NUME PROIECT: GAMEBEE

NUME STUDENTI: - Rugina Rares-Teodor - Popovici Andrada

1.GameBee - Game Review Database Web Application

GameBee este o platforma Web ce are ca scop contabilizarea de review-uri a mai multor jocuri pc (in principal toate) si alte platforme. Utilizatorii vor avea posibilitatea de a crea propriile posturi pentru jocuri neintroduse in baza de date, platforma adaugand automat poze si alte informatii via unor API publice.

De asemenea , utilizatorii pot crea review-uri jocurilor , pot da note si pot primi note de la alti utilizatori. Metoda de autentificare se va putea face si prin intermediul anumitor retele de socializare (eg: GitHub, Twitter, Facebook, etc...) Platforma Web va realiza topuri saptamanale/all-time de jocuri in functie de note ce vor putea fi vizionate de catre utilizatori.

Bonus: Utilizatorii pot comunica intre ei pe baza unui chat live pentru anumite jocuri/categorii de jocuri .

2. Demonstratie 4NF

2.1 demo 1NF

Explicatie:

- 1. Fiecare tabla are un PK
- **2.** Valoarea din fiecare coloana a unui tabel este atomica(nu are chei multi-valuate)
 - 3. Doua coloane nu au informatii sau atribute similare"=>" Shema este in 1NF

2.2 demo 2NF

Explicatie:

- 1. Este in 1NF
- 2. Orice relatie care nu are chei multi-valuate nu este in 2NF.

2.3 demo 3NF

Explicatie:

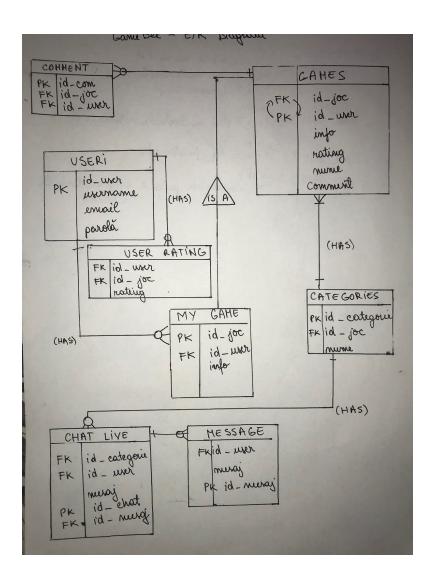
- **1.** Este in 2NF.
- 2. Nu are dependente functionale.

2.4 demo 4NF

Explicatie:

- 1. Este in 1NF
- **2.** Pentru orice dependenta multivaluata netriviala, X este super-cheie pentru R.

3. E/R Diagram



4. Structurile de date

- Indecsii cautare pentru nume /categoria de joc
- Hash table indexes -cautarea jocurilor in functie de categoria in care apartin.
- B+ trees cautarea generala a jocurilor, deoarece acestea vor fi ordonate alfabetic. Astfel, cautarea va fi mult mai rapida.
- Views top games;

5. Functii

- Proceduri de inserare a jocurilor de catre useri.
- Procedura de inserare a noilor useri in BD.
- Proceduri de calculare a ratingului si crearea de view-uri pe baza acestuia.

6. Exemplu Interfata:

