

■ Mô hình hóa cơ sở dữ liệu bằng cách sử dụng kỹ thuật đồ họa để biểu diễn các **đối tượng** và **quan hệ giữa các đối tượng** trong thế giới thực.

■ Mô hình thực thể quan hệ (Entity Relationship - ER) dựa trên thế giới thực trong đó bao gồm một tập các đối tượng gọi là thực thể và mối quan hệ giữa các thực thực thể.

Các bước thiết kế một CSDL

Bước 1: Phân tích các yêu cầu của người dùng

Bước 2: Tạo lược đồ khái niệm CSDL bằng cách sử dụng mô hình dữ liệu khái niệm mức cao (high-level conceptual data model).

Lược đồ khái niệm là sự mô tả:

Những yêu cầu của người dùng

Chi tiết về các loại thực thể.

Mối quan hệ giữa các loại thực thể

Các ràng buộc.

Các bước thiết kế một CSDL

Bước 3 -Thiết kế logic: bằng cách sử dụng mô hình cơ sở dữ liệu quan hệ hoặc mô hình cơ sở dữ liệu hướng đối tượng.

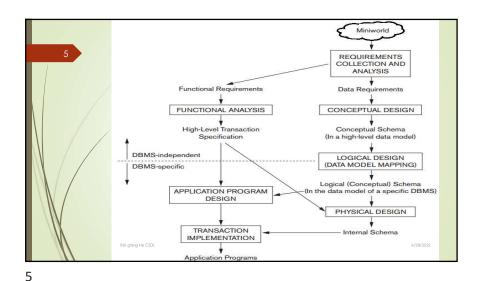
Kết quả là một lược đồ cơ sở dữ liệu

Hiện thực cơ sở dữ liệu trong một hệ quản trị cơ sở dữ liệu.

Bước 4 -Thiết kế vật lý

Xác định cấu trúc lưu trữ, các cách truy cập dữ liệu.

Các chương trình ứng dụng được thiết kế và hiện thực





Ví dụ CSDL Company
 Mỗi nhân viên (EMPLOYEE) có Mã nhân viên, địa chỉ, phái, lương, ngày sinh
 Mỗi nhân viên làm việc cho một Phòng ban nhưng có thể tham gia nhiều dự án,trong cơ sở dữ liệu cần lưu thông tin số giờ của mỗi nhân viên làm việc trên mỗi dự án và thông tin về người giám sát của mỗi nhân viên
 Mỗi nhân viên có số người phụ thuộc (DEPENDENTs). Mỗi người phụ thuộc có những thông tin Tên, Phái, Ngày sinh và mối quan hệ với nhân viên

Khái niệm về mô hình ER

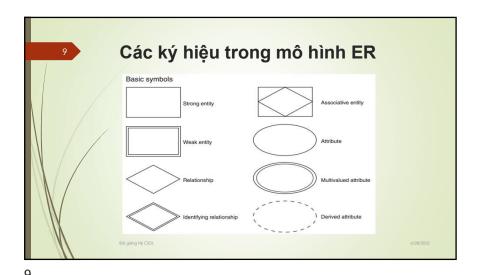
Mô hình ER (Entity-Relationship) là một công cụ đồ họa để mô hình hóa dữ liệu được mô tả trong yêu cầu của bài toán.

Mô hình ER gồm 3 thành phần chính

Thực thể

Thuộc tính

Mối quan hệ





Thực thể và loại thực thể

Ví dụ:

Sinh Vien là một loại thực thể (entity type)

Sinh viên có Mã SV là 555-55-5555 là một thể hiện của thực thể (entity instance)

Thực thể và loại thực thể

Biểu diễn thực thể trong mô hình ER

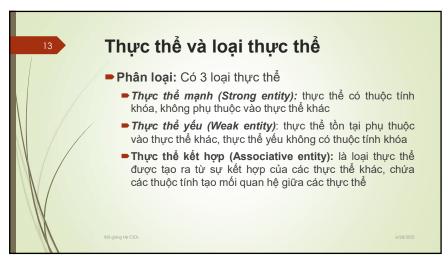
Ký hiệu: hình chữ nhật

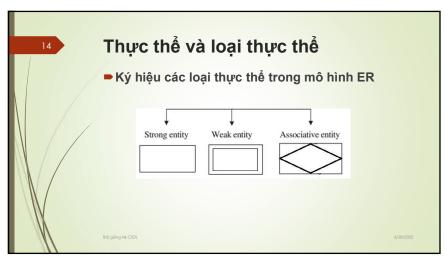
Mỗi thực thể được gán một tên (danh từ)

Ví dụ: thực thể SINHVIEN

SINHVIEN

MONHOC















Phân loại thuộc tính của thực thể

Thuộc tính lưu trữ (Stored): thuộc tính không được suy ra từ thuộc tính khác
Ví dụ: Ngày sinh

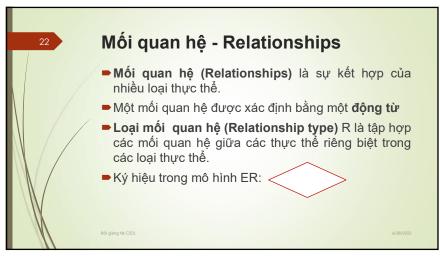
Thuộc tính suy diễn (Derived Attributes): thuộc tính được suy diễn từ thuộc tính khác
Ví dụ: Tuổi được suy ra từ ngày sinh.

