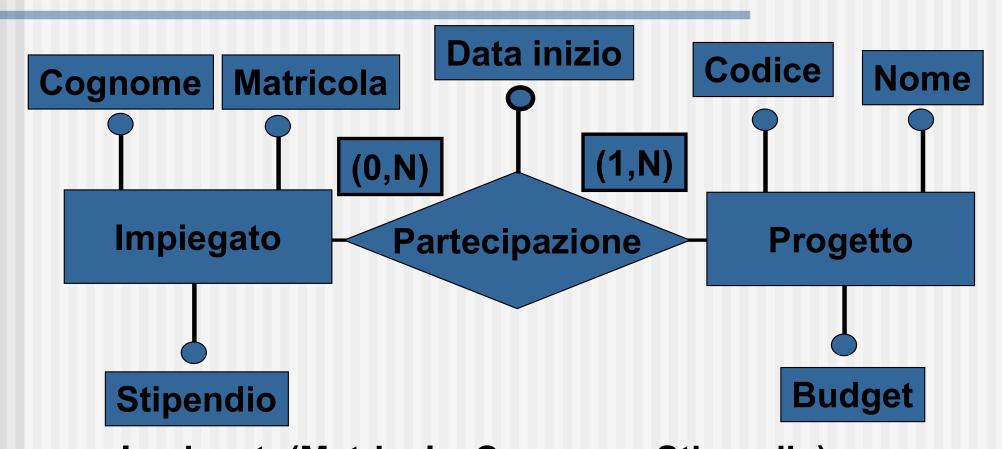
# Traduzione verso il modello relazionale

#### idea di base:

- le entità diventano relazioni sugli stessi attributi
- le associazioni (ovvero le relazioni E-R) diventano relazioni sugli identificatori delle entità coinvolte (più gli attributi propri)
- Per queste ultime è importante esaminare le informazioni di cardinalità

# Associazioni molti a molti



Impiegato(<u>Matricola</u>, Cognome, Stipendio)
Progetto(<u>Codice</u>, Nome, Budget)
Partecipazione(<u>Matricola</u>, <u>Codice</u>, Datalnizio)

# Associazioni molti a molti

Impiegato(<u>Matricola</u>, Cognome, Stipendio) Progetto(<u>Codice</u>, Nome, Budget) Partecipazione(<u>Matricola</u>, <u>Codice</u>, DataInizio)

- con vincoli di integrità referenziale fra
  - Matricola in Partecipazione è (la chiave di) Impiegato
  - Codice in Partecipazione è (la chiave di) Progetto

# Nomi più espressivi per gli attributi della chiave della relazione

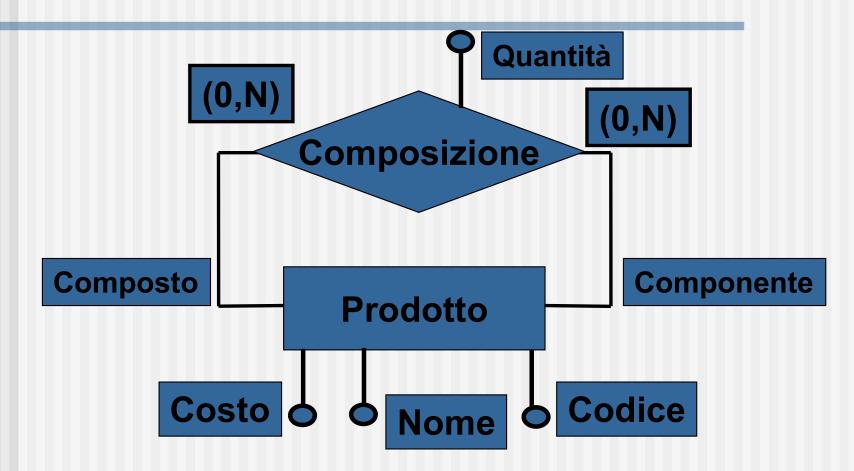
Impiegato(Matricola, Cognome, Stipendio)

Progetto(Codice, Nome, Budget)

Partecipazione(Matricola, Codice, Datalnizio)

Partecipazione(Impiegato, Progetto, Datalnizio)

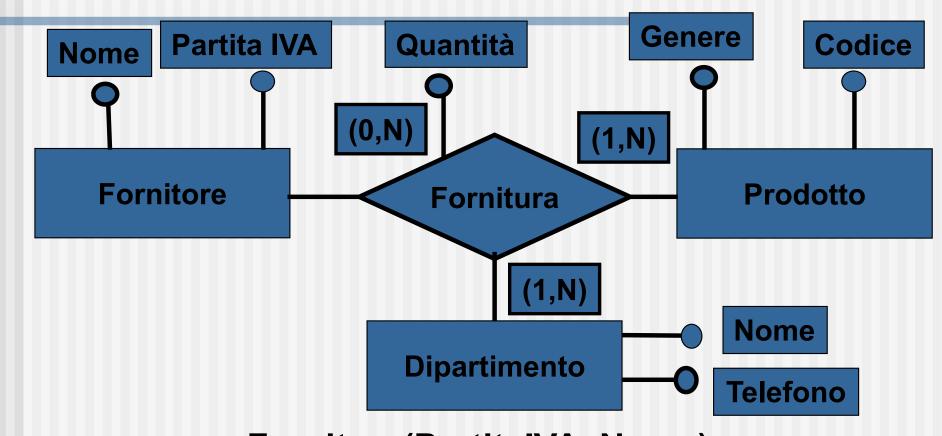
# Associazioni ricorsive



Prodotto(Codice, Nome, Costo)

Composizione (Composto, Componente, Quantità) 62

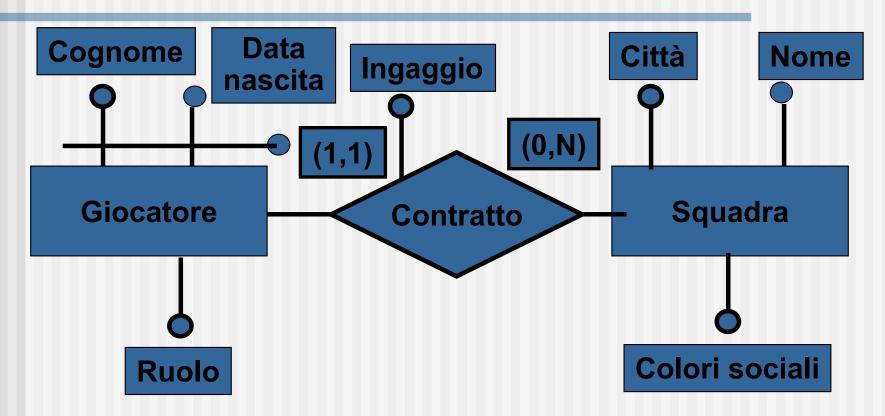
# Associazioni n-arie



Fornitore(<u>PartitalVA</u>, Nome) Prodotto(<u>Codice</u>, Genere) Dipartimento(<u>Nome</u>, Telefono)

Fornitura (Fornitore, Prodotto, Dipartimento, Quantità) 63

### Associazioni uno a molti



Giocatore(<u>Cognome, DataNascita</u>, Ruolo)
Contratto(<u>CognGiocatore, DataNascG, Squadra</u>,
Ingaggio)
Squadra(<u>Nome</u>, Città, ColoriSociali)

