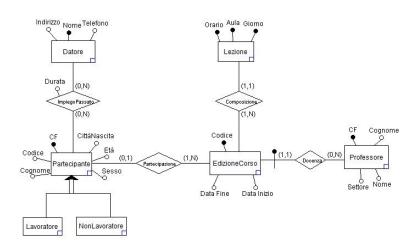
Basi di Dati: Laboratorio



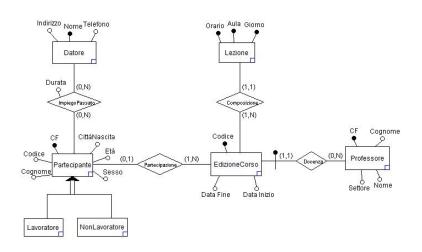
Tool per il disegno di schemi ER

Prof. Giuseppe Polese Dott. Stefano Cirillo

Outline

- Introduzione
- JDER
 - Download ed Installazione
 - Avvio ed utilizzo
- Draw.io
 - Download ed Installazione
 - Avvio ed utilizzo
- Esempi

Basi di Dati: Laboratorio



Draw.io

Prof. Giuseppe Polese Dott. Stefano Cirillo

- Draw.io è un software di disegno grafico multipiattaforma gratuito e open source sviluppato in HTML5 e JavaScript
 - La sua interfaccia può essere utilizzata per creare diagrammi come diagrammi di flusso, <u>diagrammi ER</u>, diagrammi UML, organigrammi, etc.
 - La notazione <u>da utilizzare</u> è quella che trovate sul libro "Modelli e Linguaggi di Interrogazione" di Atzeni-Ceri
- L'interazione durante la costruzione dello schema è visuale
 - Gli elementi possono essere spostati e ridimensionati
 - Alcune finestre di supporto permetteranno il completamento delle specifiche

- Draw.io ha due versioni:
 - Online:
 - https://app.diagrams.net/
 - Locale: è possibile scaricare Draw.io sui diversi OS
 - https://www.diagrams.net/

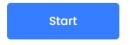


Blog



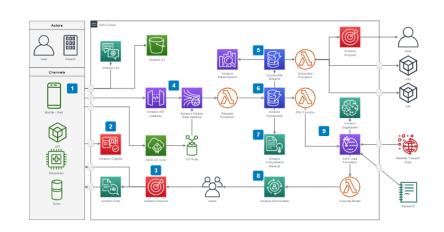
Security-first diagramming for teams.

Bring your storage to our online tool, or go max privacy with the desktop app.

