# Introducere

In acest proiect se vor furniza informatii despre **administrarea magazinelor online.** 

# Restrictii de functionare

- Pentru un magazin lucreaza unul sau mai multi angajati.
- Un angajat lucreaza pentru un magazin.
- Un magazin poate avea sau nu sedii.
- Un sediu este pazit de unul sau mai multi angajati de tip paznic.
- O reclama poate fi realizata de mai multe echipe de marketing si promoveaza unul sau mai multe magazine, iar un magazin poate avea mai multe reclame.
- Reclama este fie imagine, fie video.
- Pe o pagina web se pot vinde produsele mai multor distribuitori, pe mai multe magazine, iar un magazin poate avea mai multe pagini web.
- O pagina web este scrisa de unul sau mai multi programatori.
- La firma de IT cu care lucreaza magazinul lucreaza unul sau mai multi programatori.
- O pagina web este hostata pe un server.
- Firma IT poate sau nu inchiria servere.
- Clientul cumpara unul sau mai multe produse.
- Produsul poate fii cumparat de mai multi clienti.
- Produsele pot fi bunuri sau servicii.
- Bunurile sunt produse de cate un producator in una sau mai multe fabrici.
- Serviciile sunt prestate de unul sau mai multi muncitori.
- Un muncitor poate presta mai multe servicii.
- O fabrica poate lucra cu mai multi producatori.

# <u>Lista de entitati:</u>

MAGAZIN, SEDIU, ANGAJAT, CURIER, CALL\_CENTER, PAZNIC, MANAGER, CLIENT\_, PRODUS, BUN, SERVICIU, DISTRIBUITOR, PRODUCATOR, MUNCITOR, FABRICA, PAGINA\_WEB, SERVER, PROGRAMATOR, FIRMA\_IT, RECLAMA, IMAGINE, VIDEO, ECHIPA MARKETING.

CURIER, CALL\_CENTER, PAZNIC, MANAGER, IMAGINE, VIDEO, BUN, SERVICIU reprezinta subentitati in modelul relational.

MAGAZIN= Ansamblu de pagini web in care se expun si se vand diferite marfuri. Cheia primara a entitatii este *id\_magazin*.

SEDIU= Reprezentanta fizica (o cladire, un apartament) a unui magazin online. Cheia primara a entitatii este *id\_sediu*.

ANGAJAT= Om care lucreaza pentru magazin. Cheia primara a entitatii este *cod\_angajat*.

CURIER= O categorie de angajati ce se ocupa cu livrarea produselor catre clienti. Cheia primara a subentitatii este *cod angajat*.

CALL\_CENTER= O categorie de angajati ce se ocupa cu indrumarea clientului in folosirea siteului. Cheia primara a subentitatii este *cod\_angajat*.

PAZNIC= O categorie de angajati responsabili cu paza sediilor fizice ale magazinului. Cheia primara a subentitatii este *cod angajat*.

MANAGER= O categorie de angajati responsabili cu gestionarea fondurilor magazinului. Cheia primara a subentitatii este *cod\_angajat*.

CLIENT\_= Persoana fizica ce cumpara ceva de la magazine. Cheia primara a entitatii este *id\_client*.

PRODUS= Bun sau serviciu rezultat dintr-un process de munca. Cheia primara a entitatii este *cod produs*.

BUN= Obiect. Cheia primara a subentitatii este cod\_produs.

SERVICIU= Forma de munca prestata in folosul cuiva. Cheia primara a subentitatii este *cod\_produs*.

DISTRIBUITOR= Persoana juridica ce are rolul de a vinde produsele in intermediul unui magazin. Cheia primara a entitatii este *id\_distribuitor*.

PRODUCATOR= Persoana juridica ce are rolul de a produce bunuri materiale. Cheia primara a entitatii este *id\_producator*.

MUNCITOR= Persoana specializata ce presteaza un serviciu . Cheia primara a entitatii este *cnp*.

FABRICA= Intreprindere industriala care transforma materia prima in produse finite. Cheia primara a entitatii este *cod\_fabrica*.

PAGINA\_WEB= O pagina de pe world wide web. Cheia primara a entitatii este *link\_pagina*.

SERVER= Calculator care administreaza resursele unei retele. Cheia primara a entitatii este *id server*.

PROGRAMATOR= Persoana fizica; informatician specializat in scrierea programelor. Cheia primara a entitatii este *cod\_programator*.

FIRMA\_IT= Persoana juridica ce rezolva probleme digitale. Cheia primara a entitatii este *id firma*;

RECLAMA= Activitate comerciala prin care se castiga interesul

public asupra magazinului. Cheia primara a entitatii este url reclama.

IMAGINE= Reclama de tip imagine, fie in lateralul unei pagini, fie pop-up. Cheia primara a subentitatii este *url\_reclama*.

VIDEO= Reclama de tip videoclip, ce apare la rularea videoclipurilor pe youtube. Cheia primara a subentitatii este *url\_reclama*.

ECHIPA\_MARKETING= Persoana juridic ace se ocupa cu realizarea reclamelor. Cheia primara a entitatii este *id firma marketing*.

# <u>Relatii</u>

Vom enumera relatiile dintre entitati din modelul relational. Relatiile au nume sugestive, ilustrand continutul acestora. Pentru fiecare relatie se va preciza cardinalitatea minima si maxima.

ANGAJAT\_lucreaza\_pentru\_MAGAZIN = Relatia are o cardinalitate minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de 1:m (Mai multi angajati pot lucra la acelasi magazin)

MAGAZIN\_are\_SEDIU = Un magazin poate avea sau nu sedii. Relatia are o cardinalitate minima de 1:0 si o cardinalitate maxima de 1:m

PAZNIC\_pazeste\_SEDIU = Relatia are o cardinalitate minima de 1:1 si o
cardinalitate maxima de m:1 (Mai multi paznici pot pazi acelasi sediu)

ECHIPA\_MARKETING\_promoveaza\_MAGAZIN\_prin\_RECLAMA = relatie de tip 3; arata ce echipa de marketing a promovat magazinul printr-o reclama anume.

PAGINA\_WEB\_vinde\_pe\_MAGAZIN\_produsele\_lui\_DISTRIBUITOR = relatie de tip 3; arata produsele carui distribuitor se vand pe pagina web respectiva dintr-un magazin .

PAGINA\_WEB\_este\_hostat\_SERVER = Relatia are o cardinalitate minima
de 0:1 (un server poate sa nu hosteze nicio pagina web) si o
cardinalitate maxima de m:1

PROGRAMATOR\_scrie\_PAGINA\_WEB = Relatia are o cardinalitate
minima de 1:0 si o cardinalitate maxima de n:m (mai multi
programatori pot scrie mai multe pagini web)

PROGRAMATOR\_lucreaza\_la\_FIRMA\_IT = Relatia are o cardinalitate
minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de m:1 (la o firma IT lucreaza
unul sau mai multi programatori)

FIRMA\_IT\_inchiriaza\_SERVER = Relatia are o cardinalitate minima de 1:0 si o cardinalitate maxima de 1:m (o firma IT poate sau nu sa inchirieze servere)

CURIER\_livreaza\_BUN = Relatia are o cardinalitate minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de 1:m (Un curier livreaza unul sau mai multe bunuri)

CALL\_CENTER\_ajuta\_CLIENT\_ = Relatia are o cardinalitate minima de 0:0 (Un call center poate sa nu ajute niciun client, iar un client poate fi ajutat de niciun call-center) si o cardinalitate maxima de 1:m (Un angajat call\_center poate ajuta mai multi clienti)

CLIENT\_\_cumpara\_PRODUS = Relatia are o cardinalitate minima de 0:1 (un produs poate fi cumparat de catre niciun client) si o cardinalitate maxima de n:m

DISTRIBUITOR\_ofera\_PRODUS = Relatia are o cardinalitate minima de 0:1 (Un produs poate sa nu fie in stocul niciunui distribuitor) si o cardinalitate maxima de n:m

BUN\_produs\_de\_PRODUCATOR = Relatia are o cardinalitate minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de m:1

MUNCITOR\_presteaza\_SERVICIU = Relatia are o cardinalitate minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de n:m (un serviciu poate fi prestat de mai multi muncitori)

PRODUCATOR\_lucreaza\_cu\_FABRICA = Relatia are o cardinalitate
minima de 1:1 si o cardinalitate maxima de n:m

# <u>Atribute</u>

Entitatea MAGAZIN are ca atribute:

- id\_magazin =variabila de tip intreg, de lungime maxima
   7, reprezentand codul unic de identificare a magazinului
- nume= variabila de tip caracter, de lungime maxima 30

Entitatea SEDIU are ca atribute:

- id\_sediu = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare a sediului
- adresa = variabila de tip caracter, de lungime maxima 100, reprezentand adresa fizica a sediului
- id magazin

Entitatea ANGAJAT are ca atribute:

- cod\_angajat = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al angajatului in magazin
- id\_magazin
- tip\_angajat= poate fi curier, call\_center, paznic sau manager
- data\_angajare= variabila de tip data, in format DD/MM/YYYY
- id sediu
- nume

## Subentitatea CURIER are ca atribute:

cod\_angajat

Subentitatea CALL\_CENTER are ca atribute:

cod\_angajat

Subentitatea PAZNIC are ca atribute:

- cod\_angajat
- id\_sediu

Subentitatea MANAGER are ca atribute:

• cod\_angajat

Entitatea CLIENT\_ are ca atribute:

- id\_client = variabila de tip intreg, de lungime maxima
   7, reprezentand codul unic de identificare al clientului
- cod\_angajat = codul angajatului de tip call\_center care ajuta respectivul client
- platit = variabila de tip numar real, reprezentand suma totala platita de client pe produse cumparate in trecut

### Entitatea PRODUS are ca atribute:

- cod\_produs = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al produsului
- tip\_produs= bun sau serviciu
- pret = variabila de tip numar real
- cod\_curier = codul curierului care livreaza acest produs

### Subentitatea BUN are ca atribute:

- cod\_produs
- cod\_angajat = codul curierului care livreaza bunul respectiv
- id\_producator = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al producatorului bunului respectiv
- nume

### Subentitatea SERVICIU are ca atribute:

- cod\_produs
- nume

### Entitatea DISTRIBUITOR are ca atribute:

- id\_distribuitor = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al distribuitorului
- nume
- data infiintare = variabila de tip data

### Entitatea PRODUCATOR are ca atribute:

• id\_producator

- nume
- data\_infiintare = variabila de tip data

### Entitatea MUNCITOR are ca atribute:

- cnp = variabila de tip numar de lungime 13; codul numeric personal al muncitorului
- data\_nastere = variabila de tip data
- an\_inceput\_munca= variabila de tip numar de lungime
   4, reprezentand anul din care muncitorul a inceput sa presteze serviciul
- nume
- prenume = variabila de tip caracter, lungime maxima
   30

### Entitatea FABRICA are ca atribute:

- cod fabrica
- nume
- adresa = variabila de tip caracter, de lungime maxima
   100, reprezentand adresa fizica a fabricii

# Entitatea PAGINA\_WEB are ca atribute:

- link\_pagina = link de o lungime maxima de 100 de caractere
- an\_creare = variabila de tip numar de lungime 4,
   reprezentand anul din care este activa pagina web
- id\_server

### Entitatea SERVER are ca atribute:

id\_server = variabila de tip intreg, de lungime maxima
 7, reprezentand codul unic de identificare al serverului
 in baza de date a firmei ce il hosteaza

- maxsize = variabila de tip intreg de lungime maxima
   12, reprezentand numarul maxim de pagini web ce pot fi hostate pe acel server
- id firma

### Entitatea PROGRAMATOR are ca atribute:

- cod\_programator = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al angajatului(programatorului) in firma IT
- limbaje\_cunoscute = variabila de tip caracter, lungime maxima 500; reprezinta o lista de limbaje de programare cunoscute de catre programator
- id firma

# Entitatea FIRMA IT are ca atribute:

- id\_firma = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare a firmei
- nr\_angajati = variabila de tip numar, lungime maxima 7

### Entitatea RECLAMA are ca atribute:

- url\_reclama =variabila de tip caracter, lungime maxima 100; link-ul generat de reclama catre site-ul pe care il promoveaza
- tip\_reclama = poate fi imagine sau video

### Subentitatea IMAGINE are ca atribute:

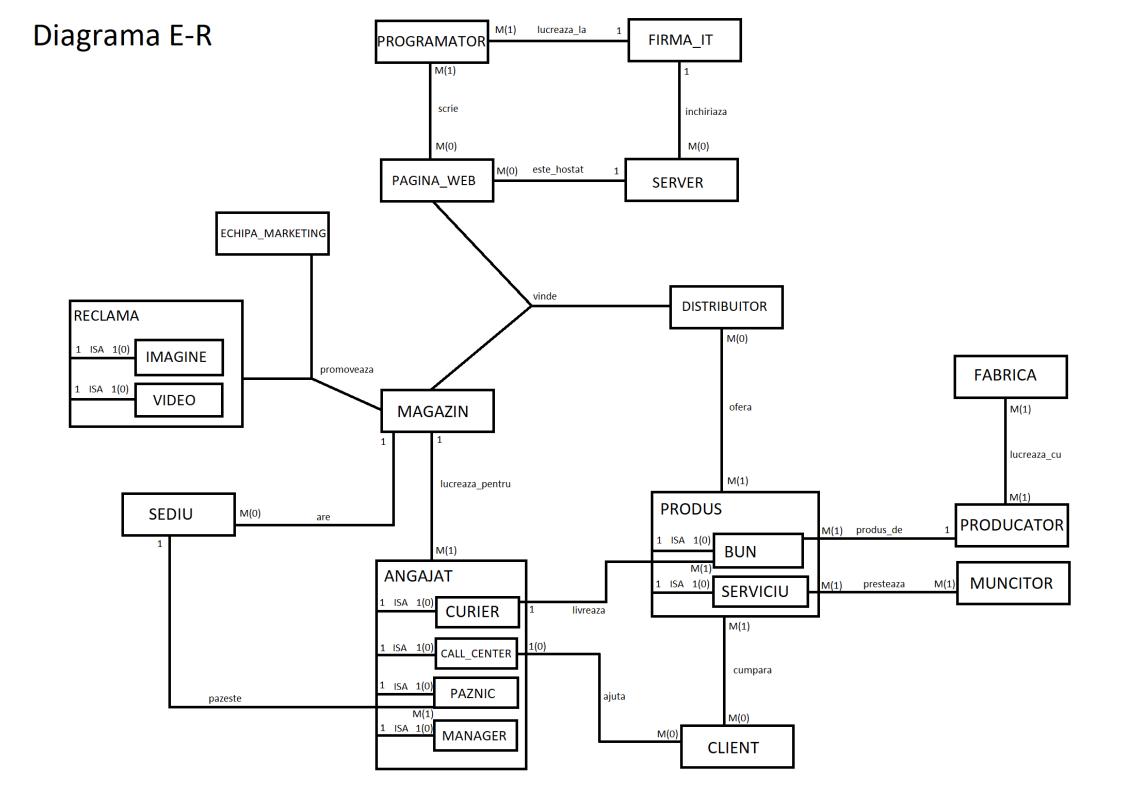
- url\_reclama
- height = variabila de tip numar, lungime maxima 5, reprezinta inaltimea imaginii in pixeli
- width = variabila de tip numar, lungime maxima 5, reprezinta latimea imaginii in pixeli

