

# BASI DI DATI MAPPING

Polese G. Caruccio L. Breve B.

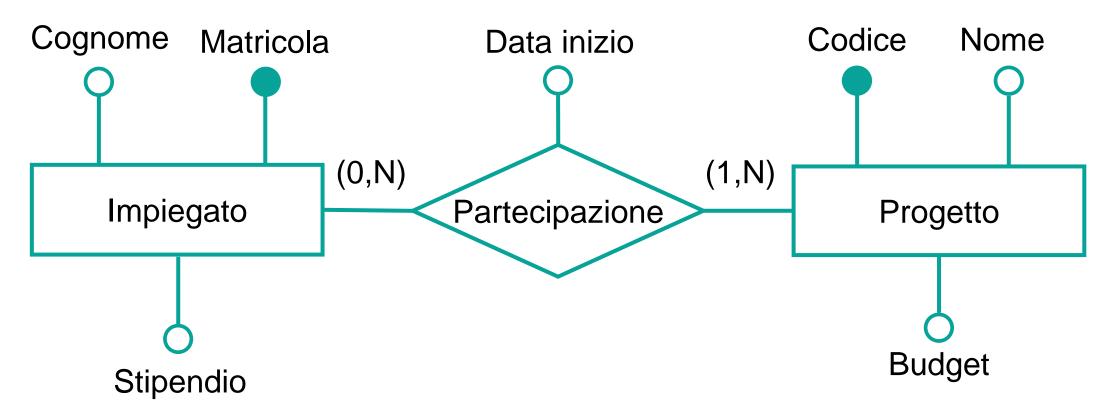
a.a. 2023/2024

# 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(Matricola, Cognome, Stipendio)

Progetto(Codice, Nome, Budget)

Partecipazione(Matricola, Codice, DataInizio)

#### Associazioni molti a molti

Impiegato(Matricola, Cognome, Stipendio)

Progetto(Codice, Nome, Budget)

Partecipazione(Matricola, Codice, 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

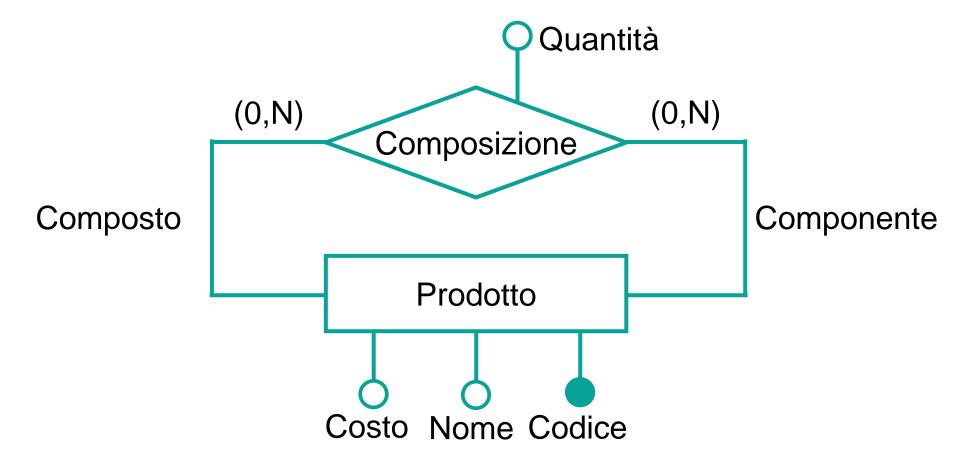
Impiegato(Matricola, Cognome, Stipendio)

Progetto(Codice, Nome, Budget)

Partecipazione(Matricola, Codice, DataInizio)

Partecipazione(Impiegato, Progetto, DataInizio)