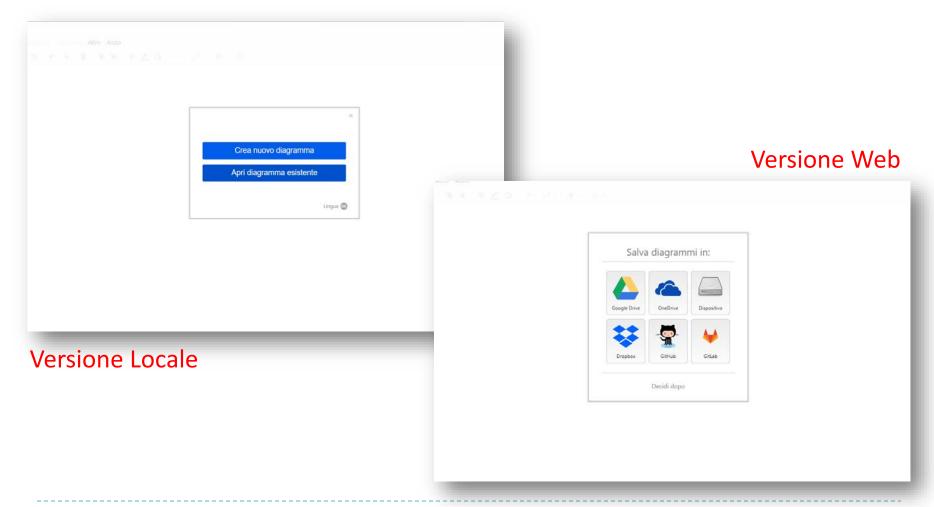


Download

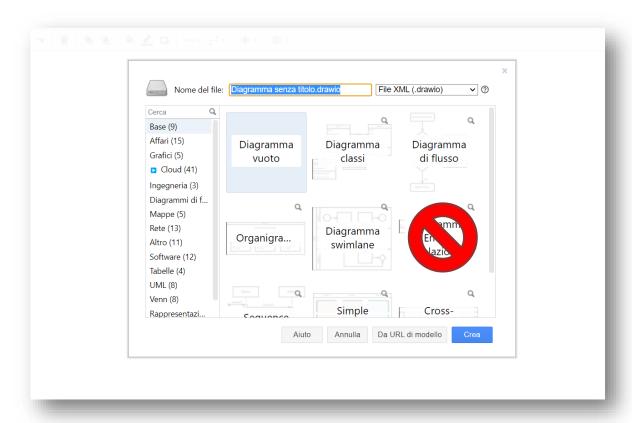
No login or registration required.



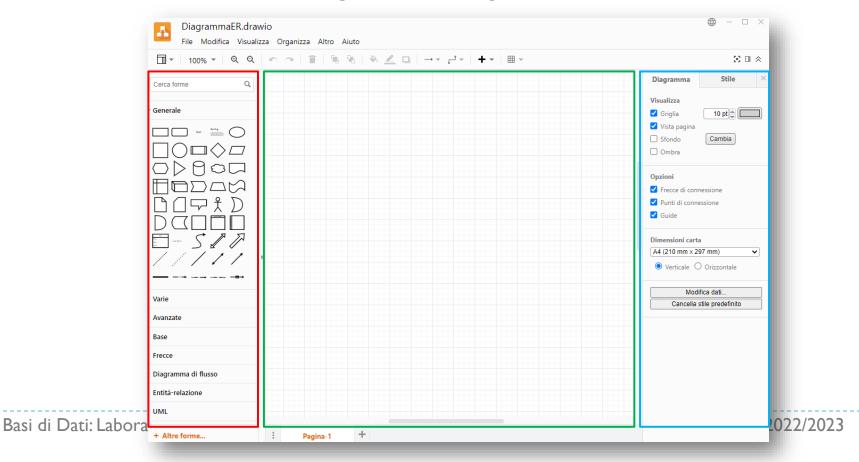
Creazione nuovo diagramma:



- Selezionare il tipo del nuovo diagramma vuoto
 - Inserire il nome del diagramma

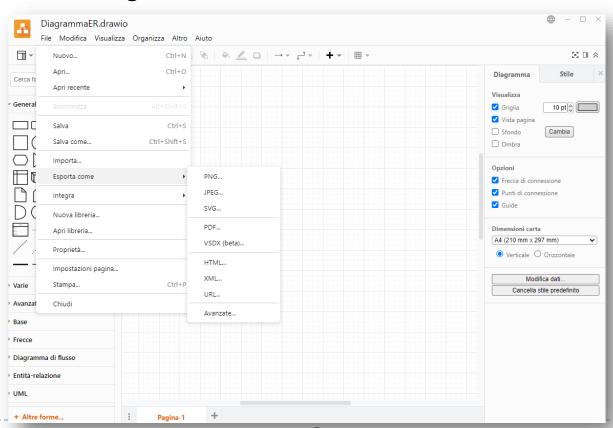


- Sulla sinistra sono presenti le componenti grafiche da poter utilizzare
- Sulla destra sono presenti le funzionalità per personalizzare lo stile
- Al centro l'area di disegno
 - Si adatta automaticamente alla grandezza del diagramma