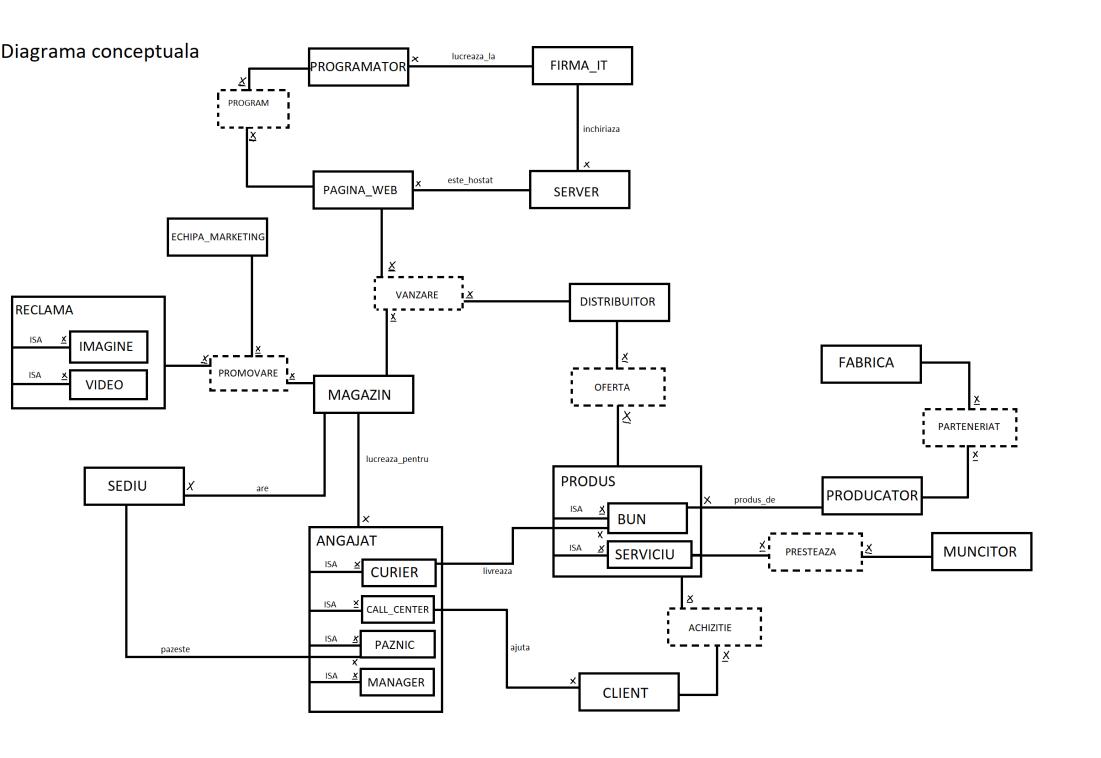
### Subentitatea VIDEO are ca atribute:

- url\_reclama
- len = variabila de tip numar, lungime maxima 4; reprezinta durata in secunde a videoclipului
- width
- height
- quality = variabila de tip caracter, lungime maxima 5; poate fi 140p, 480p, 720p, 1080p

# Entitatea ECHIPA\_MARKETING are ca atribute:

- id\_firma\_marketing = variabila de tip intreg, de lungime maxima 7, reprezentand codul unic de identificare al firmei de marketing
- nr\_angajati





```
Schemele relationale:
```

ACHIZITIE (id\_client#, cod\_produs#, suma)

ANGAJAT (cod\_angajat#, id\_magazin, tip\_angajat, data\_angajare, id\_sediu, nume)

CLIENT (id\_client#, cod\_angajat, platit)

DISTRIBUITOR (id\_distribuitor#, nume, data\_infiintare)

ECHIPA\_MARKETING (id\_firma\_marketing#, nr\_angajati)

FABRICA (cod fabrica#, nume, adresa)

FIRMA IT (id firma#, nr angajati)

MAGAZIN (id magazin#, nume)

MUNCITOR (cnp#, nume, prenume, an\_inceput\_munca, data\_nastere)

OFERTA (cod\_produs#, id\_distribuitor#)

PAGINA\_WEB (link\_pagina#, id\_server, an\_creare)

PARTENERIAT (id\_producator#, cod\_fabrica#, data\_inceput)

PRESTEAZA (cod\_produs#, cnp#)

PRODUCATOR (id producator#, nume, data infiintare)

PRODUS (cod\_produs#, tip\_produs, pret, id\_producator, cod\_curier, nume)

PROGRAM\_ (cod\_programator#, link\_pagina#)

PROGRAMATOR (cod programator#, id firma, limbaje cunoscute)

PROMOVARE (id magazin#, id firma marketing#, url reclama#)

RECLAMA (url\_reclama#, tip\_reclama,height, width, len, quality)

