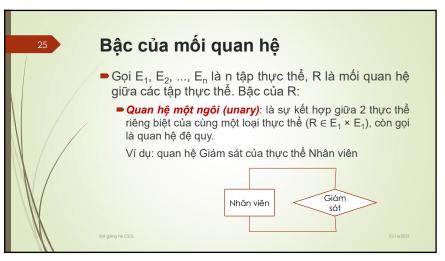
Tuổi

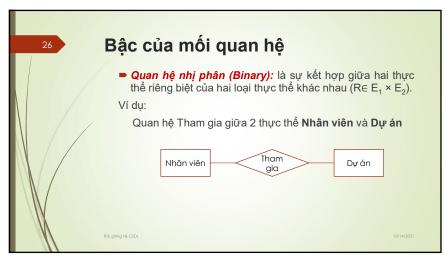


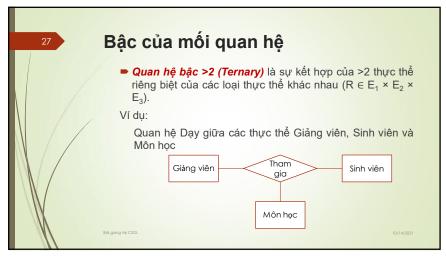






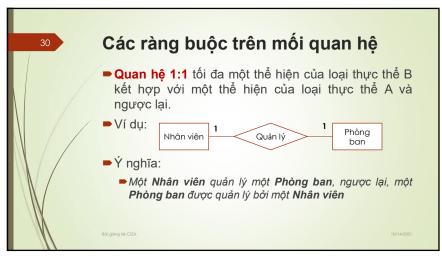


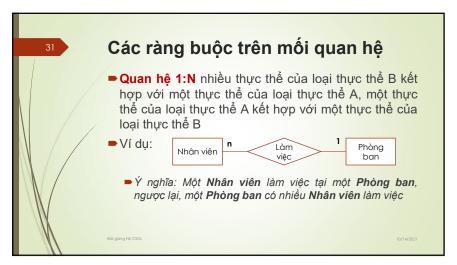




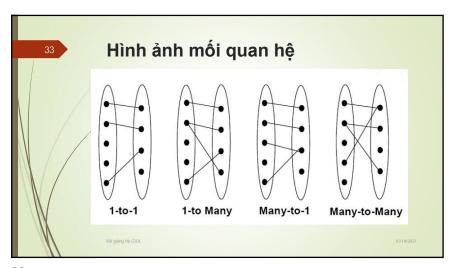


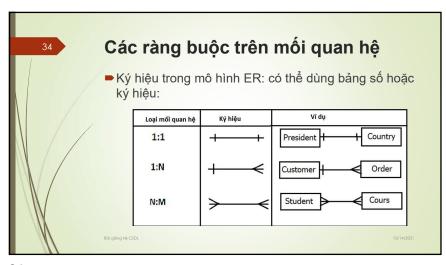




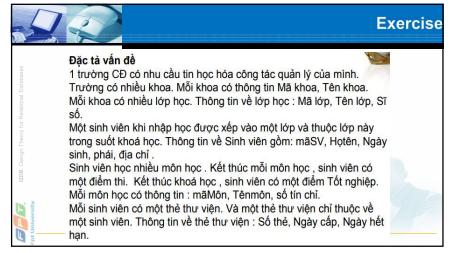






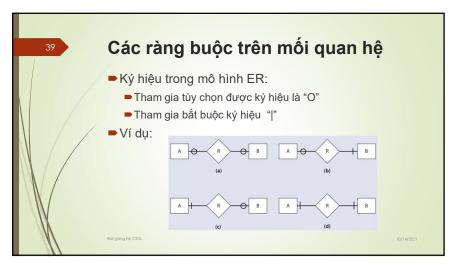


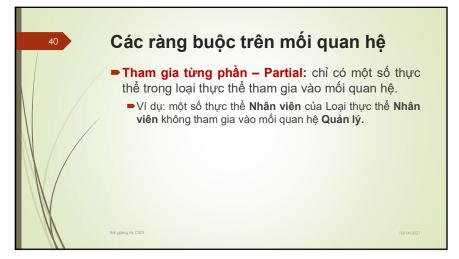


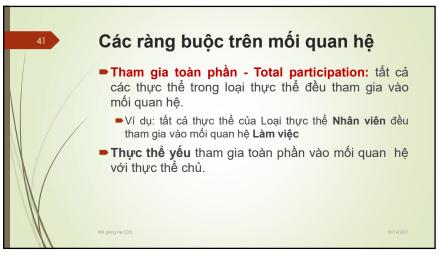
















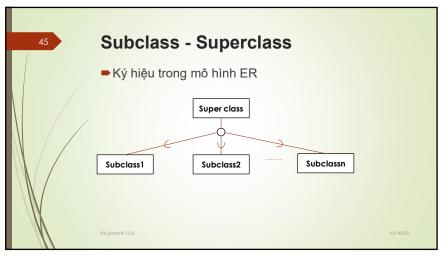
Subclass - Superclass

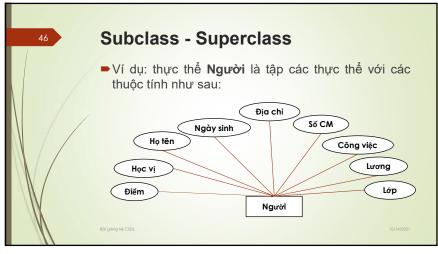
Superclass là một loại thực thể mà nó có một hoặc nhiều nhóm con riêng biệt với những thuộc tính duy nhất.