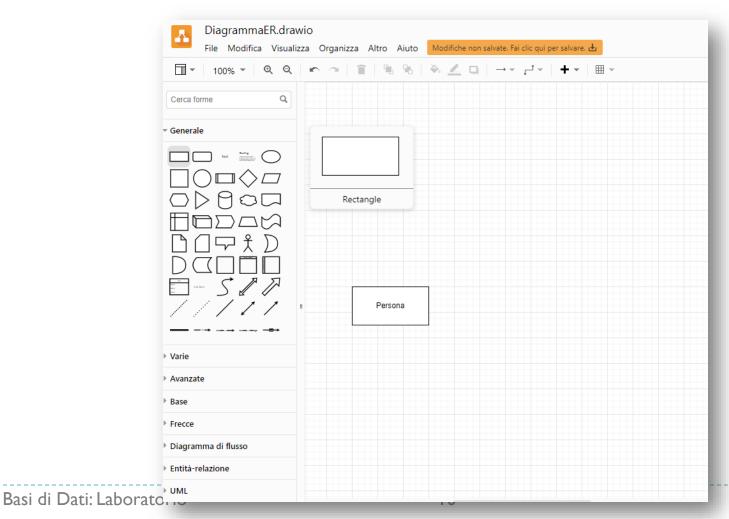


Esportare i diagrammi

- Creare/Aprire/Salvare progetti
- Esportare come Immagini o come PDF

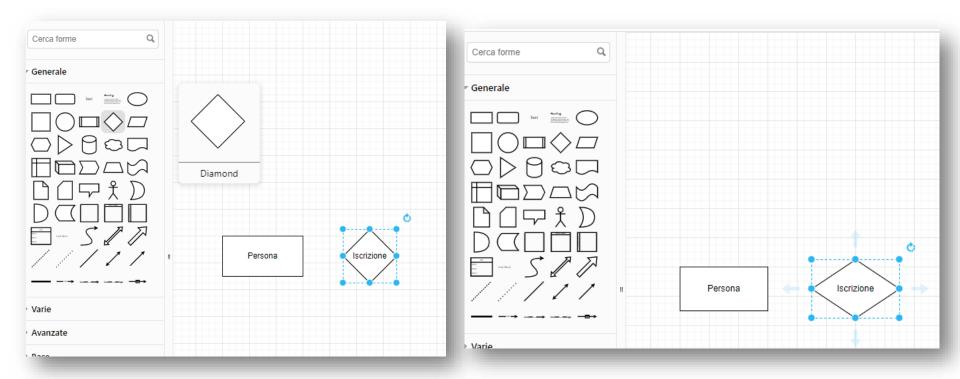


Per inserire un'entità possiamo utilizzare un rettangolo

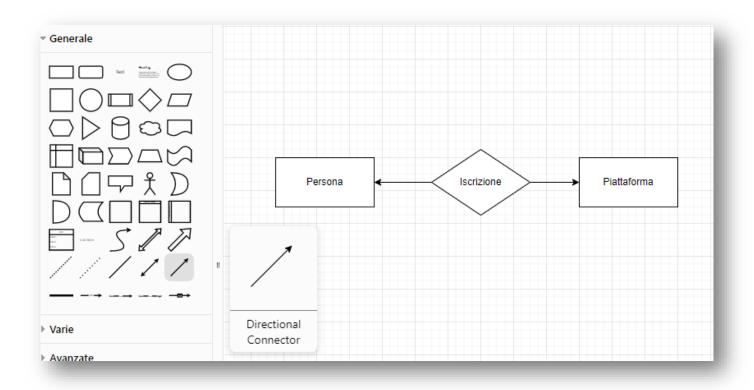


a.a. 2022/2023

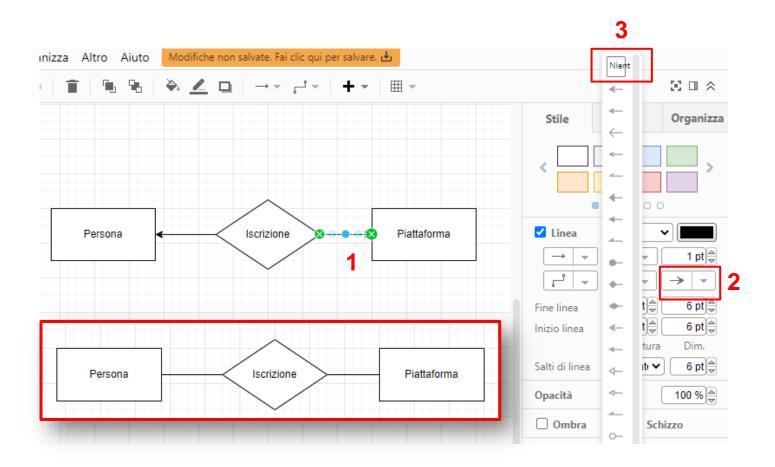
- Per inserire una relazione possiamo utilizzare un rombo
 - Cliccando con il tasto sinistro compariranno i bordi della figura
 - Possiamo ridimensionarlo trascinando il bordo destro o sinistro



 Per aggiungere i collegamenti con le relazioni è possibile selezionare l'oggetto freccia