SEDIU (id sediu#, id magazin, adresa)

SERVER (id\_server#, id\_firma, maxsize)

VANZARE (id\_magazin#, id\_distribuitor#, link\_pagina#)

# Exemplificare FN1, FN2, FN3:

# In tabelul Angajati un model de NON FN-1 ar fii:

tip_angajat	nume	
manager	Rayyan Holmes, Rafi Sellers, Steffan King	
curier	Ayub Shannon, Bobbie Rollins, Sabiha Li	
call_center	Josef Cobb, Jade Douglas	
paznic	Nahla Duke, Javan Ashton	



tip_angajat	nume
manager	Rayyan Holmes
manager	Rafi Sellers
manager	Steffan King
curier	Ayub Shannon
curier	Bobbie Rollins
curier	Sabiha Li
call_center	Josef Cobb
call_center	Jade Douglas
paznic	Nahla Duke
paznic	Javan Ashton

## FN1 (si FN2)

(0.7102)		
cod#	tip_angajat	nume
1	manager	Rayyan Holmes
2	manager	Rafi Sellers
3	manager	Steffan King
4	curier	Ayub Shannon
5	curier	Bobbie Rollins
6	curier	Sabiha Li
7	call_center	Josef Cobb
8	call_center	Jade Douglas
9	paznic	Nahla Duke
10	paznic	Javan Ashton

Un exemplu de NONFN2 compus din entitatile PAGINA\_WEB si SERVER

NON FN2 pentru ca id\_server depinde doar de id firma

link_pagina#	id_firma#	id_server	an_creare
emag/ electrocasnice	1	1	2009
emag/ calculatoare	1	1	2014
altex/ electrocasnice	2	2	2005
altex/ calculatoare	2	2	2006
emag/ mancare	3	6	2005



FN2

link_pagina #	id_server	an_creare
emag/ electrocasnice	1	2009
emag/ calculatoare	1	2014
altex/ electrocasnice	2	2005
altex/ calculatoare	2	2006
emag/ mancare	6	2005

Entitatea SERVER in FN2

	id_server#	id_firma
	1	1
-	2	2
	6	3

id_sediu#	id_magazin	nume_magazin
7	1	eMag
8	2	Cel.ro
9	3	Altex



### Entitatea SEDIU in FN3

id_sediu#	id_magazin	
7	1	
8	2	
9	3	

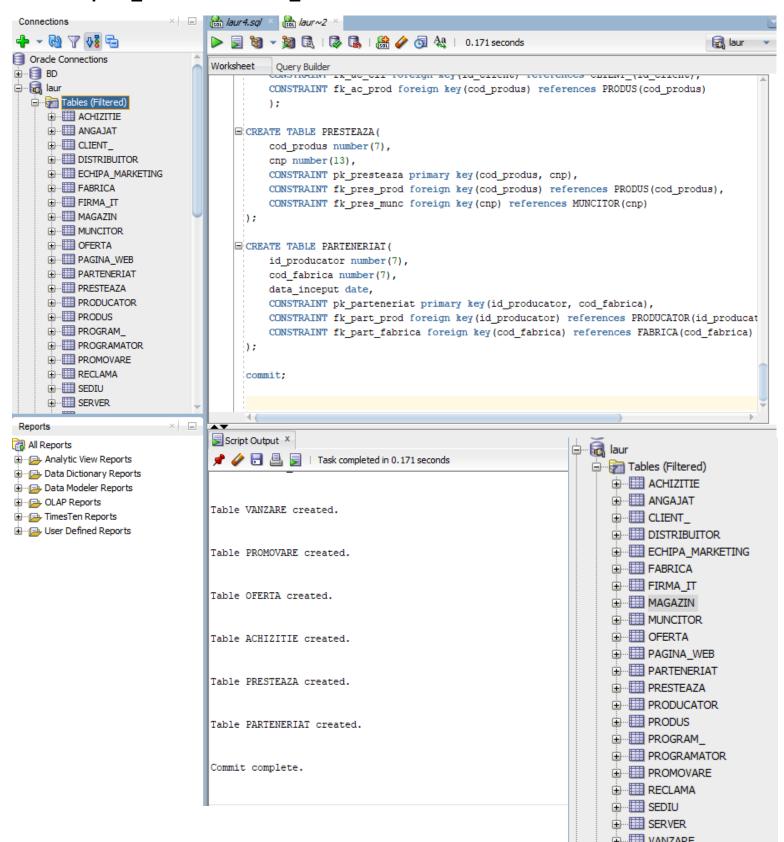
### Entitatea MAGAZIN in FN3

id_magazin#	nume
1	eMag
2	Cel.ro
3	Altex

# Crearea bazei de date si introducerea de valori in tabele

# Codul SQL pentru creare se gaseste in fisierul text

# Oprea Laurentiu-creare inserare.txt



# Cereri SQL:

Am formulat si rezolvat in SQL urmatoarele 5 cerinte:

1)Sa se afiseze pentru fiecare magazin codul, numele si numarul de produse (atat bunuri cat si servicii) pe care le vinde. Sa se ordoneze descrescator dupa numarul de produse.

```
SELECT mag.*,(SELECT COUNT(*)

FROM MAGAZIN m JOIN VANZARE v ON(m.id_magazin = v.id_magazin)

JOIN DISTRIBUITOR d ON(v.id_distribuitor = d.id_distribuitor)

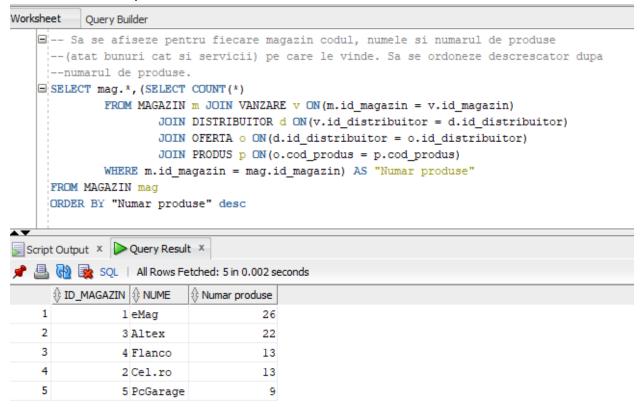
JOIN OFERTA o ON(d.id_distribuitor = o.id_distribuitor)

JOIN PRODUS p ON(o.cod_produs = p.cod_produs)

WHERE m.id_magazin = mag.id_magazin) AS "Numar produse"

FROM MAGAZIN mag
```

### ORDER BY "Numar produse" desc



2)Selectati toate firmele IT implicate(atat sa hosteze serverul paginii si sa le puna la dispozitie programatori) in realizarea paginilor web prin intermediul carora isi vinde produsele magazinul 'Cel.ro'. Folositi clauza WITH.

```
WITH pagini as (SELECT v.link_pagina aux

FROM VANZARE v

WHERE v.id_magazin = ( SELECT mag.id_magazin

FROM MAGAZIN mag

WHERE mag.nume = 'Cel.ro'))
```

```
SELECT *

FROM FIRMA_IT

WHERE id_firma in (SELECT id_firma

FROM SERVER

WHERE id_server in (SELECT id_server

FROM PAGINA_WEB

WHERE link_pagina in (SELECT aux

FROM pagini)))

OR id_firma in(SELECT id_firma

FROM PROGRAMATOR

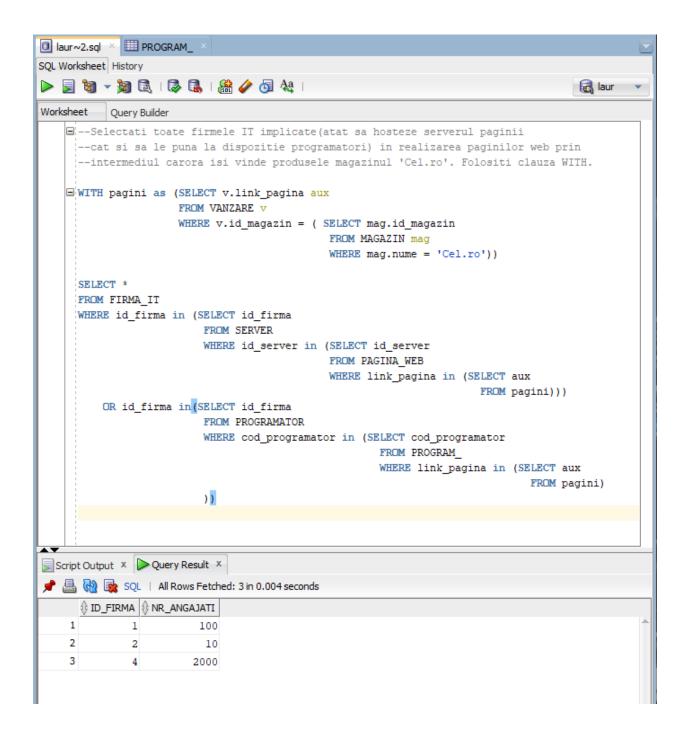
WHERE cod_programator in (SELECT cod_programator)
```

))

FROM PROGRAM\_

WHERE link\_pagina in (SELECT aux

FROM pagini)

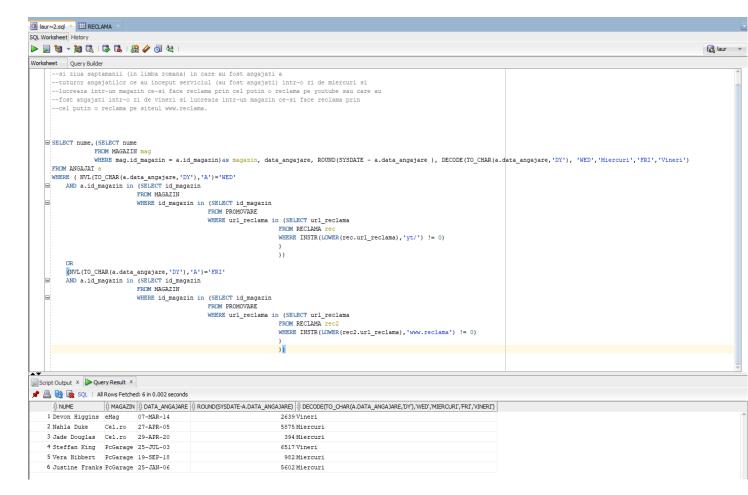


3) Afisati numele, magazinul la care lucreaza, data angajarii si vechimea(in zile) in firma si ziua saptamanii (in limba romana) in care au fost angajati a tuturor angajatilor ce au inceput serviciul (au fost angajati) intr-o zi de miercuri si lucreaza intr-un magazin ce-si face reclama prin cel putin o reclama pe youtube sau care au fost angajati

