

## 6. Modelo de datos

### 6.1. Diagramas de tablas

*<Copia de la imagen del diagrama de tablas realizado en Toad. El diagrama se generará automáticamente a partir del diagrama E/R. Para ello, habilitar el modo experto: Settings | Options | General | Expert Mode, Se pueden ver reglas de conversión en: Help | PER-LER Conversion Information. Se tomar decisiones no automáticas sobre: relaciones de herencia y relaciones 1:1. Para decidir la conversión de las relaciones de herencia, sobre el diagrama E/R, doble clic sobre la relación e ir a la pestaña Generation. Para decidir la conversión de las relaciones 1:1 Toad tiene en cuenta sobre qué entidad se empezó a dibujar la línea de la relación, por lo que si la conversión no es la correcta cambiar el origen de la relación en el diagrama E/R y volver a realizar la conversión. Para generar el modelo físico (diagrama de tablas): se abre el modelo lógico (diagrama E/R), File | Synchronization | Simple Model Conversion y seleccionar una base de datos (no Universal). Una vez realizada la conversión automática se añaden como campos de las tablas que provienen de una relación n:m, los atributos de la relación. Finalmente es posible desnormalizar por necesidades de diseño: rendimiento, seguridad,...>*

#### 6.1.1. Explicación del diagrama

*<Explicación de los motivos que han llevado a tomar cada una de las decisiones de la conversión: relaciones de herencia , 1:1 y desnormalización.>*

#### 6.1.2. Script BD

*<Copia del contenido del fichero obtenido tras la generación automática en Toad del script de BD. Se utiliza la opción Model / Generate DDL script / Run.>*

## 6.2. Otros elementos de almacenamiento

*<Otros elementos archivados necesarios para la aplicación, por ejemplo ficheros de intercambio de información con otros sistemas o plantillas de correo electrónico.>*

### 6.2.1. Diseño y explicación elemento 1

*<Diseño del elemento, es decir formato detallado de cabeceras, líneas, etc. y una explicación textual de su uso.>*

### 6.2.2. Diseño y explicación elemento 2

### 6.2.n. Diseño y explicación elemento n