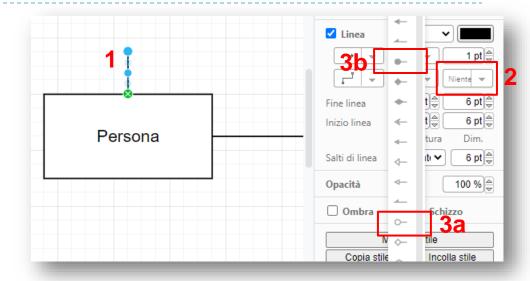


Per rimuovere la direzione della freccia



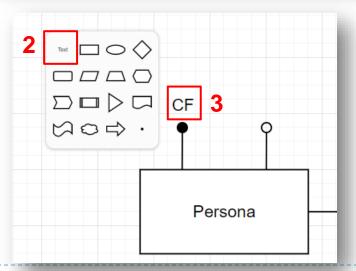
Creazione attributi

- 1: Tracciare una freccia dall'entità
- 2: Selezionare lo stile della freccia
- 3: Selezionare lo stile con il cerchio alla punta della freccia
 - 3a Vuoto: In caso di attributi semplici
 - 3b Pieno: in caso di chiavi

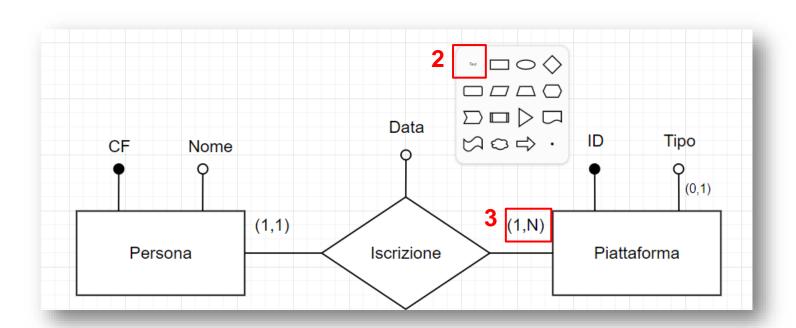


Definizione del nome dell'attributo

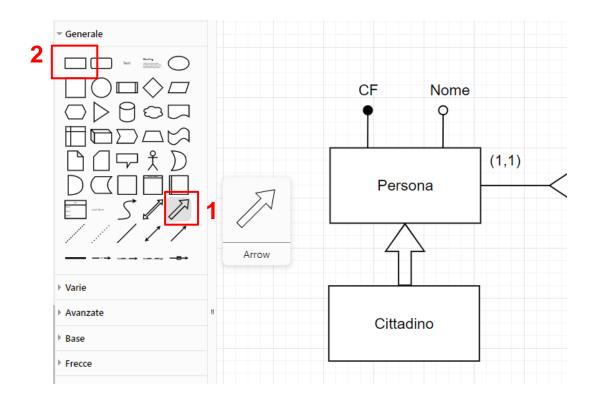
- ▶ 1: Doppio Click con il tasto sinistro in uno spazio vuoto
- 2: Selezionare Text
- 3: Posizionare il testo sopra l'attributo



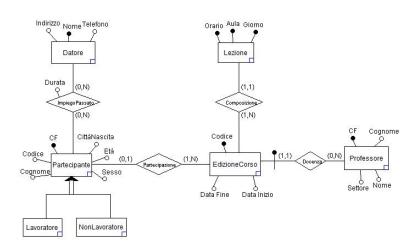
- Definizione delle cardinalità
 - ▶ 1: Doppio Click con il tasto sinistro in uno spazio vuoto
 - 2: Selezionare Text e scrivere i dettagli sulla cardinalità
 - > 3: Posizionare il testo accanto l'attributo o la relazione



- Definizione generalizzazioni
 - ▶ 1: Selezionare l'oggetto Freccia e posizionarlo sotto all'entità «padre»
 - 2: Selezionare l'oggetto Rettangolo e posizionare la sotto-entità



Basi di Dati: Laboratorio



JDER

Prof. Giuseppe Polese Dott. Stefano Cirillo

Disegnare Schemi ER mediante un tool

- JDER permette di disegnare schemi Entità-Relazioni
 - La notazione utilizzata è quella che trovate sul libro "Modelli e Linguaggi di Interrogazione" di Atzeni-Ceri
 - Esistono delle piccole limitazioni sulle possibili rappresentazioni
- L'interazione durante la costruzione dello schema è visuale
 - Gli elementi possono essere spostati e ridimensionati
 - Alcune finestre di supporto permetteranno il completamento delle specifiche