intr-o zi de vineri si lucreaza intr-un magazin ce-si face reclama prin putin o reclama pe siteul www.reclama.

```
SELECT nume, (SELECT nume
      FROM MAGAZIN mag
      WHERE mag.id_magazin = a.id_magazin)as magazin, data_angajare, ROUND(SYSDATE -
a.data_angajare ), DECODE(TO_CHAR(a.data_angajare,'DY'), 'WED','Miercuri','FRI','Vineri')
FROM ANGAJAT a
WHERE ( NVL(TO CHAR(a.data angajare, 'DY'), 'A')='WED'
  AND a.id_magazin in (SELECT id_magazin
            FROM MAGAZIN
            WHERE id magazin in (SELECT id magazin
                      FROM PROMOVARE
                      WHERE url_reclama in (SELECT url_reclama
                                FROM RECLAMA rec
                                WHERE INSTR(LOWER(rec.url reclama), 'yt/') != 0)
                                )
                                ))
  OR
  (NVL(TO CHAR(a.data angajare,'DY'),'A')='FRI'
  AND a.id magazin in (SELECT id magazin
            FROM MAGAZIN
            WHERE id_magazin in (SELECT id_magazin
                      FROM PROMOVARE
                      WHERE url reclama in (SELECT url reclama
                                FROM RECLAMA rec2
```

```
WHERE INSTR(LOWER(rec2.url_reclama),'www.reclama') !=
0)
)
```



# 4) Grupati programatorii dupa criteriul 'Cunosc limbajul cpp?'. Se vor afisa doar valori mai mari decat 3

```
FROM(
SELECT
CASE
WHEN INSTR(limbaje_cunoscute,'cpp') = 0 THEN 'nu cunosc cpp'
```

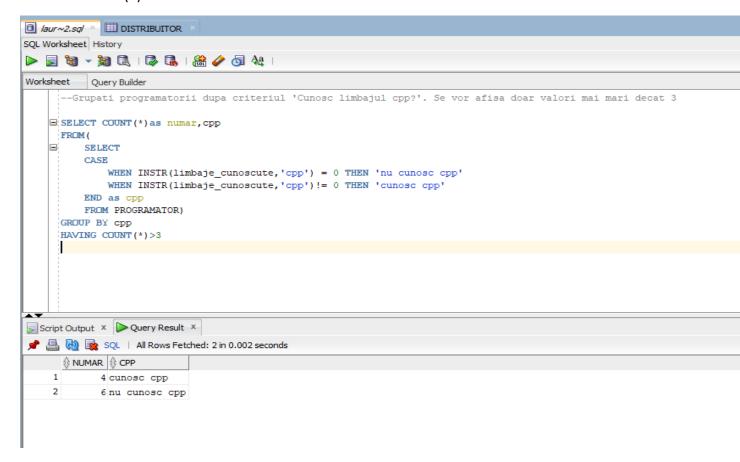
WHEN INSTR(limbaje\_cunoscute,'cpp')!= 0 THEN 'cunosc cpp'

END as cpp

FROM PROGRAMATOR)

