

Baza danych dla cyfrowej platformy dystrybucji gier komputerowych i filmów STIM

Scenariusz

Marek Czeszkowski

Celem bazy danych jest optymalne zarządzanie danymi w procesie dystrybucji cyfrowej filmów i gier.

Baza danych ma za zadanie przechowywać informacje o dostępach danego użytkownika do konkretnej zawartości bazy czyli gry, lub filmu, które są osobnymi encjami. Jeden użytkownik może mieć jeden dostęp do konkretnej zawartości (gry lub filmu), ale może zakupić wiele gier lub filmów poprzez wykupienie wielu dostępów. Encja rachunek przechowuje informacje o dowodzie zakupu.

Jedną z głównych encji - **Gra** - przechowuje informacje opisujące daną grę. Tytuł gry, krótki opis, data wydania oraz jej ocenę zapisaną w rankingu serwisu. Informacje takie jak Producent i Wydawca, przechowujące nazwę; Typ (np. akcji, RPG, horror), Tryb (singleplayer, multiplayer) oraz Sprzet (wymagania sprzętowe danej gry). Dodatkowo encja Język określa dostępny język dla danej gry.

W encji Sprzet zawarte są parametry komputera (procesor, karta graficzna, pamięć). Każdy z tych parametrów to nowa encja przechowująca informacje o modelu lub właściwościach danego podzespołu. Dla Karty Graficznej i Procesora jest to nazwa, a dla Pamięci jest to wielkość pamięci operacyjnej (np. 2, 4, 8; domyślnie w GB).

Encja Film informuje o tytule, cenie, dacie premiiery, przechowuje krótki opis filmu. Połączona jest z wyżej wymienioną encją Język. Encje Gatunek (np. akcji, dramat wojenny, horror) oraz Reżyser (imię i nazwisko reżysera) również dostarczają informacji o filmie.

W encji Użytkownik zawarte są podstawowe informacje o użytkownikach serwisu: imię, nazwisko, data rejestracji w serwisie oraz Adres (ulica, nr domu, kod pocztowy, mięscowość), będący oddzielną encją. Użytkownik również ma połączenie z encją Sprzet tak samo jak encja Gra, w tym przypadku informuje ona o aktualnie posiadanym przez użytkownika komputerze. Dodatkowo pojawia się encja Wishlist, która przechowuje informacje na temat gier, które użytkownik chciałby kupić w przyszłości.

Rachunek jest encją mówiącą o numerze rachunku, dacie zakupu, kwocie oraz o tym, jaki rodzaj płatności został wybrany co wiąże się z powstaniem encji Rodzaj płatności. Encja ta przechowuje informacje o nazwie, czyli typie płatności (np. przelew bankowy lub płatność przez telefon) oraz o Pośredniku płatności, który realizuje przelew (konkretny bank lub operator komórkowy).

Dostęp do materiału jest fundamentalną encją dla całej bazy danych, określającą przyznany dostęp do konkretnego materiału dla danego użytkownika po jego zakupie. Poła_mówiące o użytkowniku, rachunku, grze i filmie Tworzące jeden rekord wiążą się z encjami o tych samych nazwach wymienionymi wyżej.