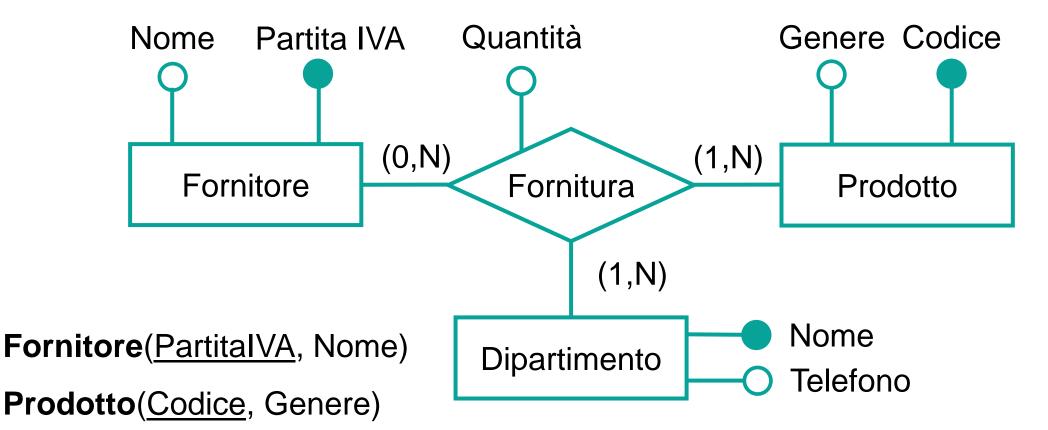
#### Associazioni ricorsive



Prodotto(Codice, Nome, Costo)

Composizione(Composto, Componente, Quantità)

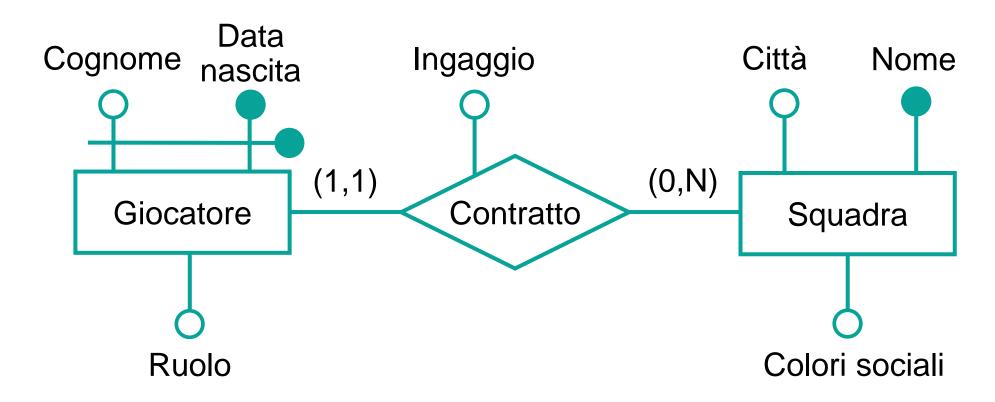
#### Associazioni n-arie



**Dipartimento**(Nome, Telefono)

Fornitura(Fornitore, Prodotto, Dipartimento, Quantità)

#### Associazioni uno a molti



Giocatore(Cognome, DataNascita, Ruolo)

Contratto(CognGiocatore, DataNascG, Squadra, Ingaggio)

Squadra(Nome, Città, ColoriSociali)

## Soluzione più compatta

Giocatore(Cognome, DataNascita, Ruolo)

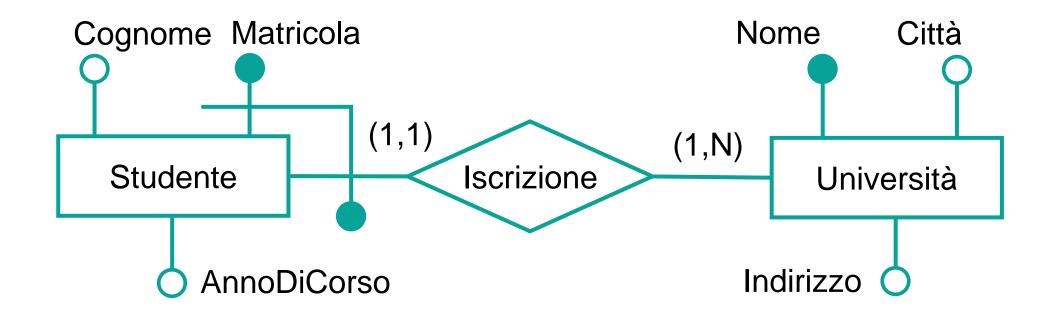
**Contratto**(CognGiocatore, DataNascG, Squadra, Ingaggio)

