Specifica del carico applicativo   
  
Il sistema registra i dati mantenuti negli ultimi 5 anni e si compone di circa 2000 utenti, di cui il 90% rientra nella categoria dei “Clienti”, mentre il restante 10% nella categoria “Sviluppatori”; mantiene, inoltre, un ammontare di 500 videogiochi e in media ogni utente ne acquista 5 ed ogni sviluppatore in media ne produce e rilascia uno.  
Infine, viene effettuate una recensione circa ogni due acquisti effettuati.

Le operazioni sono 10, di cui le più frequenti sono:

* Operazione 1: Acquisto di un videogioco da parte di un cliente.
* Operazione 2: Produzione e rilascio di un videogioco da parte di uno sviluppatore.
* Operazione 3: Pubblicazione di una recensione su un videogioco da parte di un cliente.
* Operazione 4: Stampa mensile di un report sui dati riguardanti gli acquisti effettuati dai clienti.
* Operazione 5: Stampa mensile di un report sui dati riguardanti il numero di videogiochi pubblicati.

Tavola dei volumi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Concetto* | *Tipo* | *Volume* |
| Utente | E | 2000 |
| Cliente | SE | 1800 |
| Sviluppatore | SE | 200 |
| Videogioco | E | 500 |
| Acquisto | R | 9000 |
| Produzione | R | 500 |
| Pubblicazione | R | 4500 |

Tavola delle operazioni

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Operazione* | *Tipo* | *Frequenza* |
| OP1 | I | 150/mese |
| OP2 | I | 8/mese |
| OP3 | I | 75/mese |
| OP4 | B | 1/mese |
| OP5 | B | 1/mese |

Tavola degli accessi Operazione 1(con ridondanza)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Concetto* | *Costrutto* | *Accessi* | *Tipo* |
| Utente | E | 1 | L |
| Cliente | S-E | 0,9 | L |
| Cliente | S-E | 0,9 | S |
| Acquisto | R | 1 | S |

Tavola degli accessi Operazione 1(senza ridondanza, *#NumeroAcquisti*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Concetto* | *Costrutto* | *Accessi* | *Tipo* |
| Utente | E | 1 | L |
| Cliente | S-E | 0,9 | L |
| Acquisto | R | 1 | S |

Tavola degli accessi Operazione 2

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *Concetto* | *Costrutto* | *Accessi* | *Tipo* |
| Utente | E | 1 | L |
| Sviluppatore | S-E | 0,1 | L |
| Videogioco | E | 1 | S |
| Produzione | R | 1 | S |

Tavola degli accessi Operazione 3

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concetto | Costrutto | Accessi | Tipo |
| Utente | E | 1 | L |
| Cliente | E | 0,9 | L |
| Pubblicazione | R | 1 | S |
| Recensione | E | 1 | S |

Tavola degli accessi Operazione 4 (con ridondanza)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concetto | Costrutto | Accessi | Tipo |
| Utente | E | 1 | L |
| Cliente | E | 1800 | L |

Tavola degli accessi Operazione 4(senza ridondanza, *#NumeroAcquisti*)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concetto | Costrutto | Accessi | Tipo |
| Acquisto | R | 9000 | L |

Tavola degli accessi Operazione 5

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concetto | Costrutto | Accessi | Tipo |
| Videogioco | E | 500 | L |