Disegnare Schemi ER mediante un tool

- JDER permette di disegnare schemi Entità-Relazioni
 - La notazione utilizzata è quella che trovate sul libro "Modelli e Linguaggi di Interrogazione" di Atzeni-Ceri
 - Esistono delle piccole limitazioni sulle possibili rappresentazioni
- L'interazione durante la costruzione dello schema è visuale
 - Gli elementi possono essere spostati e ridimensionati
 - Alcune finestre di supporto permetteranno il completamento delle specifiche

Download ed Installazione

- Il programma è attualmente disponibile gratuitamente
 - http://www.ballini.it/Software/ProgER/index.htm
- Click to download



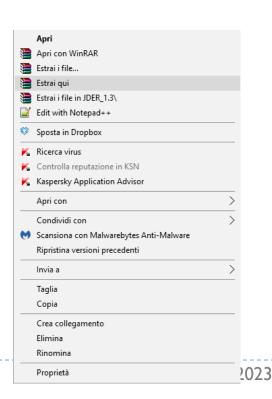
Download ed Installazione

Scaricare l'ultima versione



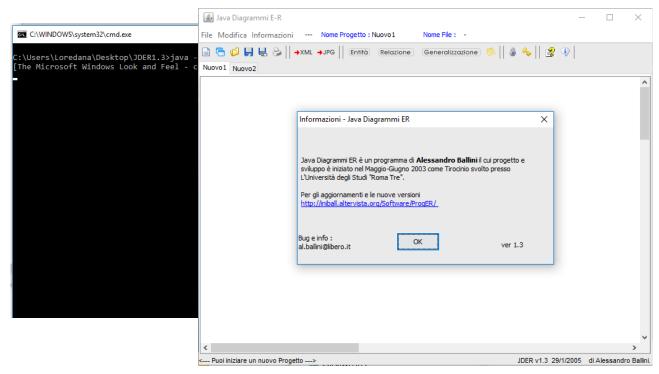
Download ed Installazione

- Installare JDER
 - ▶ Il programma viene distribuito nel file JDER_1.3.zip che si deve scompattare (il contenuto è già inserito in una directory)
 - Tasto destro sul file
 - Click su "Estrai qui"
 - Dovreste ottenere una cartella
 - ▶ JDER 1.3
 - □ Una cartella "License"
 - □ Una file "Leggimi.txt"
 - Un file "esegui.bat"
 - □ ...



