Entiteiten Relatie Diagram Steam

Door Rick van Duijnhoven, S26

Documenthistorie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versie** | **Auteur** | **Wijzigingen** |
| 1.0 | Rick van Duijnhoven | Eerste versie van het document, lijst van alle entiteiten + beschrijving. |
| 1.1 | Rick van Duijnhoven | Op basis van feedback van Copaco is het database ontwerp aangepast, en daarmee de lijst van entiteiten. |

Inleiding

Dit document bevat een korte beschrijving van elke entiteit in mijn ERD. Bijgeleverd bij dit document vindt u mijn ERD waarin duidelijk de onderlinge relaties tussen de entiteiten zijn aangegeven. Na de inleiding volgt een lijstje van de entiteiten, waarna elke in zijn geheel beschreven wordt.

* Product
* Category
* Account
* Library
* Friendship
* Group
* Member\_list
* Order\_list
* Forum
* Post
* Workshop
* User\_content
* Submission
* Vote
* Sale
* Item\_line
* Item

Sidenote: product kan zowel een game als een stuk software zijn.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Product** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Product\_ID | nummers | Ja | Primary key, elke game krijgt een nummer omdat de namen van sommige producten nogal op elkaar lijken. Nummer voorkomt mogelijke verwarring. |
| Name | tekst | Ja | De naam van de game |
| Category\_ID | Tekst (foreign key) | Ja | Een game behoort tot een of meerdere categorieën, krijgt hier de foreign key(s) van |
| Description | Tekst | Ja | Een beschrijving van het product. Inclusief minimale specificaties/aanbevolen specs van je pc/laptop om het product te draaien. |
| Review\_ID | Nummer | Nee | Een (of meerdere) reviews van het spel. ID verwijst naar een review, welke de tekst van de review en de schrijver van de review bevat. |
| Price | Nummer | Ja | De prijs van het spel. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CATEGORY** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| CATEGORY\_ID | Tekst (naam) | Ja. | De naam van de categorie is de primary key, elke categorie heeft een unieke naam en er zijn niet heel veel categorieën, kan dus de naam als primary key gebruiken. |
| Description | Tekst | Ja. | Beschrijving van de categorie. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ACCOUNT** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| ACC\_ID | Tekst | Ja | Account naam, hiermee registreer je en log je in. Kan niet veranderd worden en moet uniek zijn, primary key. |
| Name | Tekst | Ja | Weergave naam, dit zien andere gebruikers als jij met ze in een game zit. Kan veranderd worden door account eigenaar. |
| Password | Characters | Ja | Nodig om in te loggen. |
| Steam balance | Nummers | Ja | Geld wat de gebruiker op zijn account heeft staan en kan besteden in de store. |
| E-mail address | Tekst | Ja | Het e-mail adres van de eigenaar van het account. |
| Avatar | Plaatje | Ja | Plaatje welke het account “identificeert”. Hieraan kunnen anderen jou herkennen. Vrij te veranderen door account eigenaar. |
| Birthdate | Date | Ja | Geboortedatum van account eigenaar.. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Library** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Library\_ID | Nummer | Ja | Onderdeel van primary key. |
| ACC\_ID | Tekst | Ja | Komt van Account, nodig samen met library\_ID, deze vormen samen de primary key. |
| Product\_ID | Nummer | Ja | Foreign key, komt van game. Meerdere van deze, omdat een gebruiker meerdere games in zijn library heeft (kan hebben). |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Friendship** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| ACC\_ID | Nummer | Ja | Friendship is een relatie tussen twee accounts. Twee verschillende ACC\_ID’s vormen de primary key van een vriendschap. |
| ACC\_ID(2) | Nummer | Ja | Tweede acc id, tweede helft van primary key. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GROUP** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Group\_ID | Tekst (naam) | Ja | De primary key. De naam van een group moet uniek zijn. |
| Description | Tekst | Ja | Beschrijving van de groep. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Member\_list** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| List\_ID | Nummer | Ja | Uniek nummer welke onderdeel is van de primary key. |
| Group\_ID | Tekst | Ja | Unieke naam van group welke onderdeel is van deze |
| ACC\_ID | Tekst | Ja | Naam van lid van deze lijst. Meerdere van deze acc\_ID’s zitten als foreign key in deze list. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Order\_list** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Orderlist\_ID | Nummer | Ja | Primary key van de order list |
| Product\_ID | Nummer | Ja | Geeft aan over welke game/software het gaat. |
| Amount | Nummer | Ja | Geeft aan hoeveel van het product er in de Order\_list zitten. |
| Discount percentage | Nummer | Nee | Niet verplicht omdat het ook kan zijn dat er geen korting is. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Forum** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Forum\_ID | Tekst (naam) | Ja | Primary key van het betreffende forum, er zijn maar enkele fora vandaar een naam als primary key (moet natuurlijk uniek zijn). |
| Description | Tekst | Ja | Elk forum heeft een beschrijving waar het voor bedoeld is. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Post** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Post\_ID | Nummer | Ja | Primary key. Omdat elke gebruiker posts kan maken met theoretisch gezien dezelfde titel, moest er iets unieks zijn wat posts onderscheid van elkaar. Vandaar primary key een nummer. |
| ACC\_ID | Naam | Ja | Elke post is gemaakt door een gebruiker |
| Tekst | Tekst | Ja | Elke post bestaat uit tekst. |
| Forum\_ID/Workshop\_ID | Nummer | Ja | Een van de twee, om aan te geven waar de post bij hoort. |