# Soluzione più compatta

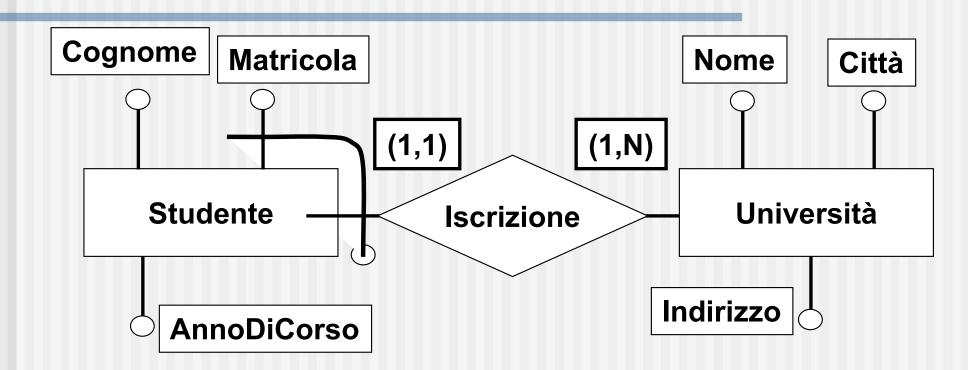
Giocatore(<u>Cognome</u>, <u>DataNascita</u>, Ruolo)
Contratto(<u>CognGiocatore</u>, <u>DataNascG</u>, <u>Squadra</u>,
Ingaggio)
Squadra(<u>Nome</u>, Città, ColoriSociali)

Giocatore (<u>Cognome</u>, <u>DataNasc</u>, Ruolo, Squadra, Ingaggio)

Squadra(Nome, Città, ColoriSociali)

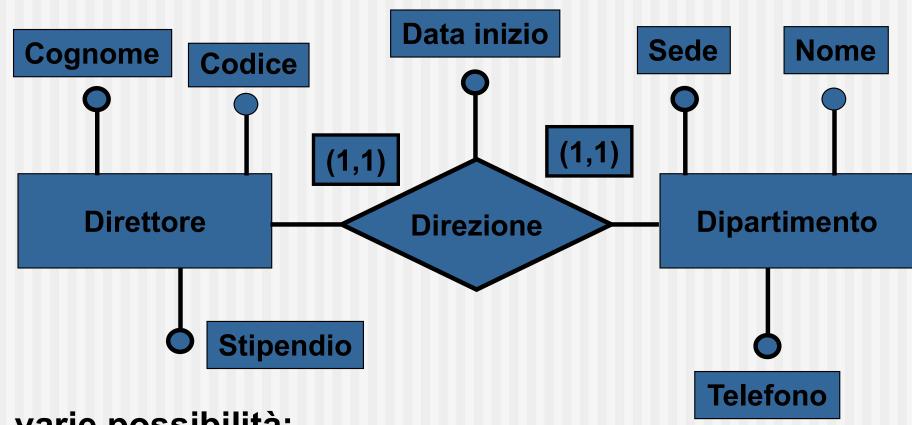
- con vincolo di integrità referenziale fra Squadra in Giocatore e la chiave di Squadra
- se la cardinalità minima dell'associazione è 0, allora Squadra in Giocatore deve ammettere valore nullo

# Entità con identificazione esterna



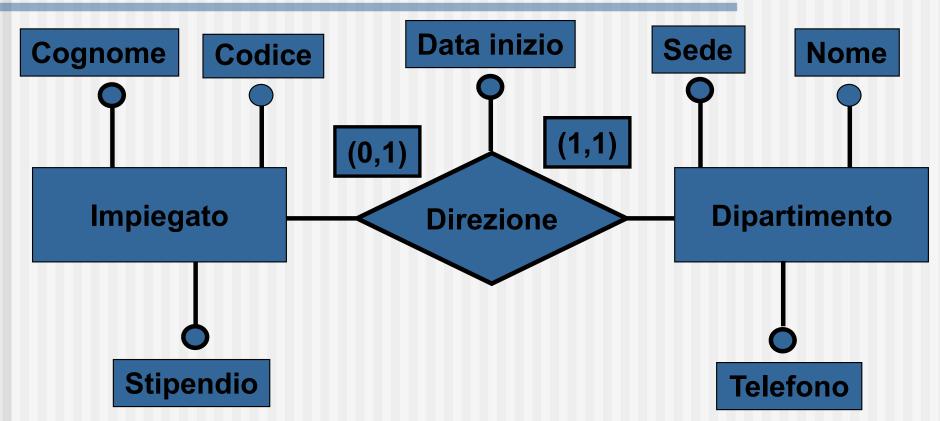
Studente(<u>Matricola</u>, <u>Università</u>, Cognome, AnnoDiCorso)
Università(<u>Nome</u>, Città, Indirizzo)