Download ed Installazione

- Eseguire JDER
 - Doppio click sul file esegui.bat

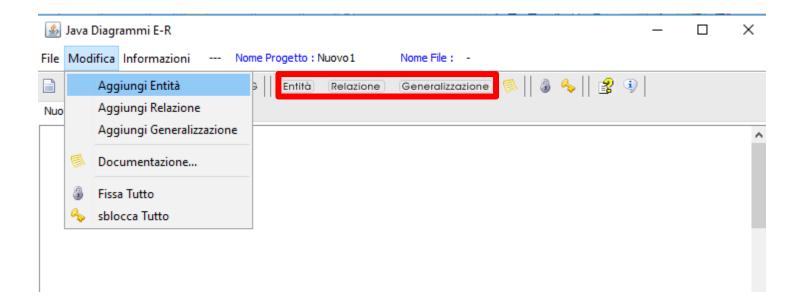


- Creare/Aprire/Salvare progetti
- Esportare come Immagini in formato JPG

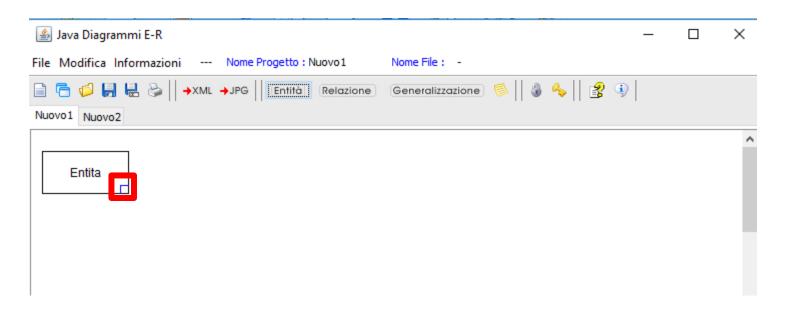


Come si usa JDER

Possono essere inserite entità, relazioni e generalizzazioni



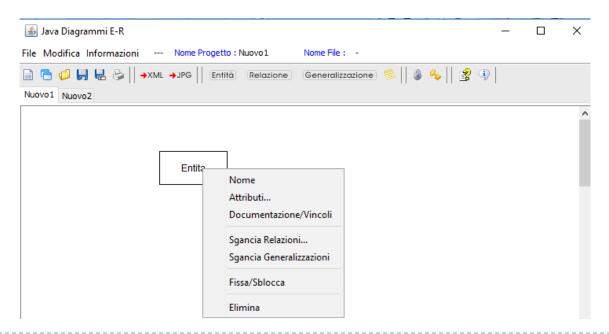
- Inserire e gestire entità
 - Effettuando una pressione con il tasto sinistro del mouse sul quadrato in basso a destra si può ridimensionare l'entità



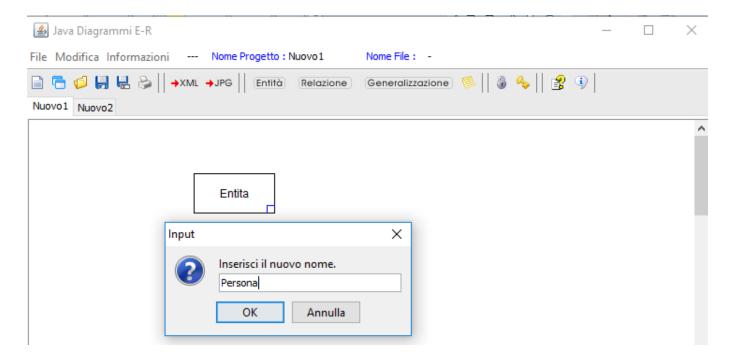
- Inserire e gestire entità
 - Effettuando una pressione con il tasto sinistro del mouse sul costrutto si può spostare l'oggetto grafico



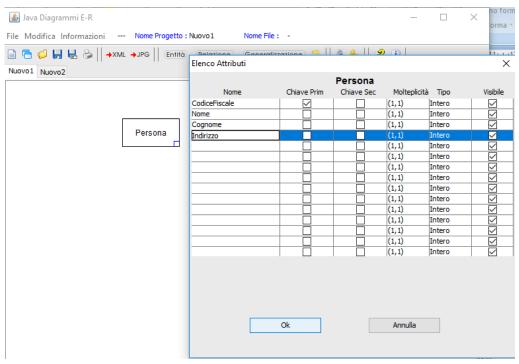
- Inserire e gestire entità
 - Cliccando con il tasto destro del mouse appare la finestra per inserire le specifiche sull'entità



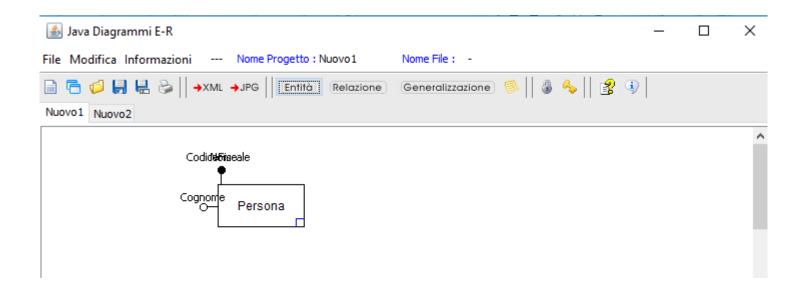
- Inserire e gestire entità
 - Specifica del nome dell'entità



- Inserire e gestire entità
 - Specifica degli attributi dell'entità



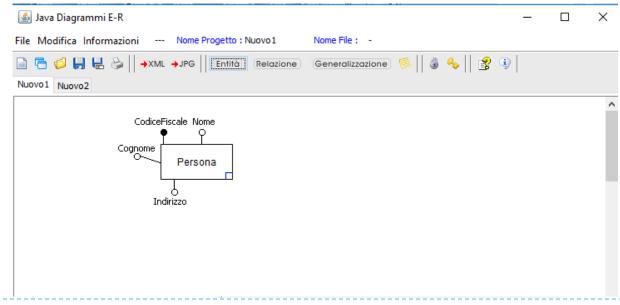
- Inserire e gestire entità
 - Gli attributi devono essere spostati mediante la pressione con tasto sinistro del mouse