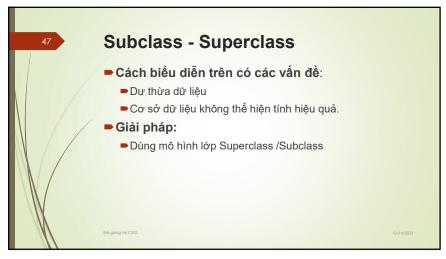
Superclass chỉ chứa những thuộc tính chung của tất cả các nhóm con.

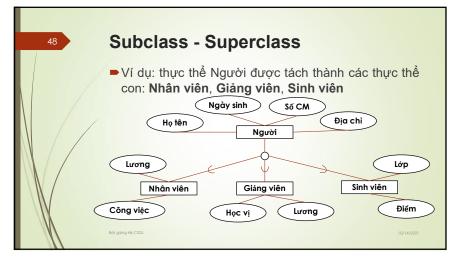
Các nhóm con với những thuộc tính duy nhất được gọi là subclasses.

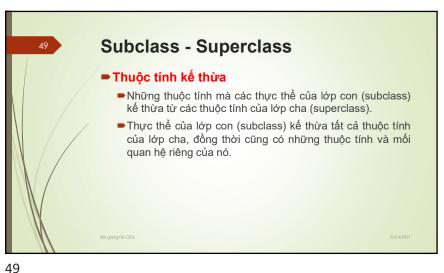
Subclass là một loại thực thể mà nó có thể chia sẽ những thuộc tính chung hoặc các mối quan hệ riêng biệt từ những subclass khác.

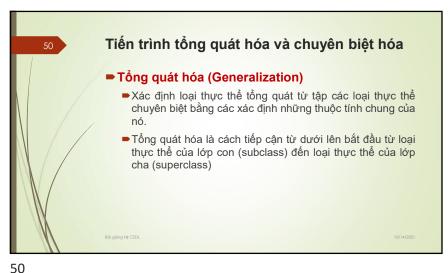




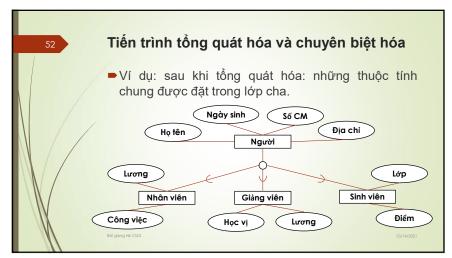


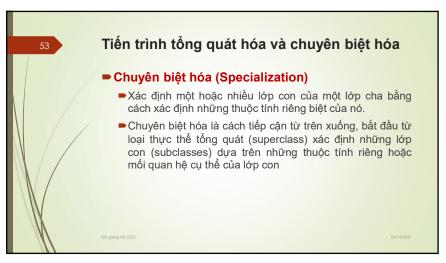




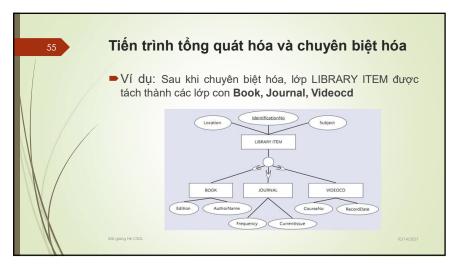










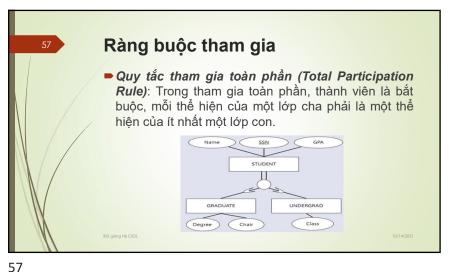


Ràng buộc tham gia (Participation Constraints): mỗi thể hiện của một lớp cha (Superclass) phải tham gia như là một thể hiện của một lớp con (Subclass).

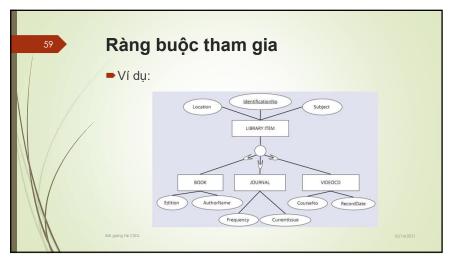
Sự tham gia của một thể hiện của lớp cha có thể là bắt buộc hoặc tùy chọn trong một hoặc nhiều lớp con.

Ràng buộc bắt buộc là loại tham gia toàn phần

Ràng buộc tùy chọn là tham gia từng phần.







Ràng buộc riêng biệt (Disjoint constraints) ■ Disjoint constraints: xác định một thể hiện của lớp cha có thể là thành viên của một hoặc nhiều lớp con. The disjoint rule: Nếu một thể hiện của lớp cha là thành viên của bất kỳ một lớp con thì nó không thể là thành viên của bất lớp con khác. Trong mô hình EER, ràng buộc Disjoint được ký hiệu là D.

60