### Associazioni uno a uno



- varie possibilità:
  - fondere da una parte o dall'altra
  - fondere tutto?

# Una possibilità privilegiata

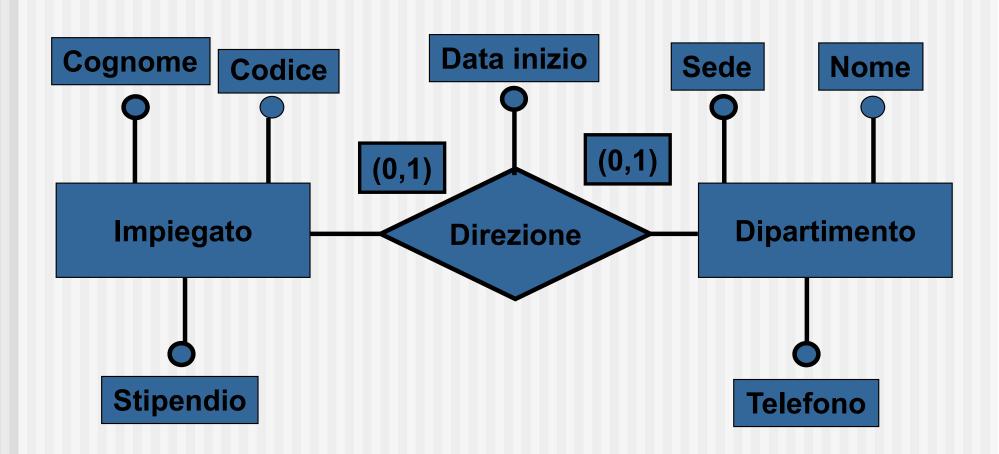


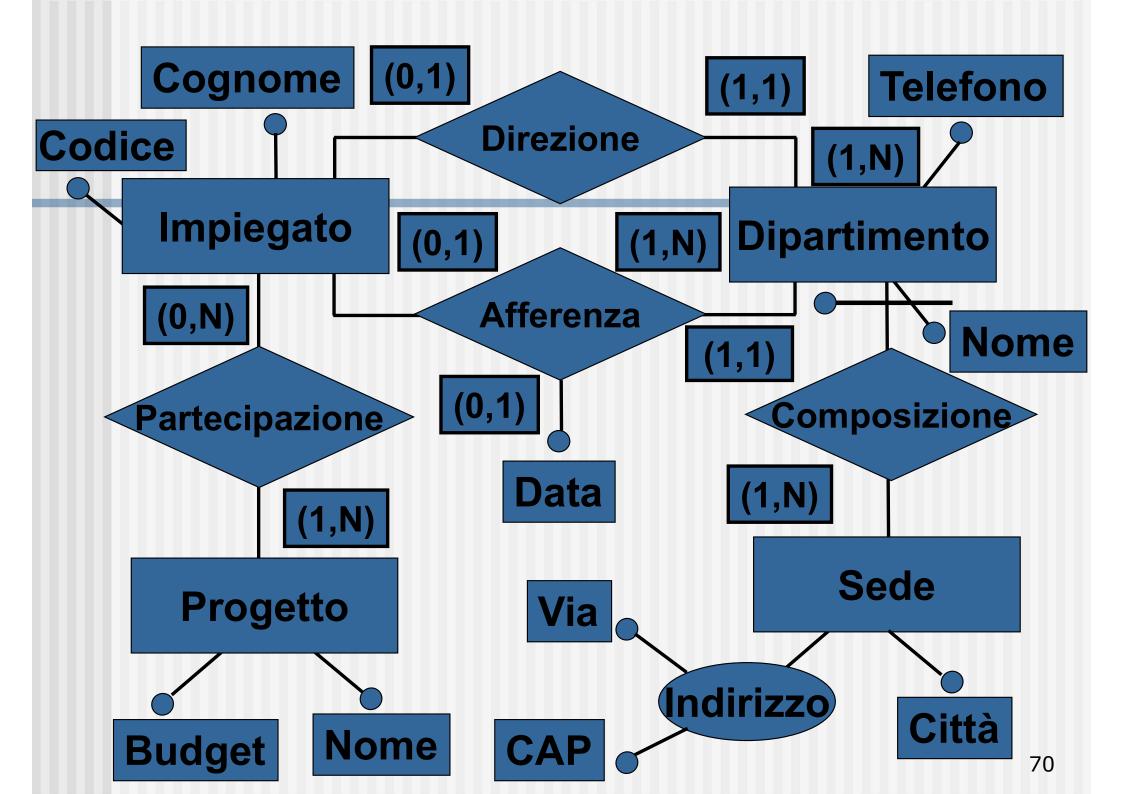
Impiegato (Codice, Cognome, Stipendio)

