



Распространитель (магазин) игр

Сущности и их свойства:

1)Магазин_Игр

- Магазин_ID
- Магазин_Название
- Магазин_Адрес

2)Продажа — продажа одной игры в определённый период времени

- Продажа_ID
- Игра_ID (внешний ключ, ссылается на Игра.Игра_ID)
- Продажа_Дата

- Количество

3)Игра

- Игра_ID
- Игра_Название
- Жанр
- Игра_Дата

4)Покупатель

- ID_покупателя
- Ник_покупателя

5)Скидка

- Скидка_ID
- Игра_ID (внешний ключ, ссылается на Игра.Игра_ID)
- Размер

6)Достижение

- Достижение_ID
- Достижение_Название
- Требование

7)Разработчик – персонал компании, выпустившей игру

- Разработчик_ID
- Разработчик_Название
- Разработчик_Адрес

8)Персонал - подразделение магазина, имеющее конкретную индивидуальную функцию

- Персонал_ID
- Подразделение
- Количество_чел

Связи:

- 1) Магазин_Игр – Продажа: магазин может продавать игру в течение нескольких временных отрезков, а может и не продавать вовсе; продажа производится только одним магазином(n:1)

- 2) Магазин_Игр – Персонал: магазин должен иметь не менее одного подразделения персонала с определёнными функциями; персонал магазина привязан к единственному магазину(n:1)
- 3) Продажа – Игра: продажа привязана к одной игре; игра может продаваться в течение нескольких временных отрезков, а может и не продаваться вовсе(1:n)
- 4) Игра - Покупатель: игра может быть куплена одним или несколькими покупателями или может быть никем не куплена, и каждый покупатель может купить одну или несколько игр(m:n)
- 5) Игра – Скидка: игра может продаваться с единственной скидкой или без неё; скидка привязывается к единственной игре(1:1)
- 6) Игра – Достижение: игра может иметь несколько внутриигровых достижений или не иметь их вовсе; достижение привязывается к единственной игре(n:1)
- 7) Игра – Разработчик: игра создаётся как минимум одним разработчиком; разработчик должен создать хотя бы одну игру (m:n)
- 8) Разработчик – Персонал: компания-разработчик может являться/не являться одним из подразделений персонала магазина; работники магазина могут работать на несколько компаний-разработчиков или не работать на них вовсе(1:n)