**Squadra**(Nome, Città, ColoriSociali)

**Giocatore**(<u>Cognome</u>, <u>DataNasc</u>, Ruolo, Squadra, Ingaggio) **Squadra**(<u>Nome</u>, Città, ColoriSociali)

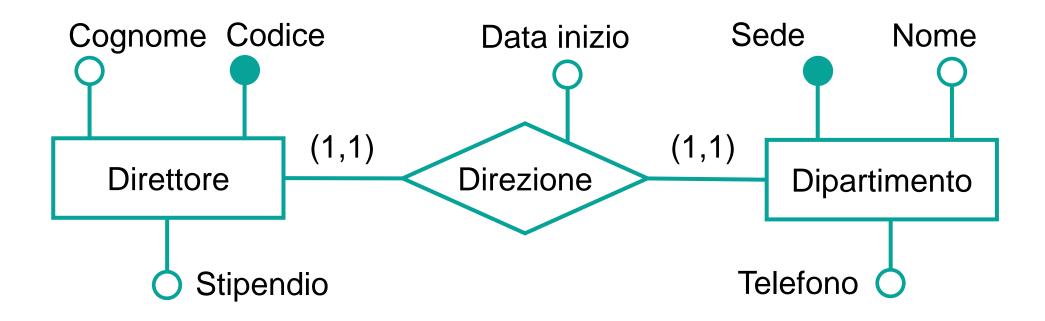
- Con vincolo di integrità referenziale fra Squadra in Giocatore e la chiave di Squadra
- Se la cardinalità minima dell'associazione è 0, allora Squadra in Giocatore deve ammettere valore nullo

#### Entità con identificazione esterna



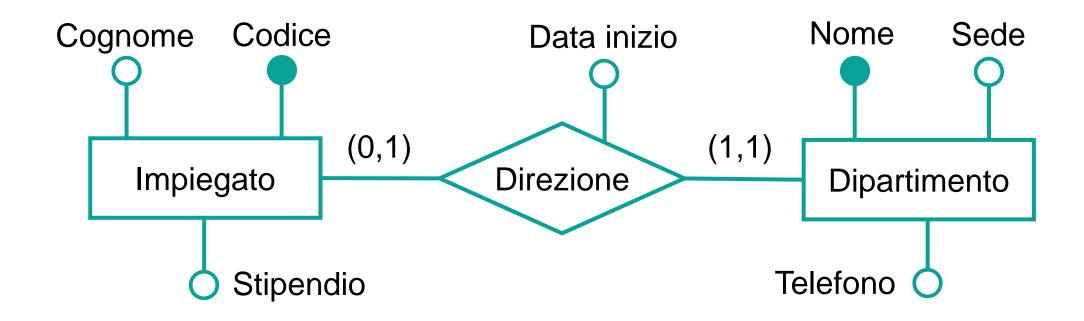
**Studente**(Matricola, Università, Cognome, AnnoDiCorso) **Università**(Nome, Città, Indirizzo)

#### Associazioni uno a uno



- Varie possibilità:
  - Fondere da una parte o dall'altra
  - Fondere tutto?

