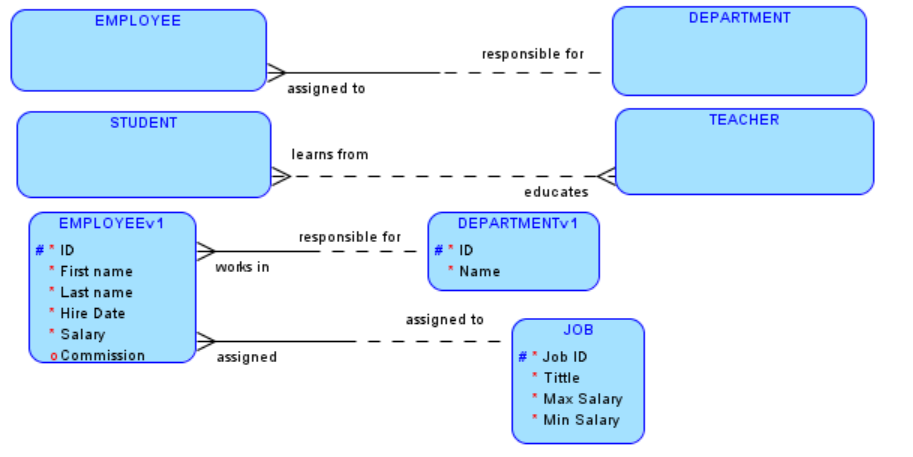
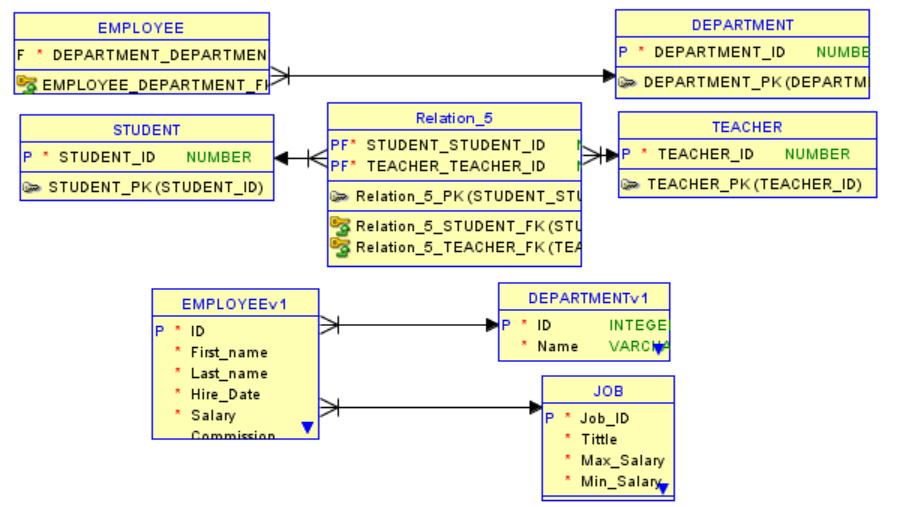
# ОТЧЕТ

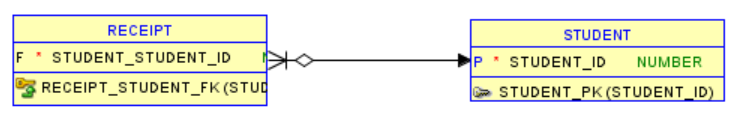
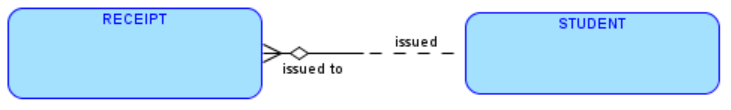
# По лабораторной работе №1 «Проектирование баз данных. Основы работы в Oracle Data Modeler»