Dipartimento (Nome, Sede, Telefono, Direttore, InizioD)

• con vincolo di integrità referenziale, senza valori nulli 68

# Un altro caso





# Schema finale

Impiegato(<u>Codice</u>, Cognome, Dipartimento\*, Data\*)

Dipartimento(Nome, Città, Telefono, Direttore)

Sede(Città, Via, CAP)

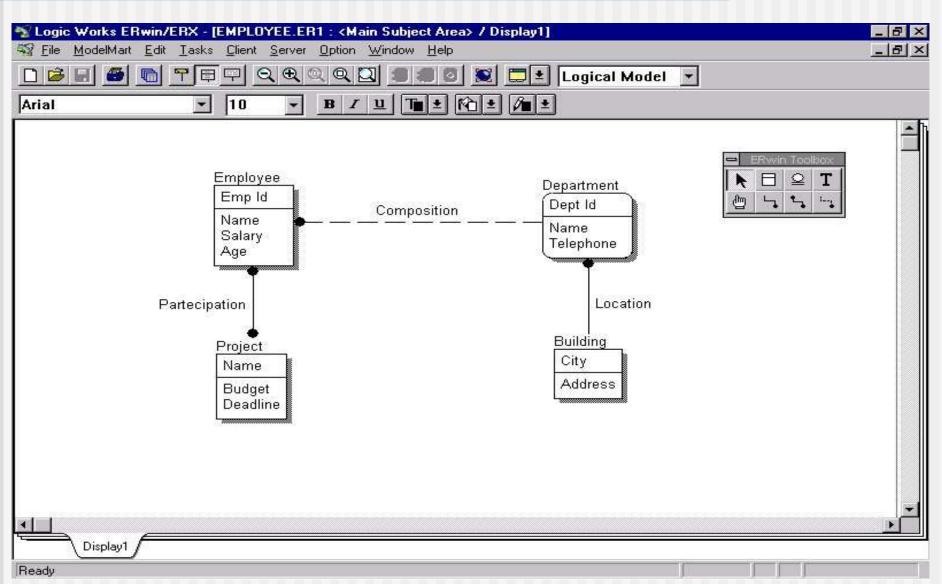
Progetto(Nome, Budget)

Partecipazione(Impiegato, Progetto)

# Strumenti di supporto

 Esistono sul mercato prodotti CASE che forniscono un supporto a tutte le fasi della progettazione di basi di dati

# Usano Notazioni UML-like



#### **ER-Win**