**GROUP BY cpp** 

HAVING COUNT(\*)>3



# 5) Selectati toti curierii care livreaza produse distribuite de distribuitori infiintati inainte de 30 iunie 1990

SELECT a.cod\_angajat,a.nume,a.id\_magazin

FROM ANGAJAT a

WHERE a.cod angajat IN (SELECT p.cod curier

FROM PRODUS p

WHERE p.cod produs IN (SELECT o.cod produs

FROM OFERTA o

# WHERE o.id\_distribuitor IN (SELECT d.id\_distribuitor

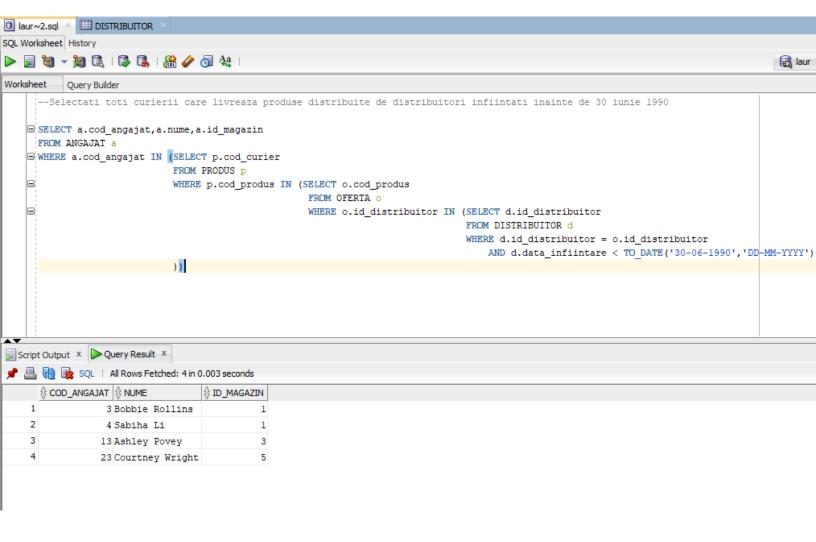
#### FROM DISTRIBUITOR d

WHERE d.id\_distribuitor = o.id\_distribuitor

AND d.data\_infiintare < TO\_DATE('30-06-

1990','DD-MM-YYYY'))

))



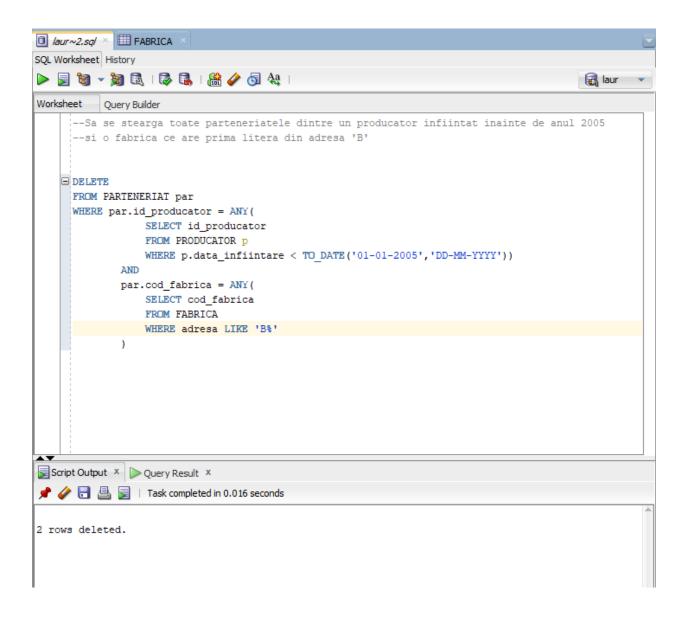
# Actualizarea si suprimarea datelor

**DELETE** 

rollback;

Am implementat 3 cereri de update si delete ce folosesc subcereri: Commit;(inainte de rularea intregului subcapitol)

1) Sa se stearga toate parteneriatele dintre un producator infiintat inainte de anul 2005 si o fabrica ce are prima litera din adresa 'B'



2) Crestezi in entitatea CLIENT coloana 'platit' cu 10% pentru toti clientii care au fost ajutati de call-centeri de la magazinul eMag

```
UPDATE CLIENT_

SET platit= 1.1*platit

WHERE cod_angajat = ANY(

SELECT cod_angajat
```

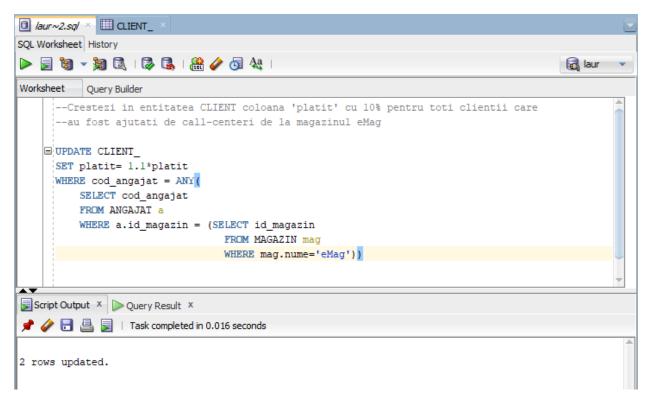
#### FROM ANGAJAT a

WHERE a.id\_magazin = (SELECT id\_magazin

FROM MAGAZIN mag

WHERE mag.nume='eMag'))

### rollback;



3) Sa se seteze coloana 'suma' din entitatea ACHIZITIE cu valoarea client.platit \* numarul de produse comandate de client

```
UPDATE ACHIZITIE a

SET a.suma = (SELECT c.platit

FROM CLIENT_ c

WHERE a.id_client = c.id_client)*(SELECT COUNT(a.id_client)

FROM ACHIZITIE ac
```

WHERE suma is null

### rollback;

# Utilizarea de secvente in inserare

In crearea bazei de date am folosit urmatoarele 5 secvente create pentru a usura procesul de inserare a valorilor in tabele:

- CREATE SEQUENCE SEQ1 START WITH 1 INCREMENT BY 1;
- CREATE SEQUENCE SEQ2 START WITH 1 INCREMENT BY 1;
- CREATE SEQUENCE SEQ3 START WITH 1 INCREMENT BY 1 NOCACHE NOCYCLE;
- CREATE SEQUENCE SEQ\_ANGAJAT INCREMENT BY 1 START WITH 1 NOCACHE NOCYCLE;

CREATE SEQUENCE SEQ\_PRODUS START WITH 1 INCREMENT BY 1;

