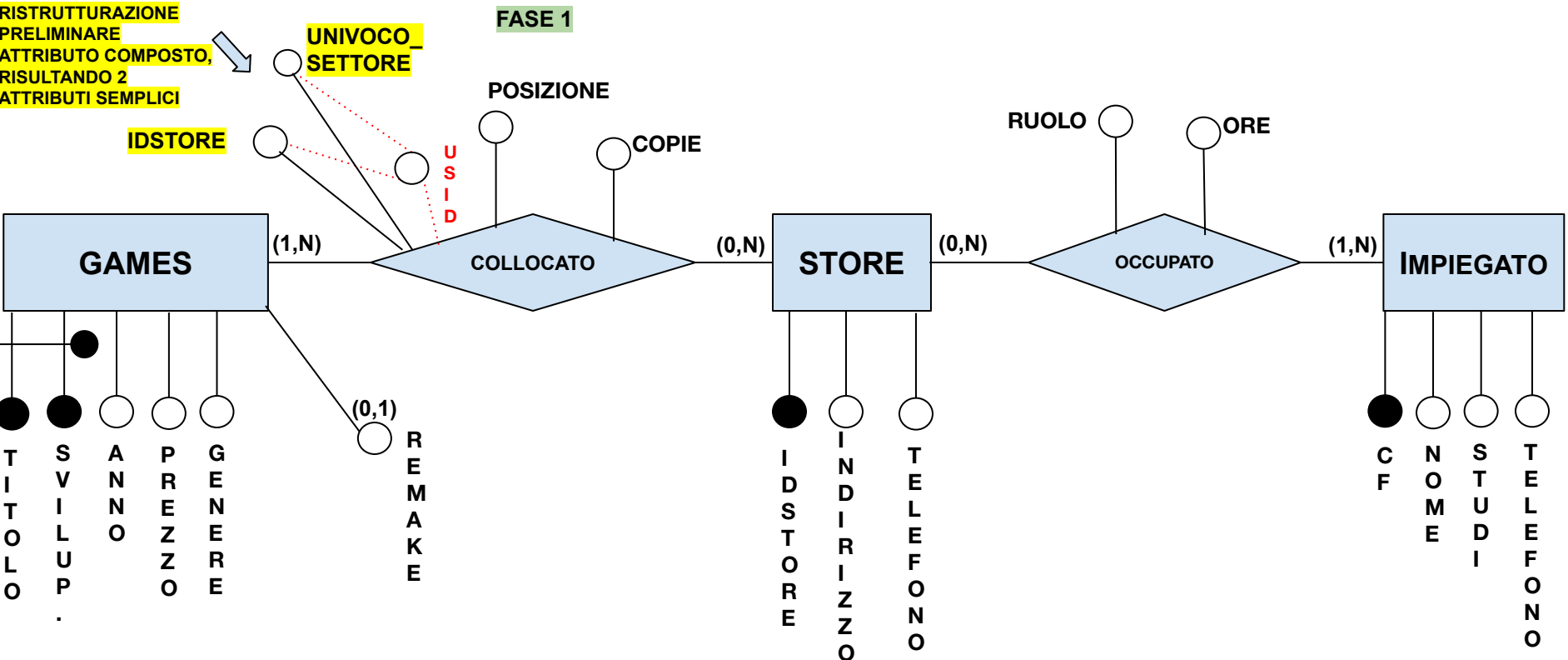


RISTRUTTURAZIONE  
PRELIMINARE  
ATTRIBUTO COMPOSTO,  
RISULTANDO 2  
ATTRIBUTI SEMPLICI



**FASE 2: MODELLO RELAZIONALE**

<b>PK</b> <u>ID.G</u>   T   S   A   P   G   R	<b>PK/ FK</b> <u>ID.G</u>   <u>ID.S</u>   U   P	<b>PK</b> <u>ID.S</u>   I   T	<b>PK/ FK</b> <u>ID_OC</u>   ID.S   CF   O   R	<b>PK</b> <u>CF</u>   N   S   T
<b>GAMES</b> ( <u>IdGame</u> , Titolo, Sviluppatore, Anno, Prezzo, Genere, Remake)	<b>COLLOCAZIONE</b> ( <u>IdStore</u> >STORE, <u>IdGame</u> >GAMES, Univoco_Setto, Posizione)	<b>STORE</b> ( <u>IdStore</u> , Indirizzo, Telefono)	<b>OCCUPAZIONE</b> ( <u>id_oc</u> , <u>idStore</u> >STORE, CF>IMPIEGATO, Ore, Ruolo)	<b>IMPIEGATO</b> ( <u>CF</u> , Nome, Studi, Telefono)

↑

Per evitare di avere troppe chiavi esterne nella Relazione "Collocazione", ho creato la chiave artificiale **IdGame**, altrimenti avrei dovuto usare la chiavi identificative del modello concettuale Titolo e Sviluppatore.

↑

Creazione di chiave artificiale: id\_oc.  
Perchè un impiegato può essere occupato in più store ed uno store a sua volta può occupare più impiegati.

Chiave\_Esterna>PROVENIENZA