## Una possibilità privilegiata

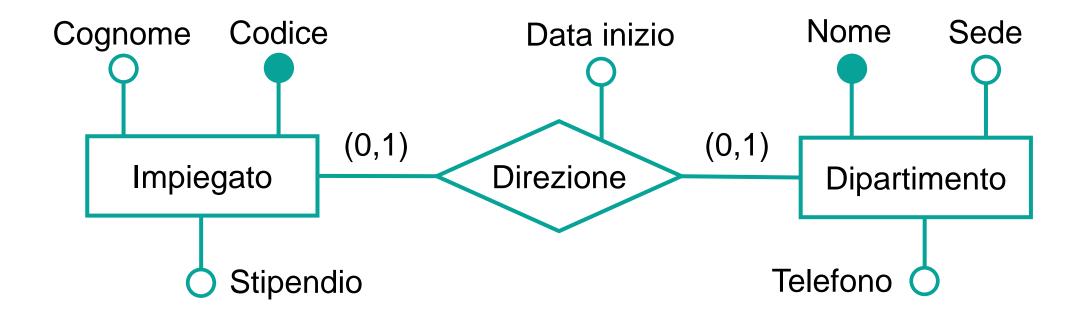


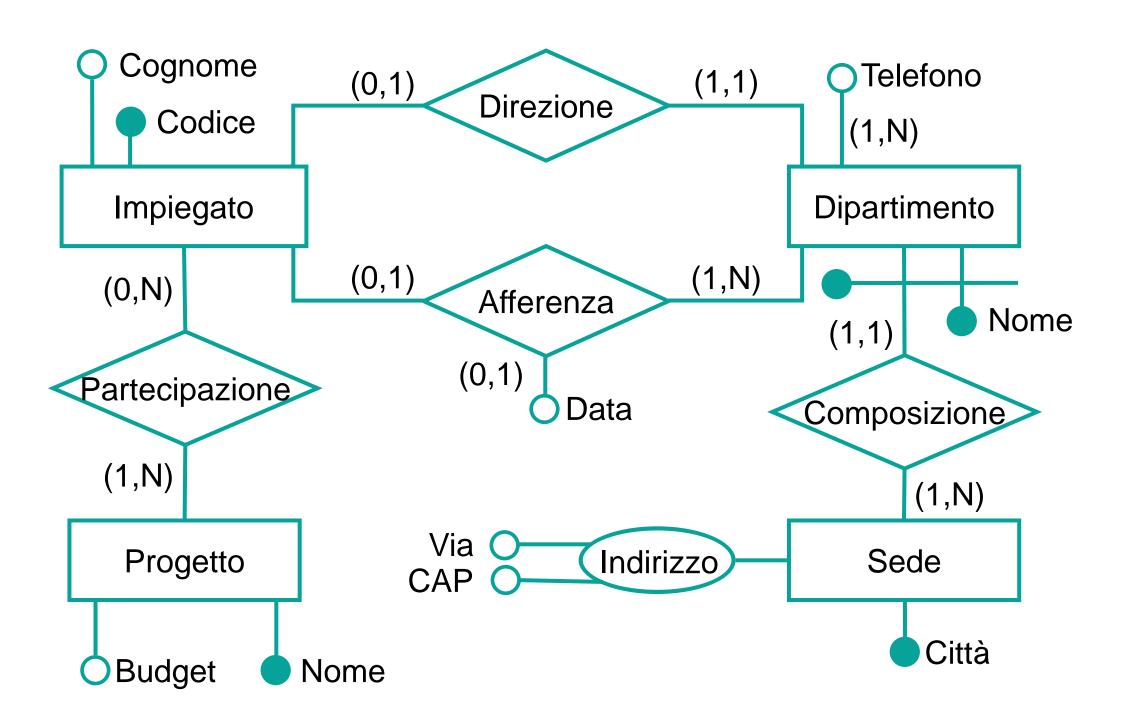
Impiegato (Codice, Cognome, Stipendio)

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

Con vincolo di integrità referenziale, senza valori nulli

#### Un altro caso





#### Schema finale

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

Dipartimento(Nome, Città, Telefono, Direttore)

Sede(<u>Città</u>, Via, CAP)

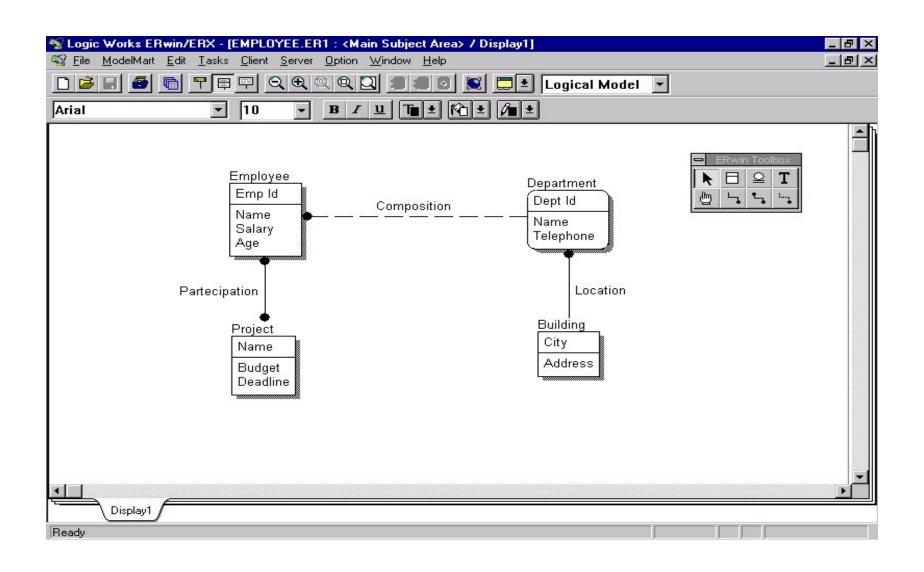
Progetto(Nome, Budget)