Elk product heeft zijn eigen workshop. Een workshop is de plek voor gebruikers om hun eigen content/toevoegingen aan het product te delen met elkaar en daarover te discussiëren.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Workshop** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Workshop\_ID | Nummer | Ja | Primary key van een workshop, omdat er zoveel workshops zijn krijgen ze allemaal een nummer. |
| Product\_ID | Nummer | Ja | Elke workshop behoort bij een product. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **User\_content** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Content\_ID | Nummer | Ja | Primary key. |
| workshop\_ID | Nummer | Ja | Foreign key van workshop waar de content bij hoort. |
| Beschrijving | Tekst | Ja | Uitleg wat de content nu precies is. |
| Images | Plaatjes | Nee | Plaatjes om de content te verduidelijken |

Steam Greenlight is een lijst van games welke nog niet beschikbaar zijn op steam, maar waar gebruikers kunnen stemmen welke van de games wel naar steam moet komen. Elke game staat in een submission.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Submission** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Submission\_ID | Tekst (naam) | Ja | Naam van de submission. Er zijn niet zoveel submissions dat je nummers nodig hebt, namen moeten toch uniek zijn. Primary key. |
| Description | Tekst | Ja | Elke submission heeft een beschrijving van wat het nou inhoud. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Vote** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Submission\_ID | Nummer | Ja | Primary key van een vote, samen met acc\_ID. Zo kan 1 acc niet meerdere keren op zelfde submission stemmen. |
| ACC\_ID | Tekst (naam) | Ja | Foreign key, onderdeel van primary key. |
| Vote | Nummer (0 of 1) | Ja | Vote kan 0 of 1 zijn, 0 als de gebruiker tegen stemt (niet in store komen), 1 als de gebruiker voor stemt (wel in store laten komen). |

Op de market kunnen gebruikers items uit games verkopen (denk aan hoedjes, wapens e.d.). Ze mogen zelf een prijs bepalen.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sale** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Sale\_ID | Nummer | Ja | Primary key. Omdat er zoveel sales zijn op elk gegeven moment krijgen ze een nummer. |
| Item\_line\_ID | Nummer | Ja | Omdat een gebruiker meerdere items van hetzelfde soort kan listen was dit een veel op veel, vandaar item\_line\_ID aangemaakt. |
| Prijs | Nummer | Ja | Prijs van de sale. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item\_line** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Item\_line\_ID | Nummer | Ja | Primary key. Wordt meegegeven aan een sale. |
| Item\_ID | Nummer | Ja | ID van het item welke verkocht wordt |
| ACC\_ID | Naam (tekst) | Ja | Degene wie het item verkoopt |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Item** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Item\_ID | Nummer | Ja | Primary key van het item. |
| Beschrijving | Tekst | Ja | Beschrijving van het item. |
| Image | Plaatje. | Ja. | Plaatje van het item dat verkocht wordt. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Broadcast** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Broadcast\_ID | Nummer | Ja | Primary key. |
| ACC\_ID | Tekst (naam) | Ja | Degene wie de broadcast uitvoert. |
| Beschrijving | Tekst | Ja | Beschrijving waar de broadcast over gaat. |
| Video | Video | Ja | Het beeld (de eigenlijke broadcast) waar de gebruiker naar kijkt. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Review** |  |  |  |
| **Kolom** | **Datatype** | **Verplicht** | **Beschrijving** |
| Review\_ID | Nummer | Ja | Primary key. |
| ACC\_ID | Tekst (naam) | Ja | Gebruiker wie de review heeft achtergelaten. |
| Description | Tekst | Ja | De eigenlijke review (in tekst) |
| Rating | 1 t/m 5 | Ja | Hoe hoger hoe beter. |