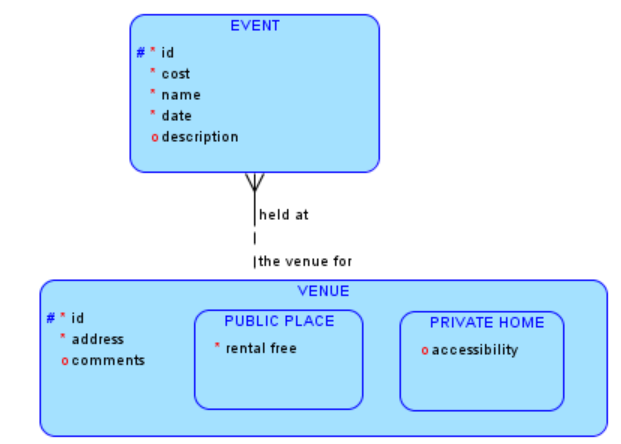
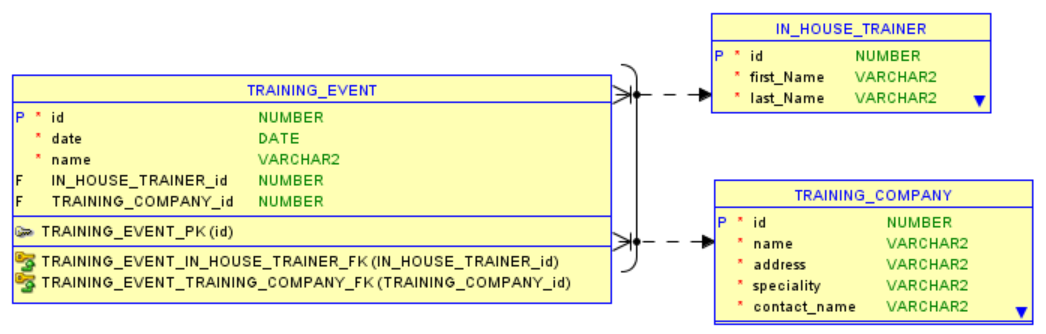
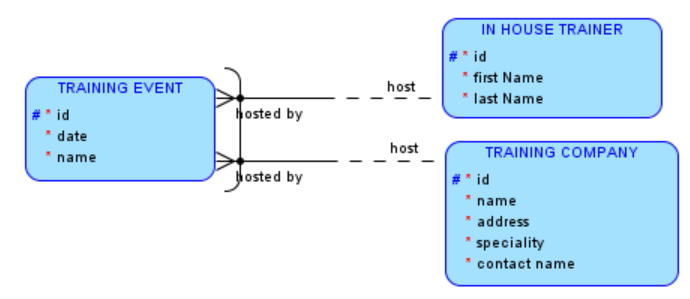
# Вариант 11

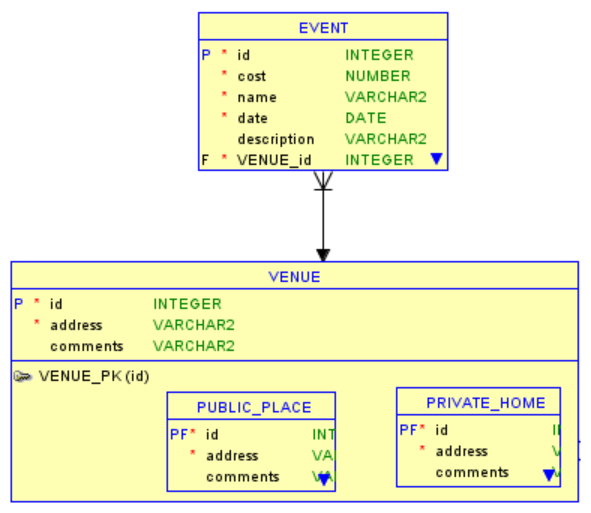
Студентка группы 9  
Крагель А. О.

