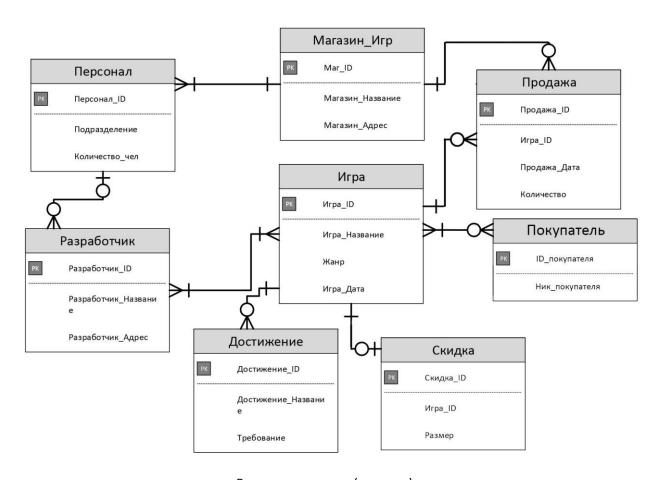
ER-диаграмма предметной области:

«Магазин игр»



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)