



Тинькофф Квест (легенда)

Давайте предположим, что мы запускаем проект “Тинькофф Квест”.

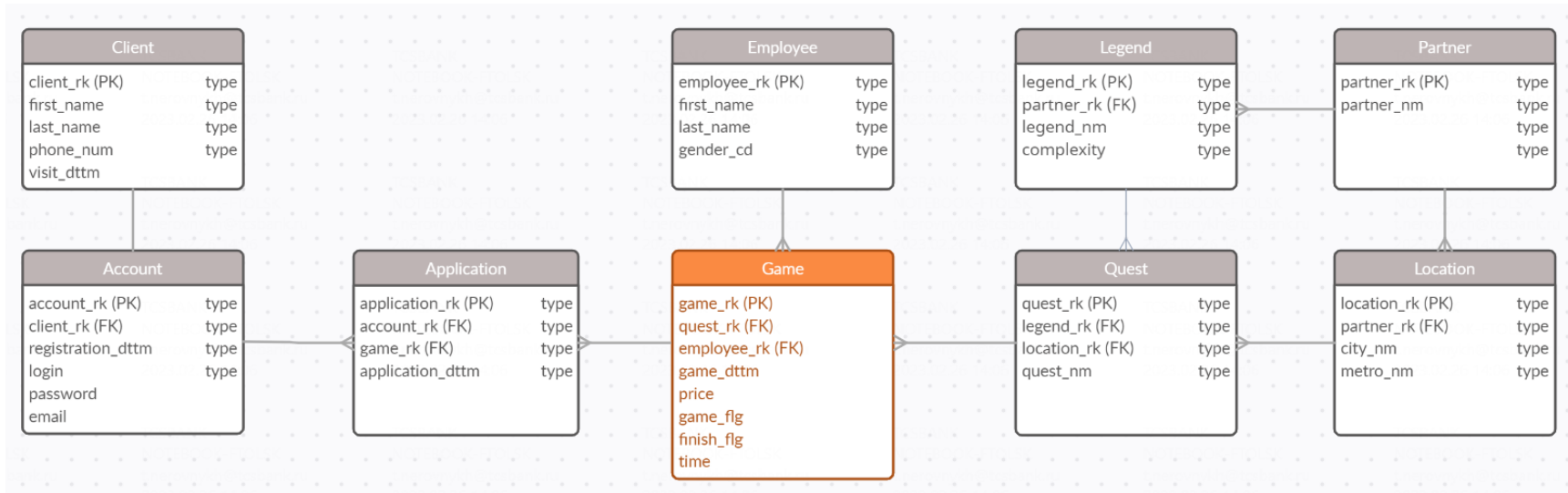
- Открываем квесты во всей стране по франшизной системе, то есть, каждой локацией по факту владеем не мы, а наши партнеры. Каждая локация принадлежит только одному партнеру.
- Локация – это по сути помещение, при этом на одной локации может проводиться несколько квестов, если наш партнер сможет их все уместить, естественно с соблюдением всех норм и правил безопасности.
- В рамках нашего проекта, партнеры в праве продавать легенды (сценарии) своих квестов другим участникам проекта. Мы даже наняли несколько креативных агентств, которые нам написали несколько базовых легенд для квестов.
- Игрой будем называть слот в расписании. В рамках каждой отдельной игры, команде участников будет предложено пройти квест за 50 минут, кто-то справляется быстрее, а кто-то наоборот не успевает пройти. Бывает и такое, что игра может не состояться, если на нее никто не записался.
- В ходе прохождения игры, участникам будет помогать оператор.
- Также мы сделали сайт под эту идею, куда могут заходить наши клиенты. По желанию можно зарегистрироваться и оставить заявку на ту или иную игру в расписании.

P.S. Данная история целиком и полностью вымышленная, все совпадения с реальными личностями случайны ?

Тинькофф Квест (модель)



Наша модель хранилища данных будет выглядеть вот так





Витрина содержит информацию о наших бизнес партнерах

Название поля	Описание
Partner_rk	Ключ партнера в хранилище данных
Partner_nm	Название партнера



Витрина содержит информацию о тех локациях, на которых проходят квесты нашей франшизы

Название поля	Описание
Location_rk	Ключ локации в хранилище данных
Partner_rk	Ключ партнера, которому принадлежит эта локация
City_nm	Название города, в котором расположена локация
Metro_nm	Название ближайшей станции метро к локации



Витрина содержит информацию о легендах (сценариях/сюжетах) конкретных квестов.

Название поля	Описание
Legend_rk	Ключ легенды в хранилище данных
Partner_rk	Ключ партнера, которому принадлежит авторское право на эту легенду
Legend_nm	Запатентованное название сюжета
Complexity	Сложность квеста, идущего по данному сюжету



Витрина содержит информацию о квестах, в которые могут играть наши клиенты.

Название поля	Описание
Quest_rk	Ключ квеста в хранилище данных
Legend_rk	Ключ легенды, в рамках которой играется квест
Location_rk	Ключ локации, на которой квест располагается
Quest_nm	Название квеста

Employee



Витрина содержит информацию о сотрудниках, которые проводят игры и помогают командам.

Название поля	Описание
Employee_rk	Ключ сотрудника в хранилище данных
First_name	Имя сотрудника
Last_name	Фамилия сотрудника
Gender_cd	Пол сотрудника



Витрина с расписанием запланированных и состоявшихся игр (отдельных прохождений и просто слотов в расписании по играм)

Название поля	Описание
Game_rk	Ключ отдельной игры в хранилище данных
Quest_rk	Ключ квест, в рамках которого проходила игра
Employee_rk	Ключ сотрудника, который проводил игру
Game_dttm	Дата-время запланированного начала игры
Price	Стоимость игры
Game_flg	Флаг того, что игра состоялась
Finish_flg	Флаг того, что состоявшуюся игру удалось пройти
Time	Время прохождения игры



Витрина содержит информацию о клиентах, посетивших наш сайт

Название поля	Описание
Client_rk	Ключ клиента в ХД
First_name	Имя клиента
Last_name	Фамилия клиента
Phone_num	Номер телефона
Visit_dttm	Дата и время, когда клиент крайний раз посещал сайт



Витрина содержит информацию об аккаунтах клиентов (если у клиента есть аккаунт, значит он зарегистрировался на сайте)

Название поля	Описание
Account_rk	Ключ аккаунта клиента в ХД
Client_rk	Ключ клиента в ХД
Registration_dttm	Дата и время регистрации клиента на сайте
Login	Логин зарегистрированного клиента
Password	Пароль зарегистрированного клиента
Email	Адрес электронной почты клиента



Витрина содержит информацию о заявках клиентов на игры (заявку может оставить только авторизованный клиент, также разные клиенты могут оставить заявку на одну и ту же игру)

Название поля	Описание
Application_rk	Ключ заявки в ХД
Account_rk	Ключ аккаунта клиента в ХД
Client_rk	Ключ клиента в ХД
Application_dttm	Дата и время заявки на игру клиента