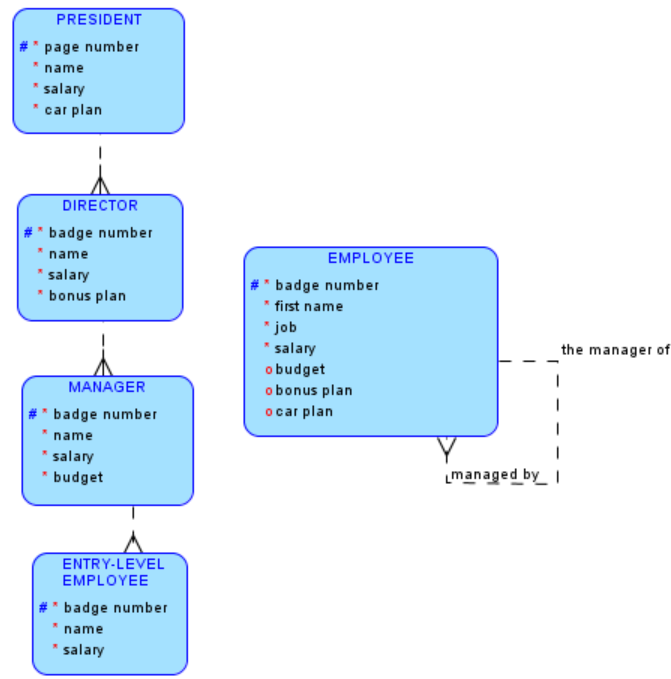


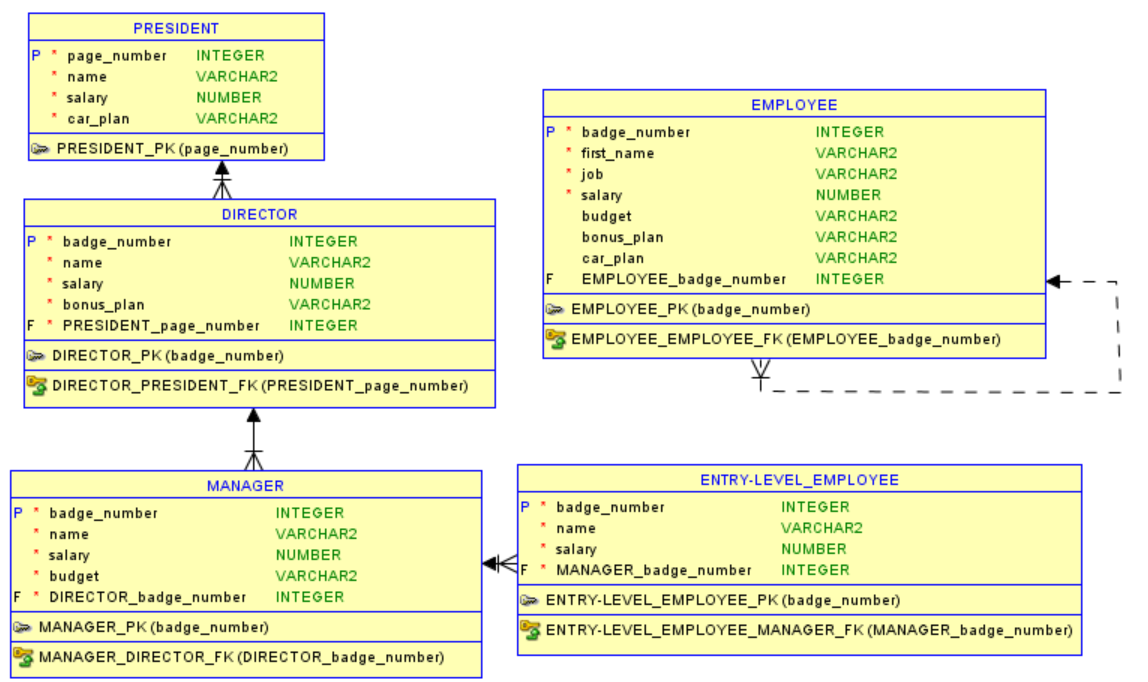






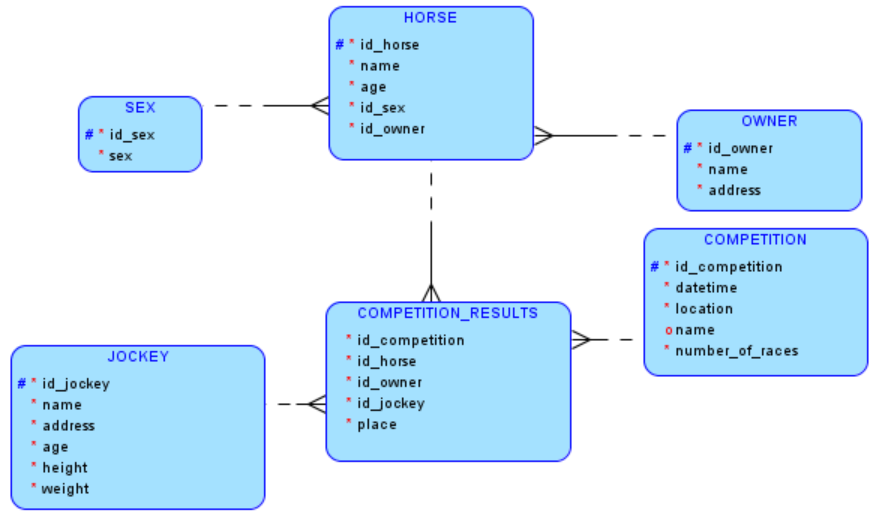




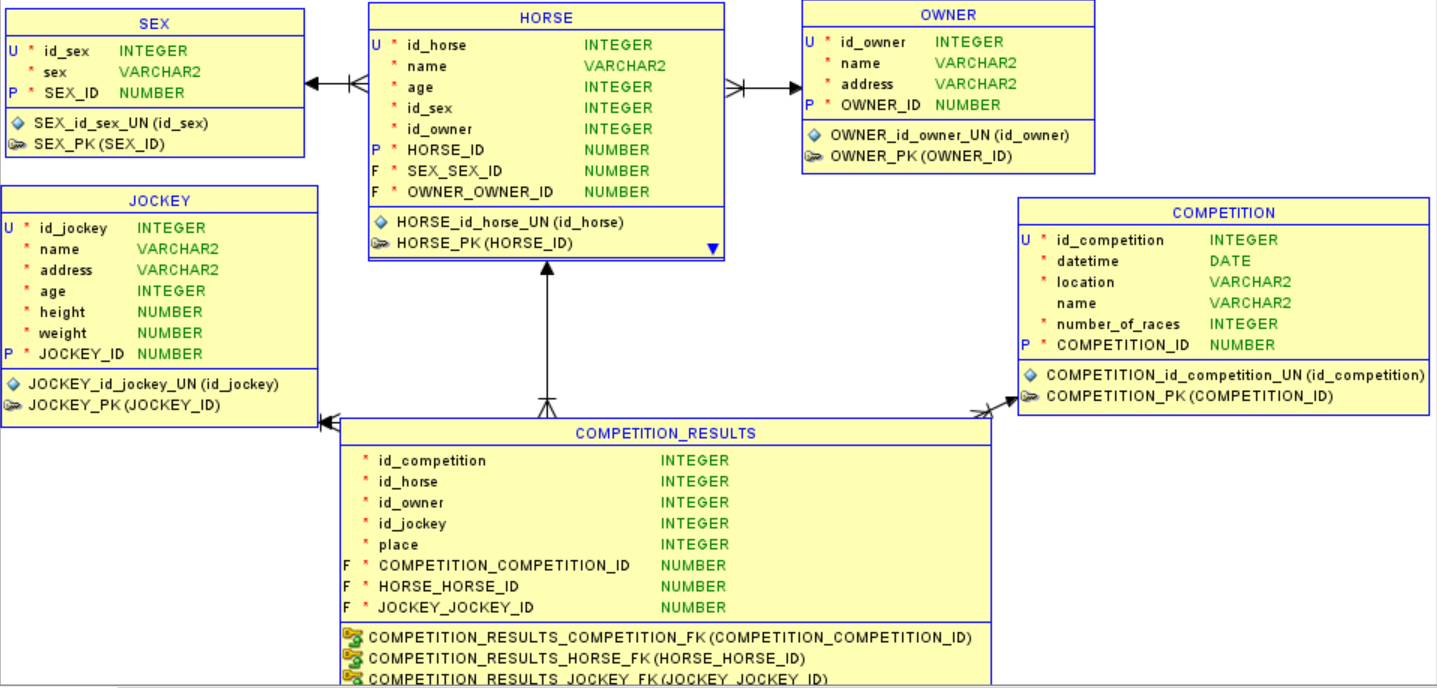


**Индивидуальный вариант**

**Логическая модель базы данных «Скачки»**



**Физическая модель базы данных «Расписание занятий»**



# Пояснения к схеме

Сущность «HORSE» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения об имеющихся лошадях. Идентификация экземпляров – по первичному ключу «id\_horse». Соединение с сущностями «OWNER» и «SEX» связью «один-ко-многим».

Сущность «SEX» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения о полах лошадей. Идентификация экземпляров – по первичному ключу «id\_sex». Соединение с сущностью «HORSE» связью «один-ко-многим».

Сущность «OWNER» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения о владельцах лошадей. Идентификация экземпляров – по первичному ключу «id\_owner». Соединение с сущностями «HORSE» связью «один-ко-многим».

Сущность «JOCKEY» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения об имеющихся жокеях. Идентификация экземпляров – по первичному ключу «id\_jockey». Соединение с сущностями «COMPETITION\_RESULTS» связью «один-ко-многим».

Сущность «COMPETITION\_RESULTS» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения о результатах проведенных соревнований. Соединение с сущностями «JOCKEY» и «COMPETITION» связью «один-ко-многим».

Сущность «COMPETITION» представляет собой информационные объекты, содержащие сведения о проведенных соревнованиях. Идентификация экземпляров – по первичному ключу «id\_competition». Соединение с сущностями «COMPETITION\_RESULTS» связью «один-ко-многим».