



**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)**

ФАКУЛЬТЕТ Информатики и систем управления

КАФЕДРА Теоретической информатики и компьютерных технологий

ОТЧЕТ ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №2
Моделирование данных с использованием модели
семантических объектов
По курсу: Базы данных

Выполнил:
Евдокимов Н.А.
ИУ9-51Б

Преподаватель:
Вишняков И. Э.

Москва 2024

Содержание

1. Задачи.....	3
2. Практическая реализация.....	4
2.1. Предметная область и требования к ней	4
2.2. Семантическая объектная модель.....	4

1. Задачи

1. Создать модель семантических объектов для предметной области, выбранной в лабораторной работе №1.
2. Обосновать выбор кардинальных чисел атрибутов и типов объектов.

2. Практическая реализация

2.1. Предметная область и требования к ней

Для реализации задачи в качестве предметной области была выбрана однопользовательская игра с возможностью создания персонажей и участия каждого отдельного персонажа в матче с определенным исходом. Также у игры имеется общий пул матчей всех игроков. В данной области сыгранный матч формируется из общего пула матчей и определенной карты.

Требования таковы:

- Игрок может иметь либо ни одного персонажа, либо множество;
- Каждый персонаж имеет либо 0, либо множество сыгранных матчей;
- Каждая карта может игратьсь либо ни в каком матче, либо во множестве матчей.

2.2. Семантическая объектная модель

Для построения предложенной семантической объектной модели были выделены 4 семантических объектов:

- Players - сложный семантический объект игрока с идентификатором, являющимся простым атрибутом: уникальным user_login (логин игрока), в данном объекте также есть объектный атрибут Characters (персонажи) с минимальным кардинальным числом равным 0. И простые атрибуты email(почта), password(пароль), donate_points (донатная валюта), registration_date (дата регистрации) с минимальными

и максимальными кардинальными числами равными единице, так как каждый из этих атрибутов должен принимать ровно одно значение.

- Characters - сложный семантический объект персонажа с идентификатором, являющимся простым атрибутом: уникальным nickname (имя персонажа), В данном объекте также есть объектные атрибуты Players (игрок) с минимальным кардинальным числом равным 1 и Matches (матчи персонажа) с минимальным кардинальным числом равным 0. И простые атрибуты in-game_balance (баланс персонажа), race (раса персонажа), last_login_date (дата последнего захода), registration_date (дата регистрации персонажа) с минимальными и максимальными кардинальными числами равными единице, так как каждый из этих атрибутов должен принимать ровно одно значение.
- Matches - сложный семантический объект матчей с идентификатором, являющимся простым атрибутом: уникальным match_code (код матча), в данном объекте также есть объектные атрибуты characters (персонаж) и maps (карты) с минимальными кардинальными числами равными 1. И простые атрибуты map (карта), match_duration (длительность матча), game_mode (режим игры), result (результат) и balance_changed (изменение баланса) с минимальными и максимальными кардинальными числами равными единице, так как каждый из этих атрибутов должен принимать ровно одно значение.
- Maps – сложный семантический объект карт с идентификатором, являющимся простым атрибутом: уникальным map_code (код карты), в данном объекте также есть объектный атрибут matches (матч) с минимальным кардинальным числом 0, и простой атрибут map_name (название карты), с кардинальными числами равными единице.

Семантическая объектная модель представлена на Рис. 1:

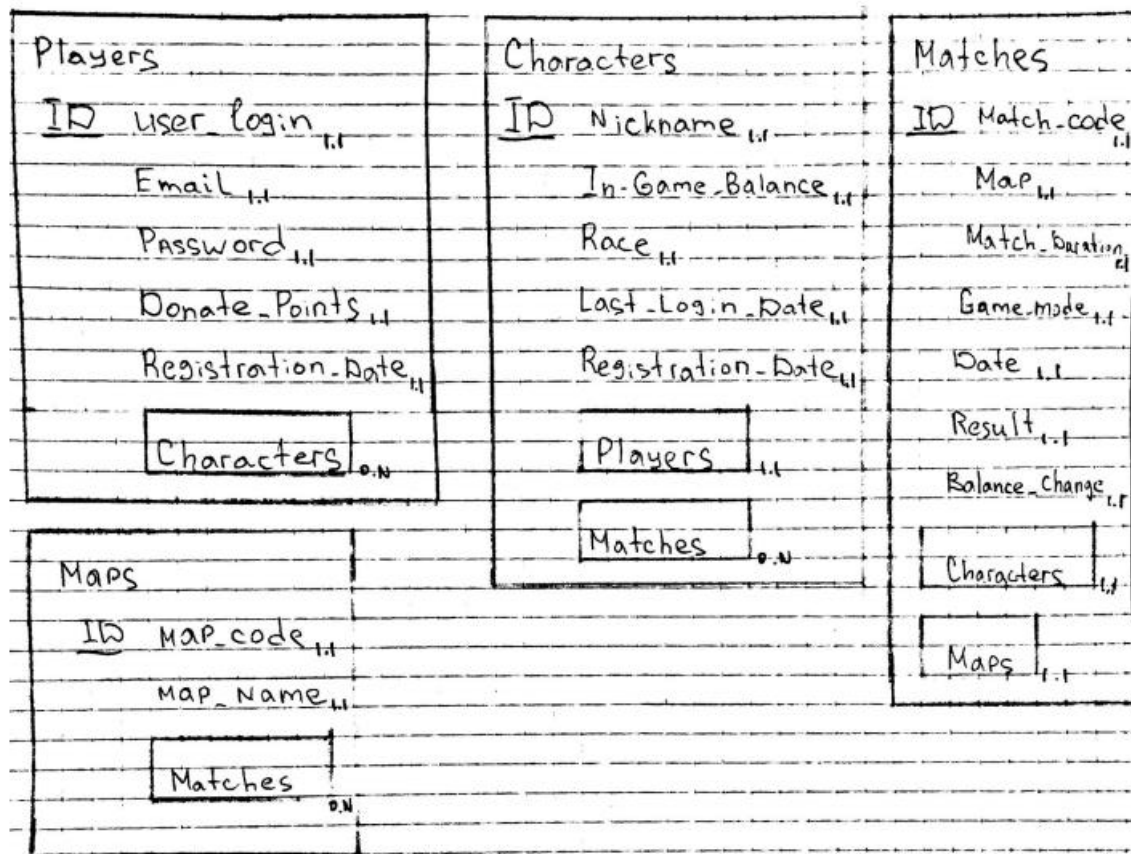


Рис. 1. Семантическая объектная модель