Họ và tên: Lê Minh Tân, Nguyễn Xuân Tuấn

Mã số sinh viên: 15110123, 15110145

Môn: Đồ án 1

**BÀI BÁO CÁO TUẦN 2: SƠ ĐỒ QUAN HỆ,**

**LIỆT KÊ TƯƠNG TÁC GIỮA TÍNH NĂNG VÀ BÀNG**

1. **Sơ đồ quan hệ:**

user (id, avatar, email, date\_created)

parrot\_level (id, date\_created, manager\_id)   
document (id, body, date\_created, last\_modified\_manger)  
traning\_topic (id, name, description, date\_created, manager\_id)

topic\_word (topic\_id , word\_id)

parrot\_word (parrot\_id, word\_id)

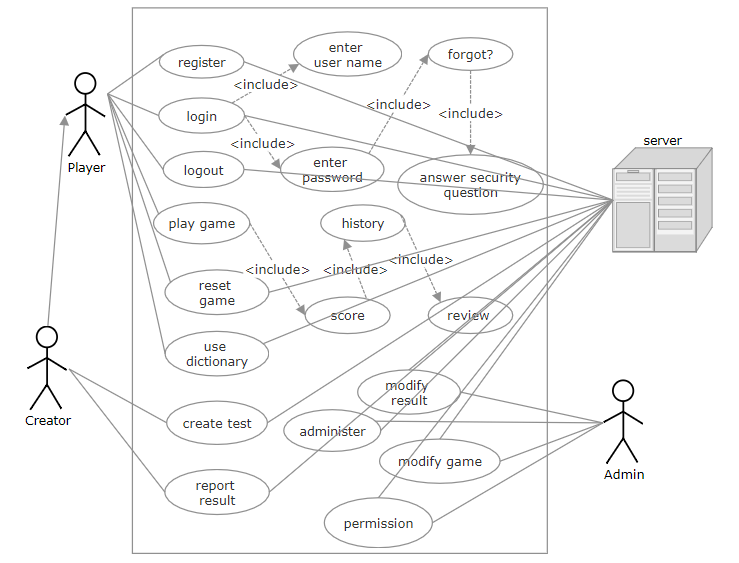
timerunning\_record (user\_id, word\_count, date)

manager (user\_id, is\_admin)

parrot\_record (user\_id, cur\_level)

training\_record (user\_id, topic\_id , date\_start, date\_end)  
login\_info (user\_id, username, password, question, answer)

1. **Liên hệ giữa chức năng và bảng:**



*Sơ đồ use case diagram (tuần 1)*

* Sơ đồ có 3 đối tượng chính: Player là người chơi. Creator có nhiệm vụ quản lí bộ đề. Admin bao gồm quyền của creator và các quyền còn lại dành cho quản trị viên.
* Chức năng register, login (và những chức năng con của nó) , log out đều tương tác với các bảng **user, login\_info**.
* Chức năng play game (và các chức năng con), reset game đều tương tác với các bảng **user, training\_record, timerunning\_record, training\_record, training \_topic, parrot\_level, parrot\_word**. Riêng chức năng history và riview có tương tác thêm với bảng **parrot\_record, training\_record, timerunning\_record.**
* Chức năng create test, report result tương tác với các bảng **manager, training\_topic.**
* Chức năng modify result tương tác với các bảng **manager, training\_topic.**
* Chức năng modify game tương tác với các bảng **parrot\_level, traning\_topic, login\_info, timerunning\_record , training\_record, topic\_word, parrot\_record, parrot\_word.**
* Chức năng administer tương tác với **tất cả các bảng**.
* Chức năng permission tương tác với các bảng **user, manger.**
* Use dictionary sẽ dùng từ điển offline (local), nên không tương tác với CSDL.