- Inserire e gestire entità
 - Gli attributi possono essere ridimensionati mediante la pressione con tasto destro del mouse

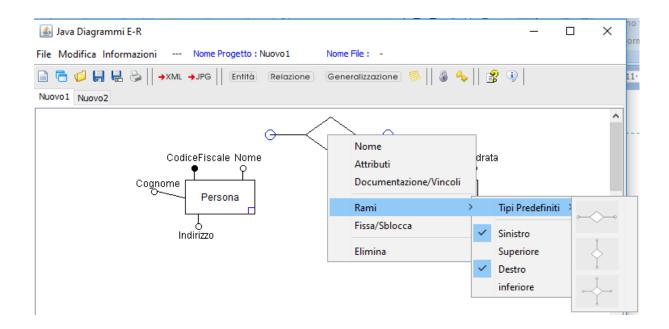


- Inserire e gestire entità
 - NOTA: A volte non vengono caricati tutti gli attributi specificati, suggerisco di inserirli come chiave primaria e poi specificare che non è chiave

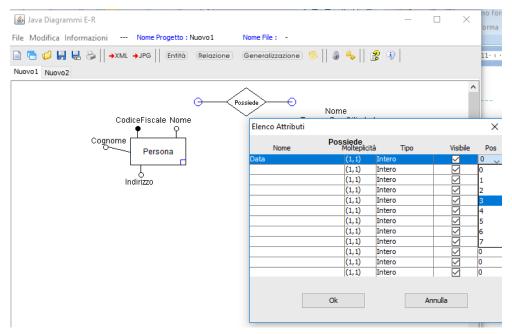


- Inserire e gestire relazioni
 - Mediante la pressione con il tasto destro del mouse sulla relazione si ridimensiona
 - Mediante la pressione con il tasto sinistro del mouse sulla relazione si sposta
 - Mediante la pressione con il tasto destro del mouse sui rami si ridimensionano questi ultimi
 - Mediante il click con il tasto destro del mouse si attiva la finestra delle specifiche (Inserimento nome, attributi, ecc.)

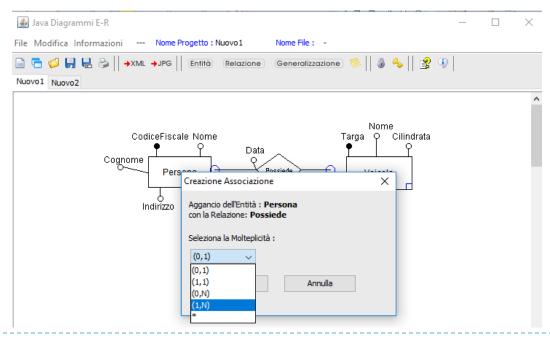
- Inserire e gestire relazioni
 - Nelle specifiche si può anche specificare la tipologia dei rami



- Inserire e gestire relazioni
 - Nella specifica degli attributi questa volta di deve specificare anche la posizione

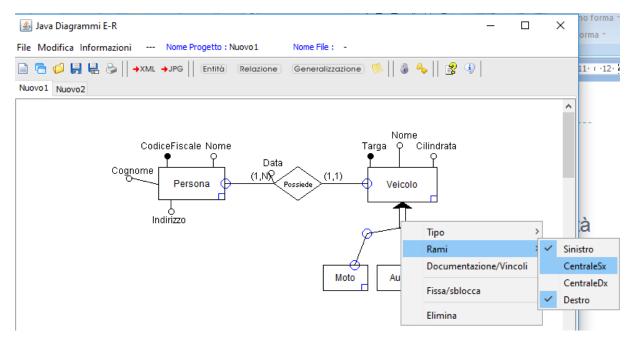


- Inserire e gestire relazioni
 - Quando spostando un ramo si tocca un'entità, la relazione può essere agganciata a quest'ultima