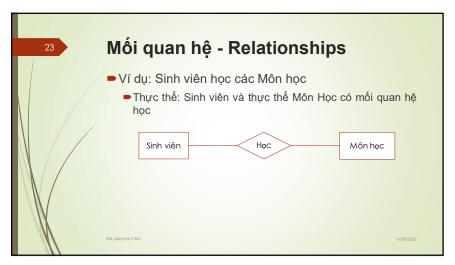
Biểu diễn trong mô hình ER

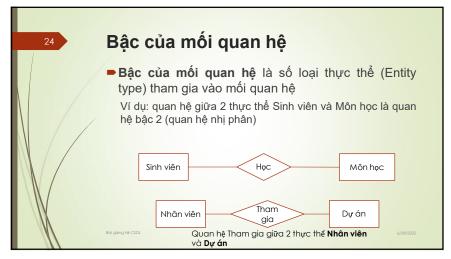
Ngày sinh

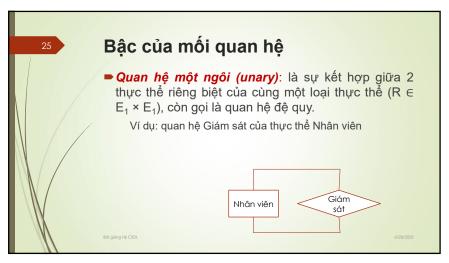
Tuổi









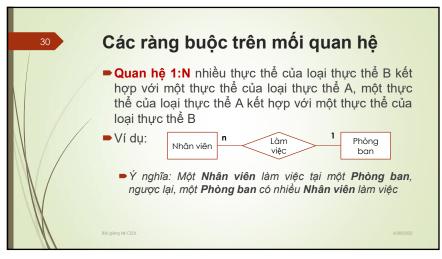


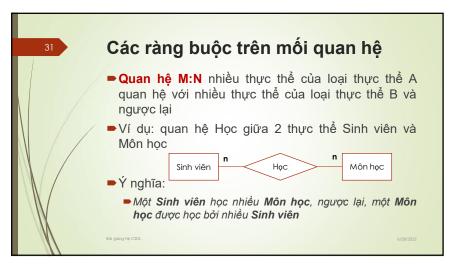


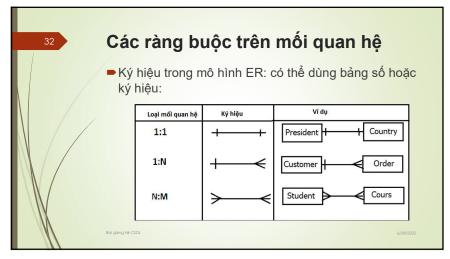












Quy tắc xây dựng ER Bước 1: Xác định các Entity và thuộc tính Bước 2: Xác định các relationship Bước 3: Xác định các loại thuộc tính trên relationship và loại entity Bước 4: Xác định loại của relationship Bước 5: Rà soát lại toàn bộ ER

Đặc tả hệ thống quản lý trường đại học

- Trung tâm Aptech có nhu cầu tin học hóa công tác quản lý của mình. Trường có nhiều khoa. Mỗi khoa có thông tin mã khoa, tên khoa. Mỗi khoa thì có nhiều lớp học. Thông tin lớp học bao gồm: mã lớp, tên lớp, sĩ số.
- Sinh viên khi trúng tuyển và nhập học thì được xếp vào một lớp học và thuộc lớp này trong suốt khóa học. Thông tin sinh viên bao gồm: mã sinh viên, họ tên sinh viên, ngày sinh, tuổi, giới tính, địa chỉ, sở thích. Biết rằng, sinh viên có thể có nhiều sở thích và họ tên thì bao gồm các thông tin lưu trữ là họ, lót (có thể có hoặc không) và tên. Ngoài ra sinh viên có thể khai báo nhiều địa chỉ hoặc không cần thiết.
- Sinh viên học nhiều môn học. Kết thúc mỗi môn học, sinh viên có một điểm thi. Kết thúc quá trình học tập tại trường, sinh viên có một điểm tốt nghiệp.
- ► Mỗi môn học của sinh viên sẽ có thông tin: mã môn, tên môn và số tín chỉ
- Ngoài ra, sinh viên có thể đăng ký thẻ thư viện để phục vụ học tập. Mỗi sinh viên có một thẻ thư viện và một thẻ thư viên chỉ thuộc về một sinh viên. Thông tin về thẻ thư viện bao gồm: mã số thẻ, ngày cấp và ngày hết hạn.