Partecipazione(Impiegato, Progetto)

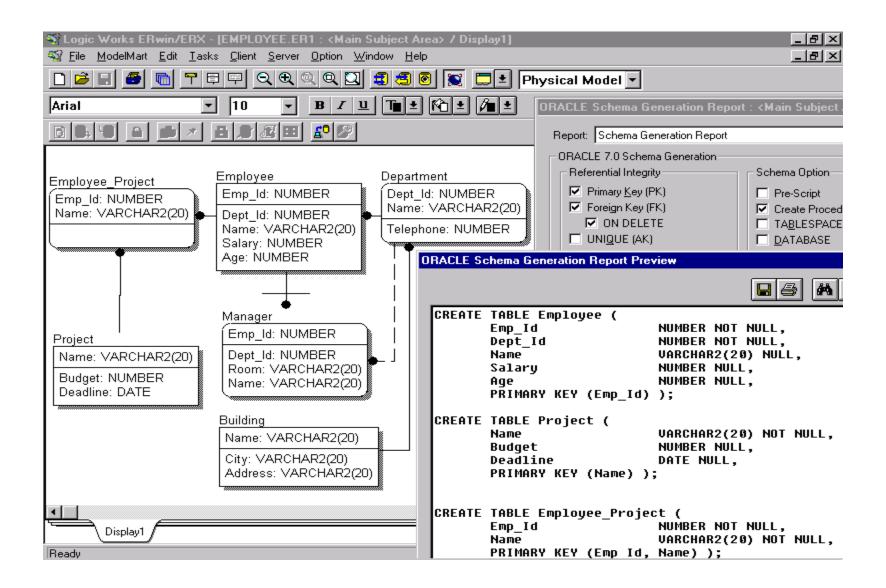
## Strumenti di supporto

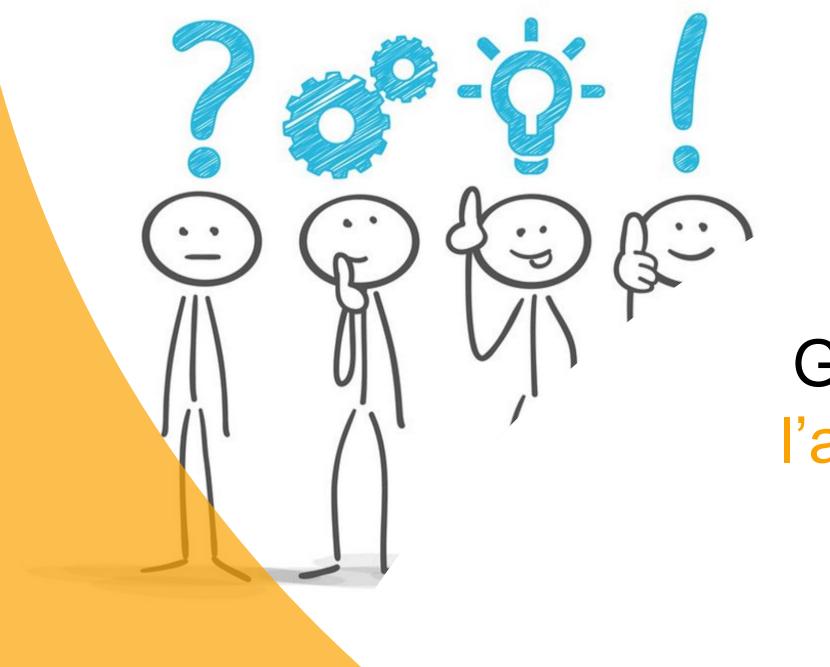
 Esistono sul mercato prodotti CASE che forniscono un supporto a tutte le fasi della progettazione di basi di dati

### Usano Notazioni UML-like



### **ER-Win**





Grazie per l'attenzione