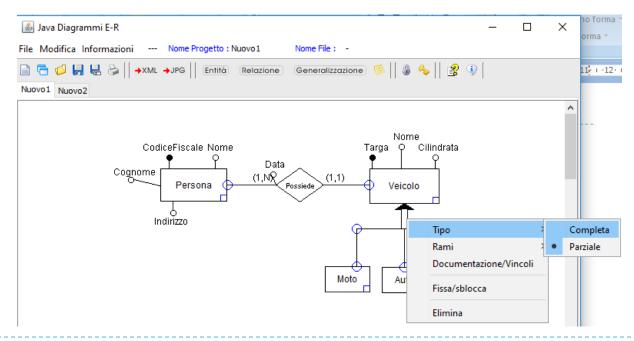


- Inserire e gestire generalizzazioni
 - Mediante la pressione con il tasto sinistro del mouse sulla relazione si sposta
 - Mediante la pressione con il tasto destro del mouse sui rami e sulla punta si ridimensionano questi ultimi
 - Quando spostando un ramo (o la punta) si tocca un'entità, la generalizzazione può essere agganciata a quest'ultima
 - Cliccando con il tasto destro è possibile attivare le specifiche

- Inserire e gestire generalizzazioni
 - Nelle specifiche si può specificare la tipologia e la quantità dei rami

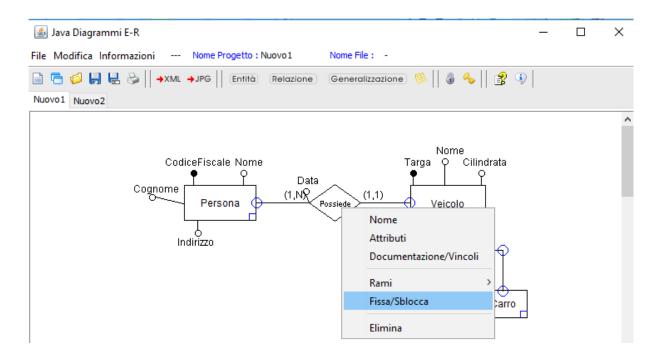


- Inserire e gestire generalizzazioni
 - Nelle specifiche si può specificare la tipologia di generalizzazione (totale o parziale)



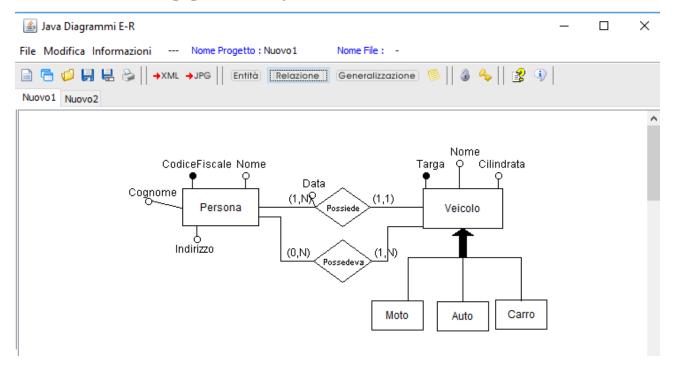
Come si usa JDER

 Nelle specifiche di tutti i costrutti è possibile fissare o sbloccare gli oggetti definiti



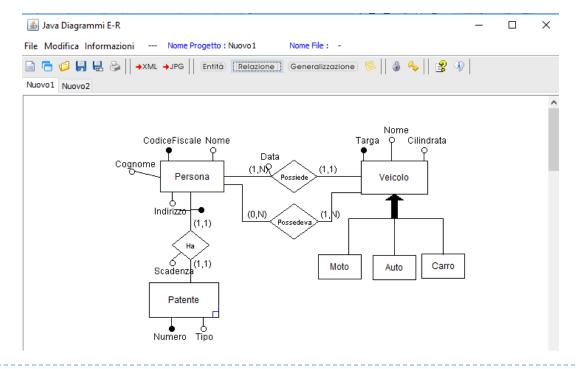
Come si usa JDER

 Cliccando con il tasto destro del mouse sui rami possono essere aggiunti punti di interruzione



Come si usa JDER

 Quando un'entità è collegata ad una relazione con cardinalità (1,1) è possibile definire una chiave esterna



- Ricordate di salvare il progetto (l'estensione è .er)
- Il progetto potrà essere esportato in jpg
- I progetti vecchi (file.er) potranno essere sempre ricaricati nel tool